

Faculté des Lettres et Sciences Humaines

Département des Sciences du langage,
de l'Information et de la Communication

Présenté par
Edmond-Louis DELANNOY

QUESTIONS DE GENRE DANS LES PRATIQUES PERSONNELLES ET COLLECTIVES DÉRIVÉES DE L'OEUVRE DE J.R.R. TOLKIEN

L'INFLUENCE DU GENRE DANS LA RÉCEPTION DU
SEIGNEUR DES ANNEAUX PAR SES FANS À TRAVERS
LA PRATIQUE DE LA FANFICTION, DU JEU DE RÔLE
ET DU *SHIFTING*

Mémoire de Master
Métiers du livre et de l'édition
Soutenu en septembre 2024
Sous la direction de Vivien BESSIÈRES

Session 2

Année universitaire 2023/2024

Faculté
des Lettres &
des Sciences
Humaines



Université
de Limoges

Remerciements

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à l'égard de mon directeur de recherche, M. Vivien Bessières, sans qui ce mémoire n'aurait pu voir le jour. Sa patience, sa disponibilité, son soutien et ses précieux conseils m'ont permis de mener à bien ce projet de recherche sur une œuvre qui me tenait à cœur.

Ce mémoire n'aurait pu être le même sans les nombreux fans passionnés qui ont eu la générosité de participer à mon enquête sociologique et de l'avoir partagée sur leurs réseaux sociaux. Je n'aurais pu espérer meilleurs participants à mon enquête et les remercie vivement pour leur disponibilité. Je remercie tout particulièrement Chiara Cadrich, Khellendros, Irwin ainsi qu'Undómiel d'avoir pris de leur temps pour répondre à mes questions au cours de mes entretiens. Merci d'avoir partagé avec moi votre passion pour la Terre du Milieu !

Je remercie Mmes Sabrina Lamotte, Amélie Rétorré et Élodie Gesnel, ainsi que M. Rodolphe Lachat, pour leur accueil au sein de leur maison d'édition. Ce semestre passé à Huginn & Muninn a été à l'image de la vie parisienne : aussi intense que passionnant ! Je tiens également à exprimer mon extrême sympathie à l'égard de mes collègues stagiaires – nous resterons à jamais les seuls et uniques « choupiissons de Média-Participations », et nos séances de tarot du vendredi vont me manquer.

Je voudrais exprimer ma reconnaissance et ma gratitude envers ma famille et mes amis, qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel sans failles pendant ces deux années de travail sur ce sujet. Je n'aurais jamais pu achever ce travail sans vous à mes côtés.

Enfin, j'adresse mes sincères remerciements à l'ensemble des enseignants du master Métiers du livre et de l'édition de la Faculté des Lettres et Sciences Humaines de l'Université de Limoges.

Sommaire

Introduction.....	6
Partie 1. De la naissance de la culture fanique aux pratiques du <i>fandom</i> du <i>Seigneur des Anneaux</i> : retour sur une évolution du rapport à une œuvre médiatique aux xx^e et xxi^e siècles.....	16
Avant-propos.....	17
Chapitre 1.1. Culture participative et <i>fandom</i> : quand les consommateurs se saisissent de leur œuvre favorite.....	20
Chapitre 1.2. Vers une reconfiguration des œuvres culturelles : l'intérêt des études culturelles et faniques à l'Université.....	44
Chapitre 1.3. De la Communauté de l'Anneau à la Communauté de Fans : le succès du <i>Seigneur des Anneaux</i> et de l'univers de Tolkien.....	60
Chapitre 1.4. Le <i>fandom</i> francophone du <i>Seigneur des Anneaux</i> : une communauté de passionnés aux pratiques variées.....	82
Partie 2. Quand le genre des lecteurs influence leur réception d'une œuvre culturelle : notre enquête sociologique au sein de la communauté de fans francophones du <i>Seigneur des Anneaux</i>.....	108
Chapitre 2.1. Les questions de genre : une thématique moderne offrant de nouvelles perspectives de recherches pour les <i>fan studies</i>	109
Chapitre 2.2. Une enquête pour les gouverner tous : l'importance du genre au sein du <i>fandom</i> francophone du <i>Seigneur des Anneaux</i>	128
Chapitre 2.3. Et dans les ténèbres... les délier ? Quand le genre devient un facteur à l'origine de tensions au sein de la communauté de fans.....	158
Partie 3. Quand le genre des pratiques influence l'appropriation de l'œuvre par les fans : plongée au cœur de motifs narratifs récurrents présents dans la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle et du <i>shifting</i>.....	184
Chapitre 3.1. Bienvenue en Terre du Milieu : entre évasion et respect de l'œuvre, l'exploration d'un univers de <i>fantasy</i> par sa communauté de fans.....	185
Chapitre 3.2. « Aníron (je désire) » : l'irruption de la romance et des personnages féminins dans les fanfictions dérivées du <i>Seigneur des Anneaux</i>	206
Conclusion.....	232
Annexes.....	235

Introduction

« Dans un trou vivait un hobbit¹. » Ces mots, écrits à la hâte par John Ronald Reuel Tolkien sur une copie d'étudiant en 1926², forment l'incipit de son *Hobbit* et constituent pour nombre de ses lecteurs une porte d'entrée vers l'univers de la Terre du Milieu. Un univers que l'auteur anglo-saxon n'a eu de cesse d'étendre, depuis le début des années 1910 jusqu'à sa mort, survenue en 1973. Le succès éditorial du *Hobbit*, publié presque par hasard, avait poussé Stanley Unwin, un des éditeurs de Tolkien, à lui suggérer de développer cet univers fictionnel : « le public réclamerait à cor et à cri dès l'année suivante qu'il [Tolkien] leur en dise plus au sujet des Hobbits³. » C'est dans ces circonstances que J.R.R. Tolkien a entrepris la rédaction du *Seigneur des Anneaux*⁴, œuvre monumentale dont la conception s'est étendue sur près de douze ans, de 1937 à 1949. Ces douze années ont été l'occasion pour Tolkien de construire une véritable mythologie fictive de la Terre du Milieu : en n'ayant de cesse de lier son manuscrit avec son prédécesseur *Le Hobbit*, mais aussi ses autres projets en gestation comme *Le Silmarillion*⁵, l'auteur a bâti un univers littéraire d'une densité rare, renforcée par la création de systèmes de langues complexes et autonomes et d'une géographie précise de sa Terre du Milieu. Tolkien, étant à la fois auteur, poète, essayiste, dessinateur, philologue et professeur de vieil anglais à Oxford, s'est ainsi illustré comme l'un des auteurs les plus prolifiques de son époque, comme en témoignent les dizaines de manuscrits laissés inachevés après sa mort, et édités de manière posthume par son fils Christopher Tolkien. L'écrivain s'est ainsi attelé, tout au long de sa vie, à la conception d'une « œuvre-monde⁶ », à l'instar d'auteurs comme Marcel Proust.

1 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1937, Allen & Unwin] 2014, *Bilbo Le Hobbit*, traduit de l'anglais par Francis Ledoux, Paris, Le Livre de Poche, p. 7.

2 « C'était un jour d'été, il était assis près de la fenêtre de son bureau, à Northmoor Road, en train de corriger laborieusement des copies d'examen. Il s'en souvint plus tard : "Un des candidats avait eu la bonté de laisser une page blanche (la meilleure chose qui puisse arriver à un examinateur) et j'ai écrit dessus : 'Dans un trou vivait un hobbit'. Un nom fait toujours naître une histoire dans ma tête. Puis je pensai qu'il vaudrait mieux que je sache comment les hobbits étaient faits. Mais ce n'était que le début." » (CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Quatre. 1925-1949 : "Dans un trou vivait un hobbit" », *J.R.R. Tolkien, Une biographie*, édition revue par Vincent Ferré, traduit de l'anglais par Pierre Allen, Paris, Christian Bourgois Éditeur, p. 159-160).

3 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1981, HarperCollins Publishers] 2013, « Lettre à Stanley Unwin, président d'Allen & Unwin, 15 octobre 1937 », *Lettres*, édition établie par Christopher Tolkien et Humphrey Carpenter, traduit de l'anglais par Delphine Martin et Vincent Ferré, Paris, éditions Pocket, d'après une édition Christian Bourgois Éditeur, p. 51.

4 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1954-1955, Allen & Unwin] 1992, *Le Seigneur des Anneaux*, traduit de l'anglais par Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

5 TOLKIEN John Ronald Reuel, [Allen & Unwin] 1977, *Le Silmarillion*, édition établie par Christopher Tolkien, traduit de l'anglais par Pierre Alien, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

6 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1 : Des théories critiques aux œuvres-mondes de la fiction contemporaine », *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, p. 48.

Le Seigneur des Anneaux s'est aujourd'hui imposé comme l'un des romans les plus populaires des littératures de l'imaginaire. L'œuvre est, en outre, reconnue comme étant fondatrice du genre de la *fantasy*, dont l'appellation ne date que de 1949⁷. La terre d'Arda – nom elfique attribué à l'univers fictionnel créé par Tolkien, dont la Terre du Milieu n'en constitue qu'une partie – a rapidement réuni une large communauté de lecteurs, et ce depuis les années 1960 dans les pays anglo-saxons (il faut attendre 1972-1973 pour que *Le Seigneur des Anneaux* soit traduit en français, sous le travail de l'éditeur Christian Bourgois). Une popularité qui a pu bénéficier d'une réactualisation avec les adaptations cinématographiques de Peter Jackson⁸, lesquelles ont permis de faire découvrir à un nouveau public l'univers fantastique de Tolkien. Ainsi, l'œuvre de Tolkien, dont *Le Seigneur des Anneaux* en est le volume le plus populaire, a généré une véritable communauté de fans autour d'elle : ces derniers se montrent particulièrement actifs en ligne, que ce soit sur les réseaux sociaux ou sur des blogs dédiés à leur passion. Le terme *fan*, défini par le CNRTL comme « un admirateur fanatiquement enthousiaste », tire son origine d'une apocope de l'anglais *fanatic*, et serait apparu en 1923 dans un journal américain, se rapportant à un « spectateur assidu et averti d'une rencontre sportive⁹ ». Ce terme convient parfaitement pour décrire la communauté de lecteurs du *Seigneur des Anneaux* : ces derniers ont une connaissance encyclopédique du roman, interagissent activement les uns avec les autres, et cherchent à approfondir leur expérience de lecture en participant à des pratiques propres à ces communautés de fans.

Ces pratiques, menées par des individus passionnés, attirent de plus en plus l'attention des instances universitaires, ouvrant ainsi un vaste champ de recherche qui questionne la réception d'une œuvre auprès d'un public populaire. L'apparition des *fan studies* au cours des années 1990, notamment sous l'impulsion du chercheur américain Henry Jenkins et de son ouvrage de référence *Textual Poachers*¹⁰, a permis de mettre à l'honneur une culture fanique jusqu'alors dévalorisée par la recherche universitaire. En insistant sur le fait que les fans ne devaient pas être vus comme de simples « consommateurs de contenu » culturel, mais davantage comme « une communauté créative qui tirait sa matière première de ces textes de divertissement commerciaux, se l'appropriait et la remixait pour servir de base à sa propre culture créatrice¹¹ », Jenkins a démontré qu'étudier les productions amateurs dérivées d'œuvres populaires permet d'en apprendre plus sur la réception de ces dernières auprès de leurs communautés de fans, et que ces derniers peuvent à leur tour produire

7 *Ibid*, p. 77.

8 JACKSON Peter, 2001-2003, *Le Seigneur des Anneaux*, Burbank, New Line Cinema.

9 CNRTL, « Fan » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/fan> (page consultée le 17/03/23).

10 JENKINS Henry, 1992, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, Londres, Routledge.

11 JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD danah, [2016, Polity Press] 2017, « Introduction », *Culture Participative. Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, traduit de l'anglais par Bruno Barrière, Caen, C&F Éditions, coll. « Les Enfants du numérique », p. 31.

du contenu qui peut s’émanciper du matériau original. La culture fanique est caractérisée par une volonté des fans de s’approprier leur œuvre favorite, de partager leurs connaissances avec les autres membres de la communauté, et de poursuivre leur expérience de lecture *via* différentes pratiques. Par ailleurs, les pratiques de ces communautés, composées d’hommes et de femmes, sont souvent influencées en fonction du genre des pratiquants. Le croisement des champs de recherches des *fan studies* et *gender studies*, qui étudie les rapports sociaux entre hommes et femmes, permet de mettre en avant les similitudes et les différences au sein des communautés de fans, que ce soit dans leur manière de pratiquer leur passion ou dans le contenu qui y est produit, tout en mettant « en exergue les frontières de genre comme leurs éventuelles remises en cause au sein des différents groupes de fans¹² ».

Nous cherchons ici à étudier la notion de genre qui est à l’œuvre dans les pratiques personnelles et collectives dérivées du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. Le substantif « genre » possède une pluralité de sens, pouvant se référer à la fois à un « ensemble d’êtres ou d’objets ayant la même origine ou liés par la similitude d’un ou de plusieurs caractères » mais aussi à une « classe d’œuvres ou d’objets artistiques ou littéraires, définis par des critères communs déterminant le choix des moyens¹³ ». L’utilisation de ce terme pose ainsi un flou au sein de notre sujet, mais qui est ici voulu et assumé : en effet, nous souhaitons interroger les pratiques de la communauté de fans de Tolkien, le substantif se référant à la fois au genre des pratiquants (masculin/féminin), au genre de l’œuvre (la *fantasy*), mais aussi au genre des pratiques à l’œuvre au sein de cette communauté (lesquelles peuvent prendre diverses formes). Cette polysémie du substantif « genre » influence grandement la réception de l’œuvre auprès des communautés de fans, et la manière dont ces derniers cherchent à se l’approprier, jusqu’à transformer le matériau littéraire original, et ce pour des raisons diverses. Cette réception et cette appropriation évoluent ainsi en fonction du genre des fans mais aussi en fonction du genre de leurs pratiques : en effet, chaque pratique adopte une approche différente de l’œuvre en particulier, et témoigne d’une recherche spécifique d’expérience de la part de ces fans. Ne pouvant étudier tous les types de pratiques en vigueur au sein de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*, nous avons donc fait le choix d’aborder la question du genre à l’œuvre au sein de la communauté de fans de Tolkien à travers la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle et du *shifting*. Ces trois pratiques sont très différentes :

12 ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie, 2017, « *Fan & gender studies* : Introduction », in ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie (dir.), *Fan & Gender Studies : La Rencontre*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux actes », p. 17.

13 CNRTL, « Genre » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/genre> (page consultée le 17/03/23).

la fanfiction est l'« œuvre d'un écrivain amateur qui y reprend les personnages, lieux et autres données d'un univers fictionnel préexistant¹⁴ », le jeu de rôle développe sous une forme ludique un univers fictionnel pouvant déjà exister, tandis que la pratique du *shifting*, bien plus récente, se rapporte à une méthode faisant appel « à de la méditation, et à des méthodes d'auto-hypnose, pour voyager dans d'autres réalités par la pensée¹⁵ ». Des pratiques diverses donc, mais qui ont pour point commun d'être régulièrement expérimentées par les fans du *Seigneur des Anneaux*.

Dans le cadre de cette recherche, nous nous inscrivons dans une étude pluridisciplinaire. En effet, notre sujet questionne à la fois la notion du genre au sein d'une communauté de fans et la manière dont le genre, de manière générale, influe sur la réception et l'appropriation d'une œuvre auprès d'un public passionné et regroupé au sein d'une communauté. Sur Internet, que ce soit *via* des plateformes en ligne, des blogs ou des réseaux sociaux, ces individus discutent entre eux de leur œuvre favorite, partagent leurs connaissances, et deviennent à leur tour des producteurs de sens qui permettant d'enrichir l'œuvre initiale. De plus, des différences de pratiques peuvent être relevées en fonction du genre des pratiquants et de leurs pratiques : l'apport de ces pratiques vis-à-vis du matériau littéraire original fluctue ainsi en fonction de la notion du genre. Le domaine des *cultural studies*, dans lesquelles se situent les *fan* et *gender studies*, s'inscrit dans le champ disciplinaire sociologique, tandis que l'étude de la réception et de l'apport des productions amateurs s'inscrit davantage dans une perspective littéraire. Les fans, en s'emparant du *Seigneur des Anneaux*, permettent à l'œuvre de Tolkien de s'actualiser, la rendant toujours attractive aux yeux des lecteurs. En effet, ces individus, avant d'être fans de cet univers, sont avant tout des lecteurs acharnés de Tolkien, et des spectateurs assidus de l'adaptation cinématographique de Peter Jackson. Ainsi, notre thématique interroge la relation que le lecteur entretient avec l'œuvre qu'il tient entre ses mains, et la posture que ce dernier adopte dans la pratique de la lecture, à savoir rester un lecteur passif ou devenir actif, s'investissant pleinement dans un univers qu'il affectionne tout particulièrement. Nous verrons par ailleurs que cet investissement, qu'il soit émotionnel, financier ou temporel, évolue (une fois encore) en fonction du genre des pratiquants et de leurs activités. Notre recherche s'orientera donc autour d'une problématique encore peu étudiée dans le domaine de la recherche en France. Notre étude essaiera en effet de démontrer la manière dont la réception du *Seigneur des Anneaux* ainsi que les pratiques qui en sont dérivées sont influencées par le genre des pratiquants, tout en étant symptomatiques d'une forme d'appropriation personnelle de l'œuvre.

14 BESSON Anne, « Glossaire », *op. cit.*, p. 495.

15 MANDELBAUM Yaël & MAYER Jeanne, 2021, « Au pays des ados shifteurs », *Les Pieds sur Terre. France Culture* [en ligne], 02'15", disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-pieds-sur-terre/au-pays-des-ados-shifteurs-5817295> (page consultée le 27/01/23).

Au départ de cette recherche, il convient de formuler plusieurs hypothèses, lesquelles seront confirmées ou infirmées à l'issue de notre travail d'enquête et d'analyse.

En premier lieu, nous pouvons émettre l'hypothèse selon laquelle toute réception d'une œuvre serait genrée. Nous pensons en effet qu'une œuvre, qu'importe sa forme et son contenu, ne sera pas perçue de la même manière auprès d'un public masculin ou féminin. Notre recherche aura pour but d'étudier cette réception genrée qui se manifesterait à travers les pratiques des fans. À titre d'exemple, la présence récurrente de personnages féminins originaux dans les fanfictions serait un indicateur d'une réception genrée. En effet, ces productions amateurs mettent en scène l'irruption d'un personnage féminin dans l'univers de Tolkien, l'occasion pour les auteurs (généralement de type féminin) d'instiller une romance entre ce personnage original et un membre de la Communauté de l'Anneau. Les fans féminines inséreraient au sein du récit des personnages féminins afin de contrer l'absence de personnages féminins principaux dans *Le Seigneur des Anneaux*, en réponse à une réception genrée de l'œuvre qui ne serait pas partagée par l'ensemble de la communauté. La présence de romance, pouvant être explicite, serait à interpréter comme la volonté de ces fans de mettre au premier plan des sentiments autres que l'amitié, la fraternité ou la loyauté – la romance satisfaisant alors leurs propres exigences de lecture.

Nous pouvons avancer, en outre, que les différentes pratiques composant notre sujet d'étude s'adressent à une partie de la communauté de fans en particulier. À l'instar des fanfictions, dont Alice Boucherit évoque le caractère genré (« même en se méfiant, comme les fans, des généralisations, on remarque qu'ils [les fans producteurs et lecteurs de fanfictions] sont principalement, toutes communautés confondues, des femmes, adolescentes et jeunes adultes¹⁶ »), ces pratiques seraient pour ainsi dire « polarisées », avec des différences de genre importantes auprès de leurs consommateurs. Cette polarisation genrée des pratiques trouverait son origine dans les circonstances de leur apparition. De plus, ces pratiques reprendraient, traditionnellement, des motifs narratifs tirés de l'œuvre fictionnelle en question. Ainsi, les jeux de rôle dérivés du *Seigneur des Anneaux* proposent aux joueurs des séquences d'actions qui les plongent au cœur de la Guerre de l'Anneau, attirant un public majoritairement masculin, tandis que la romance présente dans les fanfictions se destinerait à un lectorat féminin. Le *shifting*, de par son exploration poétique de la Terre du Milieu, s'adresserait quant à lui à un public mixte.

En dernier lieu, nous pouvons aussi évoquer la relation qu'entretiennent ces pratiques avec l'œuvre originale. En effet, nous pourrions voir dans ces pratiques un moyen pour les fans de

16 BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *Médium*, vol. 30, n° 1, p. 53, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-medium-2012-1-page-51.htm> (page consultée le 27/02/23).

promouvoir leur univers favori sur les réseaux sociaux et Internet de manière générale, participant de ce fait à la médiation virtuelle de l'œuvre. En partageant leurs expériences de pratiques sur Internet, les fans pourraient essayer de rendre l'univers de Tolkien attractif auprès d'un nouveau public n'ayant pas forcément lu les livres. Ces pratiques pourraient ainsi devenir à leur tour la porte d'entrée vers la lecture et la découverte de cette œuvre. Nous pourrions aussi voir dans ces activités un signe de la volonté de ces lecteurs fans de contribuer à la construction d'un univers qui ne les appartient pourtant pas, et ce dans l'optique de le modifier, de l'adapter en fonction de leurs goûts et attentes, et ainsi s'émanciper du roman original, quitte à ne pas se montrer nécessairement fidèle à l'écriture de Tolkien, que ce soit au niveau du registre de la langue, de la relation entre les personnages ou de la chronologie des événements.

Pour répondre à cette problématique, nous ferons appel à un corpus précisément défini. Ce dernier comprendra diverses productions qui sont représentatives des différentes pratiques sur lesquelles notre sujet de recherche porte. Elles constitueront la base de notre analyse qui cherchera à répondre à la problématique soulevée. Nous ferons bien évidemment référence, pour commencer, au *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien (1954-1955), bien qu'il nous sera impossible de mener une étude approfondie de ce dernier, de fait de la densité de ce dernier ainsi que de la complexité de notre sujet d'étude. Notre corpus d'étude comprendra ainsi des fanfictions, des jeux de rôles et des vidéos ayant pour sujet la pratique du *shifting*.

Nous avons sélectionné cinq fanfictions selon des critères précis : un critère de récence (les productions ayant été mises en ligne il y a moins de dix ans), un critère de longueur (l'œuvre de Tolkien étant connue pour sa richesse narrative, il était intéressant de voir ce que les productions amateurs pourraient en faire, tout en nous donnant plus de matière à analyser), et un critère de visibilité (nous souhaitons étudier les pratiques d'une communauté, il semblait évident que les fanfictions sélectionnées devaient avoir été partagées et lues au sein de la communauté). Ces critères nous ont permis de définir un corpus qui, tout en étant diversifié, nous permettra de répondre à la problématique soulevée : à l'exception d'une fanfiction, les autres productions amateurs ont en effet le point commun d'être écrites par des jeunes femmes, et mettent en avant une protagoniste qui évolue dans l'univers de Tolkien et connaît une romance avec un membre de la Communauté de l'Anneau (des similitudes qui n'ont pas été explicitement cherchées lors de la constitution du corpus). Nous étudierons ainsi *L'Anneau caché*, de l'autrice Deathfan (2019)¹⁷,

17 DEATHFAN, 2019, « L'Anneau caché », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/186289806-l-anneau-cache-seigneur-des-anneaux> (page consultée le 05/02/23).

Un peuple oublié, de BabonLeChaton (2020)¹⁸, *The Fifth Hobbit*, de Nimaelin (2019)¹⁹, *L'Héritière de l'Ered Luin* de Eledhrim64 (2020)²⁰, ainsi que *La Maraude du Vieux Touque* de Chiara Cadrich (2021)²¹. Des productions amateurs à la complexité saisissante, trouvant un certain équilibre entre un souci de fidélité vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien et une forme d'émancipation à l'égard du *Seigneur des Anneaux*.

Notre corpus de jeux de rôles sera composé de deux jeux de rôles, qui ont pour point commun d'avoir connu, à un moment ou un autre, une popularité au sein de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*. Cette popularité a été un critère de sélection pour la constitution de ce corpus, tout en faisant appel à d'autres critères, comme la récence, l'actualité (ce jeu fait-il toujours parler de lui au sein de la communauté ou non), et un critère de disponibilité (le jeu est-il toujours disponible pour pouvoir y jouer). Notre étude se focalisera essentiellement sur un jeu en particulier : *L'Anneau Unique*, jeu créé par Francesco Nepitello et Marco Maggi, et édité aux éditions Free League Publishing (2021). Le jeu propose une immersion au sein de la Guerre de l'Anneau, et a reçu un accueil positif auprès de la communauté masculine des fans de Tolkien. Nous ferons par ailleurs appel à une série de vidéos mises en ligne sur *YouTube*, qui présentent des parties du jeu de rôle *L'Anneau Unique*, issues de la chaîne Captain Jeu de Rôle²². Ces vidéos seront le moyen de comprendre la manière dont un jeu de rôle peut s'approprier l'univers de Tolkien, tout en nous permettant d'étudier les interactions entre les joueurs au cours d'une partie.

Notre corpus de vidéos de *shifting* comprendra trois productions mises en ligne sur *YouTube*. Une grande partie de la communauté de fans faisant usage de cette méthode se réunit sur le réseau social *TikTok*, mais s'inspire majoritairement des adaptations cinématographiques de Peter Jackson et non du roman de Tolkien, ce qui pose problème vis-à-vis de notre sujet d'étude qui s'intéresse davantage au roman qu'à son adaptation. Ces vidéos ont été mises en ligne par des vidéastes masculins, et développent un scénario permettant aux spectateurs de s'essayer à cette pratique. Nous avons construit notre corpus selon plusieurs critères, similaires à ceux définis pour les fanfictions et les jeux de rôle : un critère de visibilité (qui est à relativiser au vu du caractère récent

18 BABONLECHATON, 2020, « Un peuple oublié », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/220449235-un-peuple-oublie> (page consultée le 05/02/23).

19 NIMAELIN, 2019, « The Fifth Hobbit », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/162021406-the-fifth-hobbit-lotr> (page consultée le 05/02/23).

20 ELEDHRIM64, 2020, « L'Héritière de l'Ered Luin », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/891532145-l-heritiere-de-l-ered-luin-legolasxoc-corrige> (page consultée le 05/02/23).

21 CADRICH Chiara, 2021, « La Maraude du Vieux Touque », *Fanfictions.fr* [en ligne], disponible sur : https://www.fanfictions.fr/fanfictions/le-seigneur-des-anneaux/4131_la-maraude-du-vieux-touque/chapters.html (page consultée le 07/02/23).

22 CAPTAIN JEU DE RÔLE, 2022, « L'Anneau Unique : JDR en Terre du Milieu, session 0 ! », *YouTube* [en ligne], 2h42'53", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=hD2IeFzE-dA&list=PLbH2ta8Sn2zBRkaMugEJ1-hhnzA6ukVt3&ab_channel=CaptainJeudeRôle (page consultée le 21/02/23).

et encore peu développé de cette pratique en France), un critère de récence et un critère de durée (la vidéo devant être suffisamment longue pour développer le scénario essentiel pour la pratique du *shifting*, tout en devant se montrer efficace). Ainsi, nous étudierons trois productions, à savoir *Hypnose pour dormir magiquement bien – La cité des Elfes (Le Seigneur des Anneaux)*, de la chaîne de Benjamin Lubszynski (2022)²³, *Méditation guidée Seigneur des Anneaux (shifting et rêve lucide)*, par L’Hermite des songes (2022)²⁴ et *Méditation Le Seigneur des Anneaux (voix seule) : découverte de Fondcombe*, par le vidéaste La Méditation du Geek (2020)²⁵.

Enfin, dans une perspective d’étude plus large, nous évoquerons une communauté de fans francophone dédiée à l’univers de la Terre du Milieu : *Tolkiendil*. Cette communauté possède notamment son propre site Internet²⁶, administré par les membres de l’association éponyme créée en 2003, et lieu d’expression directe des fans. Notre contact auprès de cette association sera pour nous le moyen d’étudier directement la vie au sein d’une communauté de fans, ses interactants, et les pratiques qui y sont courantes, le site *Tolkiendil* jouant à la fois le rôle d’encyclopédie collaborative, de forum mais aussi de média informatif sur les actualités liées à l’œuvre de Tolkien.

Notre méthodologie se situera, comme nous l’avons dit, à la croisée des champs disciplinaires littéraire et sociologique. Nous analyserons à la fois les productions amateurs qui constituent notre corpus, et essaierons de démontrer la manière dont ces fans s’approprient l’œuvre originale, tout en démontrant que ces dernières sont symptomatiques d’une réception genrée. Nous croiserons ainsi notre analyse avec les travaux de chercheurs du domaine des *fan* et *gender studies*, comme ceux d’Henry Jenkins, de Mélanie Bourdaa (en France), mais aussi d’Anne Besson, pour ne citer qu’eux. Nous nous intéresserons aussi aux travaux de recherche entourant l’œuvre de Tolkien, en sollicitant les propres travaux théoriques de Tolkien, comme son essai *Du conte de fées*²⁷. Enfin, nous mènerons une enquête auprès de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*. Cette enquête prendra la forme d’entretiens avec certains fans producteurs et pratiquants, ainsi que d’un questionnaire diffusé sur les réseaux sociaux, ainsi que sur le site

23 LUBSZYNSKI Benjamin, 2022, « Hypnose pour dormir magiquement bien – La cité des Elfes (*Le Seigneur des Anneaux*) », *YouTube* [en ligne], 1h12’41”, disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=7YkgH5_xbng&ab_channel=BenjaminLubszynski (page consultée le 15/02/23).

24 L’HERMITE DES SONGES, 2022, « Méditation guidée *Seigneur des Anneaux* (*shifting* et rêve lucide) », *YouTube* [en ligne], 30’02”, disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=wGJA-nWSpn8&ab_channel=L’ERMITEDESSONGES (page consultée le 15/02/23).

25 LA MÉDITATION DU GEEK, 2020, « Méditation *Le Seigneur des Anneaux* (voix seule) : découverte de Fondcombe », *YouTube* [en ligne], 22’55”, disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=GXRlFOMYe7Y&ab_channel=LaMéditationduGeek (page consultée le 15/02/23).

26 *Tolkiendil* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/bienvenue> (page consultée le 21/06/23).

27 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1983, Allen & Unwin], 2022, *Du conte de fées*, édité par Christopher Tolkien, traduit de l’anglais par Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

Internet de la communauté de fans francophone *Tolkiendil*. L'enquête aura pour objectif d'étudier la manière dont le genre des pratiquants influence leur réception de l'œuvre et la pratique de leur passion.

Ce mémoire s'articulera en trois mouvements, trois parties qui se compléteront les unes avec les autres et éclaireront d'une manière différente le sujet de notre recherche.

La première partie constituera un état de l'art, c'est-à-dire une étude des pratiques amateurs des communautés de fans. Il y sera notamment question du statut de la culture fanique sous le prisme de la recherche universitaire : longtemps malmenée par les instances universitaires, elle a cependant fini par y trouver une place, notamment grâce aux travaux de chercheurs américains comme Henry Jenkins. Ce dernier a prouvé l'intérêt de l'étude des *fandoms*, comme indice de la réception d'une œuvre auprès d'une communauté, et des moyens investis par les fans dans la pratique de leur passion. Cette partie sera aussi l'occasion de revenir sur l'œuvre de Tolkien, notamment sur la manière dont l'auteur anglo-saxon a bâti, tout au long de son existence, un univers fictionnel riche. La manière dont *Le Seigneur des Anneaux* s'est vu propulsé au rang d'œuvre majeure de la littérature du XX^e siècle, par une communauté de fervents lecteurs, sera notamment abordée, ainsi que les différentes pratiques de ces fans.

La deuxième partie développera, pour sa part, une approche sociologique de notre sujet. En nous basant sur notre enquête sociologique, nous chercherons à déterminer la manière dont le genre des fans structure leurs activités ainsi que leurs relations au sein de la communauté francophone de fans de Tolkien. Cette partie sera l'occasion pour nous de revenir sur l'essor des études sur le genre, qui tendent à analyser les relations sociales entre les hommes et les femmes. Nous aborderons ce champ disciplinaire à travers son croisement avec les *fan studies*, qui se retrouve au cœur de notre sujet d'étude. Nous nous focaliserons ensuite sur le déroulé de notre enquête sociologique, qui prendra diverses formes et s'étendra sur quelques mois. Nous déterminerons, de ce fait, la manière dont le genre des fans influence leur réception de l'œuvre de Tolkien, de même qu'il peut structurer cette communauté de fans – que ce soit en termes d'habitudes des pratiques, de relations sociales ou encore de formes de tensions pouvant émerger entre les fans francophones du *Seigneur des Anneaux*.

Enfin, la troisième et dernière partie de ce mémoire sera consacrée à une étude bien plus littéraire de ces pratiques. Nous chercherons en effet à déterminer si le genre des pratiques constituant notre corpus influence à son tour la réception de l'œuvre par les fans de Tolkien.

En effet, le genre de ces pratiques joue un rôle certain dans la manière dont l'univers de la Terre du Milieu y est dépeint, favorisant de ce fait une appropriation et une réception située du *Seigneur des Anneaux*. Nous étudierons cette influence à travers une approche thématifiée : il y sera question des motifs narratifs récurrents dans les pratiques des fans, lesquelles favorisent une approche en particulier de l'univers de Tolkien. Nous nous focaliserons ainsi sur deux motifs narratifs récurrents dans les pratiques : l'immersion et l'évasion en Terre du Milieu, ainsi que la valorisation du genre féminin à travers le thème de la romance dans les récits fanfictionnels dérivés du roman de J.R.R. Tolkien.

PARTIE 1.

DE LA NAISSANCE DE LA CULTURE
FANIQUE AUX PRATIQUES DU FANDOM
DU *SEIGNEUR DES ANNEAUX* : RETOUR
SUR UNE ÉVOLUTION DU RAPPORT À UNE
ŒUVRE MÉDIATIQUE AUX XX^e ET XXI^e
SIÈCLES



Avant-propos

Ce mémoire de recherche a pour vocation d'étudier la manière dont le genre des membres d'une communauté de fans et de leurs pratiques influencent la réception et l'appropriation d'une œuvre médiatique. Notre projet est donc d'interroger la culture fanique dans les rapports qu'elle entretient avec l'œuvre qu'elle chérit. Il convient, en guise d'avant-propos à cette première partie, de poser une question sous-jacente à notre sujet : qu'est-ce qu'être fan ? En effet, nous souhaitons aborder les pratiques d'individus qu'il convient d'identifier et de définir au préalable.

Un premier réflexe serait d'interroger les dictionnaires, afin d'avoir une première approche de la définition ; nous pouvons rappeler la définition que le *CNRTL* donne de ce substantif : « Admirateur fanatiquement enthousiaste (d'une vedette du sport, du cinéma, de la chanson)²⁸. » Le dictionnaire *Larousse* ajoute que le terme, d'origine anglaise, est une abréviation du substantif *fanatic* qui est utilisée dans un registre familier, se référant à un « admirateur enthousiaste, passionné de quelqu'un, de quelque chose²⁹ ». Ces définitions semblent assimiler le fan à un individu qui entretiendrait un rapport passionné, émotionnellement situé, avec une figure ou une œuvre médiatique en particulier, comme en atteste l'utilisation du substantif masculin « admirateur » et de l'adjectif « enthousiaste », présents dans ces deux définitions. Ainsi, si on l'en croit les dictionnaires, le fan ne serait défini que par son implication émotionnelle dans la réception d'une œuvre ou une figure médiatique en particulier. Une signification quelque peu réductrice, qui trouverait son origine dans l'étymologie du terme, « fan » se référant au substantif « fanatique ». Marion Lata, doctorante en littérature comparée à l'Université de la Sorbonne Nouvelle, note que

Le terme *fanaticus*, bien que neutre à l'origine et renvoyant simplement à une forme d'appartenance religieuse, a très vite pris des connotations négatives, se chargeant d'un excès constitutif de la figure du fanatique telle que nous la concevons aujourd'hui. [...] Le vocabulaire courant témoigne d'un rapport collectif à la figure du fan qui serait d'emblée orienté, extérieur et stigmatisant³⁰.

Le substantif aurait connu, dans son utilisation courante, une modification de sens due à son étymologie ; une analogie entre la figure du fan et celle du fanatique, c'est-à-dire une personne

28 *CNRTL*, « Fan » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/fan> (page consultée le 17/03/23).

29 *Larousse*, « Fan » [en ligne], disponible sur : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fan/32801> (page consultée le 20/05/23).

30 LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *Mauvais Goût, Mauvais Genre ?*, Actes du séminaire interdisciplinaire, ENS Ulm, Éditions de La Taupe médite, p. 57.

ayant foi en une religion aveuglante et contraire aux dogmes classiques, se serait ainsi opérée, apportant au terme une connotation porteuse d'un jugement très négatif émanant du locuteur. Cette connotation péjorative proviendrait de discours médiatiques que Mélanie Bourdaa, chercheuse au laboratoire MICA et docteure en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Bordeaux Montaigne, situe à la fin du XVII^e siècle en Angleterre, époque où le terme commence à faire son apparition. Le terme est alors empreint d'une connotation négative héritée du terme dont il est le diminutif, *fanaticus*, mettant « en avant l'excès, la dévotion et l'obsession, des termes encore souvent associés aux fans d'œuvres médiatiques ou populaires pour décrire leur côté marginal et extraordinaire³¹ ». De son côté, Henry Jenkins, chercheur américain ayant fait de la culture fanique sa spécialité, a relevé les premiers emplois du terme dans la presse sportive américaine de la fin du XIX^e siècle, désignant alors les supporters d'une équipe de base-ball. Il insiste cependant sur le fait que « le terme n'ait pas tout de suite pris sa dimension pleinement méprisante : les commentateurs sportifs l'emploient parfois de manière positive³² ».

Il semblerait ainsi qu'au tournant du XX^e siècle, la représentation des fans au sein des discours médiatiques se soit retrouvée dégradée, étant jugée de manière négative et réductrice par les instances médiatiques mais aussi universitaires. La figure du fan se serait ainsi retrouvée assimilée à celle de l'hérétique, historiquement porteuse d'une connotation péjorative ; le fan serait alors un consommateur de médias entretenant un rapport anormal à une œuvre médiatique, sa réception placée sous le signe de l'émotion étant signe d'une déviance dangereuse. Définie ainsi, la posture du fan n'est pas sans rappeler les nombreuses images d'archives représentant des « fans qui éclatent en sanglots ou s'évanouissent lors de concerts ou d'interviews³³ », face à leurs idoles. Un public, souvent féminin mais pouvant aussi être masculin, qui s'est ainsi retrouvé stigmatisé, moqué et marginalisé par les discours médiatiques, lesquels ont pendant longtemps continué de faire perdurer cette représentation des fans, tandis que leurs pratiques y sont tournées en dérision.

Il convient de prendre de la distance avec une telle représentation du public fan. En effet, ces comportements décrits, tout en n'étant pas représentatifs de ceux de la majorité de fans, participent à une vision extrêmement réductrice du fan. Ce dernier ne se limite pas qu'à une simple posture de réception hystérique jugée excessive par les instances médiatiques, culturelles et universitaires. L'essor des *fan studies*, à la fin du XX^e siècle, a permis de mettre en avant le caractère exceptionnel de ce type de public. L'objet de cette partie sera de démontrer l'intérêt de l'étude de la culture

31 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les *fan studies* en question : définitions et méthodologies », *Les fans. Publics actifs et engagés*, Caen, C&F Éditions, coll. « Les Enfants du numérique », p. 27.

32 LATA Marion, 2017, *op. cit.*, p. 81.

33 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les *fan studies* en question : définitions et méthodologies », *op. cit.*, p. 47-48.

fanique ainsi que ses pratiques, ces dernières étant une source intarissable de données reflétant une forme de réception et d'appropriation d'une œuvre culturelle. La figure du fan dépasse de loin la simple représentation stigmatisante qu'on lui assimile trop rapidement ; il est un consommateur actif d'une œuvre culturelle, produisant à la fois du sens et du contenu dérivé au sein de son *fandom*, lieu dans lequel sa passion devient une source de sociabilisation avec d'autres fans. Nous nous intéresserons ainsi de près à une communauté de fans en particulier : celle des lecteurs de J.R.R. Tolkien, créateur de l'univers fictionnel de la Terre du Milieu et auteur du *Seigneur des Anneaux*. Cette œuvre, véritable construction narrative complexe, exerce depuis sa parution un pouvoir de fascination sur plusieurs générations de lecteurs, lesquels cherchent à étendre leur période de réception en participant activement à diverses activités qui rythment la vie du *fandom*.

Chapitre 1.1. Culture participative et *fandom* : quand les consommateurs se saisissent de leur œuvre favorite

1.1.1. Le fan : plus qu'un consommateur passionné d'une œuvre médiatique, un producteur actif de sens et de contenu(s) dérivé(s)

Contrairement à ce qu'une grande majorité de discours médiatiques ont pu laisser sous-entendre, le fan ne se définit pas que par sa relation affective avec l'œuvre médiatique en question. En effet, si la forte implication affective est un premier critère qui distingue le fan d'un autre consommateur de contenu médiatique, elle en demeure restrictive et peu précise. Définir avec précision le public fan est une tâche qui est cependant difficile, comme l'évoque Mélanie Bourdaa :

Tout le monde peut se déclarer fan d'une œuvre, d'une célébrité, d'un sport. Les définitions peuvent varier en fonction de l'intensité et la fréquence des lectures des œuvres de la possession de tel ou tel objet considéré comme essentiel, de la connaissance détaillée et précise de l'univers ou de la narration, de la participation et de l'appartenance à un collectif ayant la même passion³⁴.

Nous pouvons noter que plusieurs critères entrent en compte dans la conception d'une posture de fan : il est notamment question d'un critère d'intensité et de fréquence de la consommation de l'œuvre médiatique ainsi que de pratiques qui en sont dérivées. Ce critère renvoie à une auto-qualification de la part d'individus sur les réseaux sociaux, ces derniers se déclarant ouvertement fans, que ce soit d'une série, d'un film, d'un livre, ou encore d'un sport en particulier. Mais se qualifier soi-même de fan est-il suffisant pour être considéré comme tel ? Il serait évidemment trop simple de répondre de manière positive à cette question ; bien entendu, il convient de prendre en considération l'avis personnel de l'individu en question, mais être fan ne se réduit pas à se déclarer en tant que tel. Il s'agit ici d'une posture bien plus complexe qu'un simple jugement personnel, qui regroupe des « enjeux d'identité, de créativité et de partage³⁵ » qu'il convient de

34 BOURDAA Mélanie, 2022, « La mise en valeur du patrimoine littéraire de Jane Austen. “Janeites” et médiation culturelle », *Communication & Langages*, vol. 213, n° 3, Paris, Presses Universitaires de France, p. 5, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2022-3-page-3.htm> (page consultée le 28/02/23).

35 BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *Belphégor* [en ligne], n° 17, disponible sur : [https://journals.openedition.org/belphegor/1701#:~:text=La méthodologie la plus utilisée,et sur celle des chercheurs](https://journals.openedition.org/belphegor/1701#:~:text=La%20méthodologie%20la%20plus%20utilisée,et%20sur%20celle%20des%20chercheurs). (page consultée le 20/01/23).

prendre en considération dans notre définition du fan. Flavie Plante, professeur de Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de La Réunion, développe, à propos des spectateurs de séries télévisuelles, une définition qui est la suivante : le fan adopte une posture de réception qui se différencie de celle du consommateur ordinaire de contenu médiatique. Cette différence se manifeste par un « attachement à la fiction audiovisuelle qui le [le fan] conduit à pratiquer des activités lui permettant de rester “connecté” à la passion³⁶ ». Le fan est en effet celui qui a besoin d'aller au-delà de sa période de réception, de son expérience de consommateur d'une œuvre. Pour ce faire, il adopte un comportement de consommateur actif : il ne cherche pas à garder une posture passive après avoir consommé l'œuvre en question. Le fan cherche alors à participer à des activités créatives qui lui permettent de se replonger dans l'univers qu'il affectionne tant.

Les fans, selon Henry Jenkins, sont « le segment le plus actif du public des médias : ils refusent d'accepter tel quel ce qui leur est donné et revendiquent le droit à être un participant à part entière³⁷ » : ceux-ci, en adoptant une posture de réception active, sont en quête de revendication auprès des producteurs culturels, souhaitant devenir des participants impliqués avec passion dans la conception et la promotion de leur œuvre favorite. Cette revendication passe par la pratique de différentes activités, ainsi qu'une forme d'investissement, qui peuvent prendre diverses formes ; elles engendrent alors une production de sens et de contenu. Le public fan est caractérisé par un sens de l'analyse de l'œuvre médiatique : il « réinterprète les œuvres, les décortique, les analyse, propose des remix et des collages, des mélanges de genres et d'œuvres³⁸ ». Cette approche analytique et interprétative passe par la production de contenu culturel dérivé de l'œuvre originale, comme la fanfiction, le fan art ou encore le fan film. Les fans sont donc un public qui peut être caractérisé par une aptitude très marquée pour l'analyse et la création de contenus : ils sont capables de se saisir d'éléments ou de s'engouffrer dans des failles présentes dans la narration afin de proposer un contenu additionnel qui étend l'univers, l'enrichit, le tout leur permettant de prolonger leur période de réception.

Toutefois, d'autres raisons motivant les fans à développer ce genre de pratiques peuvent être avancées. Ces derniers cherchent en effet à se manifester, se revendiquer en tant que fan auprès du public. Les pratiques dont le fan est adepte ne prennent de sens que si ce dernier arrive à se définir

36 PLANTE Flavie, 2013, « Pratiques de fans et dynamiques culturelles. Le pouvoir des fictions audiovisuelles dans une société créole », in Céline Bryon-Portet (dir.) *Communication* [en ligne], « Le pouvoir des fictions audiovisuelles », vol. 32, n°. 1, disponible sur : <https://journals.openedition.org/communication/4911> (page consultée le 25/04/23).

37 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « La Guerre des Étoiles de Quentin Tarantino ? Quand la créativité des fans rencontre l'industrie des médias », *La Culture de la Convergence. Des médias au transmédia*, traduit de l'anglais par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, coll. « Médiacultures », p. 166.

38 BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *op. cit.*

comme tel, ou comme l'écrit Flavie Plante : « En créant des pratiques individuelles autour d'une fiction audiovisuelle, l'individu apporte une nouvelle donne à son identité : il possède désormais un statut de fan³⁹. » Par ailleurs, les activités ne sont pas choisies par hasard par le fan ; elles sont en effet le reflet de sa sensibilité personnelle et de sa propre réception de l'œuvre, du rapport qu'il entretient avec cette dernière. Les pratiques sont symptomatiques d'un processus de construction identitaire dirigé par le fan lui-même à travers ses choix de réception et d'appropriation de l'œuvre médiatique. Ces pratiques personnelles ne sont cependant pas suffisantes pour que le fan ne sente pleinement comme tel : il a en effet besoin de s'entourer d'autres individus qui partagent sa passion, et avec lesquels il pourra échanger. La culture fanique est de ce fait caractérisée par une certaine forme de sociabilisation de ses participants ; les fans deviennent actifs dans leur consommation de l'œuvre médiatique à partir du moment où ils deviennent aussi des « acteurs à part entière d'un groupe social, appelé le *fandom* (avec le suffixe *-dom* de *kingdom*, royaume), que l'on peut traduire par la communauté de fans⁴⁰ ».

Mais qu'est-ce réellement que le *fandom* ? Paul Booth, professeur en études médiatiques à l'université DePaul de Chicago, donne quelques précisions concernant cette communauté :

Par communauté, j'entends le groupe social d'individus partageant des intérêts communs, rassemblés par une adhésion ; l'organisation d'un groupe de fans qui à la fois aiment les œuvres médiatiques et qui créent des contenus additionnels autour de ce texte médiatique⁴¹.

Le *fandom*, ou communauté de fans, est un lieu de rencontres et d'échanges dynamiques entre plusieurs personnes réunies autour d'une même passion. L'adhésion au sein du *fandom* se fait généralement par la création d'un compte sur le forum⁴² d'un site spécialement dédié, ainsi qu'à la participation active aux pratiques de la communauté, la discussion avec les autres membres étant la pratique la plus répandue. Le lien social et la participation aux activités proposées sont ce qui irrigue le cœur de la communauté de fans – la coopération à des projets communs au sein du *fandom* est une manière pour les fans de découvrir un « centre d'intérêt, un goût, une inclination

39 PLANTE Flavie, *op. cit.*

40 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. L'individu et le collectif : être fan dans une communauté de fans », *op. cit.*, p. 160.

41 BOOTH Paul, 2010, *Digital Fandom. New Media Studies*, Berne, Peter Lang Publishing, p. 22.

42 L'emploi du terme « forum » en informatique se réfère à un espace de dialogue, généralement public, entre des internautes en ligne. La participation au forum est possible sous réserve d'une inscription préalable et de la constitution d'un profil en ligne. Il n'est pas anodin que ce terme soit employé de la sorte pour définir cet espace de discussion en ligne ; en effet, le forum désignait dans l'Antiquité gréco-romaine un espace de discussion public, haut lieu de la vie sociale de l'époque.

qu'ils ne connaissent pas : la coopération avec les autres nous révèle nos passions à nous-mêmes⁴³ », pour reprendre les mots du sociologue Dominique Cardon. Généralement dématérialisé en ligne, le *fandom* est un lieu de sociabilisation très forte : il est caractéristique d'un manque pour les fans de rencontres et de partages de leur passion dans leur vie réelle. Henry Jenkins ajoute que de nombreux membres d'une communauté « forment des liens émotionnels solides avec des personnes qu'ils rencontrent régulièrement sur Internet⁴⁴ », gardant généralement contact en dehors du *fandom*. Ensemble, les fans partagent en ligne leurs pratiques liées à l'œuvre médiatique en question, que ce soit sur les réseaux sociaux, les blogs ou les forums ; c'est par ce geste de partage que les fans se présentent aux autres membres de la communauté, ce qui a pour effet d'ouvrir le dialogue entre eux. Ensemble, les membres d'une communauté bâtissent une identité collective qui est sans cesse réactualisée par le flux d'informations qui circule en permanence au sein de ce groupe social. Les membres de la communauté n'hésitent pas à se revendiquer et s'identifier en tant que tel sur Internet, ce qui a pour effet de donner plus de visibilité à cette dernière. Il convient néanmoins d'émettre une nuance au sujet de la construction identitaire au sein du *fandom* ; Bourdaa parle de l'existence d'une « double identité chez les fans ; celle d'être *un* fan parmi un groupe *de* fans⁴⁵ ». Le fan, en se revendiquant membre d'une communauté, affirme son appartenance au sein d'un groupe social mais n'oublie pas pour autant de développer une identité qui lui est propre au sein même du *fandom*. Cette identité personnelle peut se manifester *via* l'émission d'avis et d'interprétations personnelles de l'œuvre médiatique.

D'autre part, qui dit groupe social, dit règles précises stipulées dans un règlement intérieur ; le *fandom* se définit aussi par des règles qui sont établies par les membres eux-mêmes de la communauté. Elles permettent notamment la bonne entente au sein du *fandom* mais aussi la diffusion d'une bonne image du *fandom* à l'extérieur de ce dernier. Les sanctions, émises par des fans qui jouent le rôle d'administrateurs, sont destinées à des membres qui enfreindraient les règles, et peuvent aller du blâme à l'exclusion définitive de la communauté. Cette dernière se veut en effet être un espace bienveillant et de bonne entente entre ses membres, tout en prônant des valeurs de diversité, d'égalité et de réciprocité. Ces valeurs sont notamment partagées par les fans eux-mêmes au sein de leurs pratiques, ainsi que dans la mise en place du concept d'avatar au sein du *fandom*. Il est souvent de rigueur dans les communautés en ligne que le profil sociologique des participants

43 CARDON Dominique, 2019, « Pratiques créatives en ligne », in Dominique Cardon (dir.), *Culture Numérique*, Paris, Presses de Sciences Po, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/culture-numerique--9782724623659-page-189.htm> (page consultée le 20/01/23).

44 JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah [2016, Polity Press] 2017, « Chapitre 1. Définir la culture participative », *Culture Participative. Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, traduit de l'anglais par Bruno Barrière, Caen, C&F Éditions, coll. « Les Enfants du numérique », p. 45.

45 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. L'individu et le collectif : être fan dans une communauté de fans », *op. cit.*, p. 164-165.

soit effacé : l'utilisation d'un « pseudonyme est de mise, ne laissant aucune certitude sur l'identité, le sexe, l'âge⁴⁶ », ce qui a pour effet de supprimer toute forme de hiérarchie au sein du *fandom*, et ce que ce soit en fonction de l'âge des participants, de leur ancienneté au sein de la communauté ou encore de leurs connaissances. Les fans vivraient ainsi dans une harmonie parfaite, tandis que l'entraide est le credo de tous les membres du *fandom*. Le partage de connaissances entre les fans est le principal flux d'informations véhiculant au sein de la communauté. Ces connaissances regroupent autant celles entourant la vie au sein du *fandom* (telles que les règles de la communauté, ainsi que les pratiques), transmises aux nouveaux venus en guise d'accueil, que celles entourant l'œuvre médiatique adorée. Ce partage peut être assimilé à une forme de « mentorat informel qui s'y pratique, les membres plus expérimentés partageant leur savoir-faire avec les novices⁴⁷ » ; les nouveaux membres sont accueillis par ceux, plus anciens, qui les prennent sous leur aile en leur transmettant leur savoir. Les connaissances partagées peuvent avoir trait à l'œuvre médiatique en question : partager ses connaissances avec les autres fans est une activité des plus enrichissantes pour les fans, et permet de faire vivre le *fandom*, de constamment l'actualiser. Ainsi, l'entraide et le partage des connaissances semblent être le credo au sein des communautés de fans.

Cette approche idéalisée du *fandom* peut toutefois être relativisée : il n'est pas rare de voir apparaître des formes de tensions au sein des communautés de fans, et ce pour diverses raisons. Un débat au cœur de la communauté peut éclater autour du concept du « bon » et du « mauvais » fan : le bon fan serait celui pleinement impliqué dans la vie de la communauté, détenteur de l'histoire du *fandom* et de sa culture, tandis que le mauvais fan serait quant à lui le nouveau venu, devenu fan « sur le tard ». Nous pouvons ainsi voir se dessiner une forme de hiérarchie à l'intérieur du *fandom*, et ce malgré les règles d'équité prônées par les fans eux-mêmes. Cette forme de hiérarchie trouverait son essor dans les activités de mentorat, influencée par l'ancienneté du fan, son âge, son investissement au sein de la communauté, ou encore sa connaissance de l'œuvre. Ces fans peuvent alors développer un sentiment de supériorité face à un novice dans le domaine⁴⁸. Enfin,

46 BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *op. cit.*, p. 54.

47 CARON Caroline, 2014, « Les jeunes et l'expérience participative en ligne », *Lien social et Politiques*, n° 71, Institut National de Recherches Scientifiques, p. 14, disponible en ligne sur : <https://www.erudit.org/fr/revues/lsp/2014-n71-lsp01369/1024736ar/> (page consultée le 13/04/23).

48 Mélanie Bourdaa insiste longuement sur la question d'une possible hiérarchie au sein de la communauté de fans : « Comme le rappellent Jenkins, Ito et Boyd, “les fans les plus anciens et les fans experts ont développés de nouvelles façons de poser un capital sous-culturel, de se différencier des fans nouveaux, plus jeunes et moins sophistiqués.” [JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah [2016, Polity Press] 2017, « Avant-propos des auteurs », *op. cit.*, p. 19.] Ces différences se créent alors, entretenues par les fans eux-mêmes, mettant en avant des hiérarchies ; ces fans populaires pour la plupart sont qualifiés de “super-fans” par les autres membres de la communauté. » (BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. L'individu et le collectif : être fan dans une communauté de fans », *op. cit.*, p. 189). Bien entendu, ce genre de tensions demeurent rares au sein du *fandom*, les fans adoptant généralement une attitude bienveillante à l'égard des nouveaux venus, mais ce type de comportements est toutefois

il convient d'évoquer le degré d'implication du fan au sein du *fandom*, qui varie en fonction des individus : certains publics fans ne sont pas pour autant des producteurs de contenus, que ce soit de contenus écrits ou vidéos, pour la simple et bonne raison qu'ils n'ont pas forcément accès aux mêmes outils, n'ont pas les mêmes aptitudes créatives que d'autres, ou n'en ressentent pas nécessairement le besoin. En revanche, ce type de fan est généralement consommateur des contenus dérivés générés par les autres membres de la communauté.

En résumé, nous pouvons émettre une définition du fan qui serait la suivante : le fan est un consommateur de contenu médiatique qui cherche à prolonger la période de réception de son œuvre favorite. Ce faisant, le fan cherche à entreprendre diverses pratiques dérivées de l'œuvre en question, qui lui permettent de rentrer en contact avec d'autres individus partageant la même passion. Ces derniers lui font accéder à une communauté construite autour de cette passion, régie par des règles précises. Ensemble, les fans développent certaines compétences créatives et intellectuelles, devenant des experts de l'œuvre médiatique appréciée.

1.1.2. Culture fanique, culture geek et « culture participative » : un peu d'histoire

Le public fan représente aujourd'hui une part considérable des usagers d'Internet et des réseaux sociaux. Il n'est en effet plus rare ni surprenant de croiser des groupes de fans sur *Twitter*, ces derniers s'identifiant souvent sous le terme de « stan⁴⁹ ». Il serait donc tout à fait logique de penser que cette posture adoptée par des consommateurs de contenus culturels soit relativement récente. Il en est pourtant tout autrement : la culture fanique a en effet un passé historique qu'il peut être intéressant d'évoquer.

Les œuvres médiatiques ont toujours été source de discussions par leurs consommateurs : elles suscitent des réactions, notamment en ce qui concerne les créations écrites – la littérature,

notable.

49 Le substantif « stan » est un néologisme entré dans le *Oxford English Dictionary* en 2017. Il est utilisé pour qualifier le comportement d'un « fan trop zélé ou obsessionnel, notamment à l'égard d'une célébrité en particulier » (Notre traduction. “An overzealous or obsessive fan, especially of a particular celebrity”. *Oxford English Dictionary*, “Stan” [en ligne], disponible sur : https://www.oed.com/dictionary/stan_n2?tab=factsheet#1223476070 [page consultée le 25/07/23]). Le terme trouve son origine dans une chanson du rappeur Eminem, en duo avec la chanteuse Dido, *Stan*, sortie en 2000 ; dans cette chanson, le rappeur met en scène un fan obsessionnel, Stan, qui, désespéré de ne pouvoir parler à son idole, finit par se suicider en jetant sa voiture d'un pont, entraînant son épouse enceinte avec lui. Le terme est aujourd'hui couramment utilisé par les communautés de fans sur des réseaux sociaux comme *Twitter*, et ce avec autodérision.

le théâtre et la poésie. Il suffit de se plonger dans les correspondances d'intellectuels classiques pour trouver nombre de discussions animées partagées avec leurs destinataires, et ayant pour sujet leurs propres lectures. Ces derniers développaient sur le papier leur propre forme de réception des œuvres qu'ils lisaient, analysaient et commentaient – des pratiques qui ne sont pas si éloignées de celles des fans actuels. Par ailleurs, certaines œuvres littéraires avaient droit à des pratiques dérivées, et ce dès le XVII^e siècle, comme l'explique Anne Besson, chercheuse et professeure de littérature générale et comparée à l'Université d'Artois :

Que les consommateurs se saisissent des œuvres aimées pour en incarner les personnages, en poursuivre ou en détourner l'intrigue, en habiter le monde, cela est assez anciennement et continuellement attesté pour apparaître comme une modalité fondamentale d'appréhension des fictions. L'Angleterre de Thomas Malory organisait des tournois pseudo-arthuriens pour rejouer les valeurs chevaleresques, les lecteurs des romans du XVII^e siècle s'identifiaient, par exemple, aux personnages du Roland Furieux via une sorte de "jeu de l'oie" tiré de l'œuvre, ceux des feuilletons du XIX^e se sentaient, à juste titre, en droit d'intervenir auprès de l'auteur pour orienter le destin de l'intrigue en cours⁵⁰.

Ainsi, certains auteurs, comme ici Thomas Malory, avaient droit à un traitement d'honneur, le public développant une pratique ludique pour revivre les exploits des héros médiévaux. Mélanie Bourdaa évoque aussi le cas de William Shakespeare, lequel a eu droit à une certaine forme de culte à sa mort : « son village de naissance, Stratford-upon-Avon, a ouvert sa maison aux visites dès la première moitié du XVIII^e siècle⁵¹ » – signe d'une forte demande de la part des lecteurs pour visiter la dernière demeure de l'auteur britannique. Cependant, ces phénomènes n'étaient produits que par les plus hautes strates de la société, celles qui, possédant les moyens financiers, avaient eu accès à une éducation lettrée. Un point de bascule dans ces phénomènes de réception peut cependant être noté au XIX^e siècle, époque où l'accès à une éducation lettrée se répand dans les classes sociales les plus populaires. Des premiers mouvements de pratiques faniques sont notamment identifiés à cette époque : ainsi, les écrits de Jane Austen ont généré des formes de pratiques proches de la fanfiction ; il en est de même pour Arthur Conan Doyle.

Mais c'est au début du XX^e siècle que les phénomènes de réception et d'appropriation d'une œuvre culturelle sont apparus, émanant de couches populaires de la société ; l'essor de genres littéraires bons publics comme la science-fiction ou, plus tard, de la *fantasy*, ont motivé les lecteurs à se réunir lors de conventions, et ce dès les années 1930. Ces pratiques prenaient notamment la

50 BESSON Anne, 2015, « Introduction », *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, p. 10.

51 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les *fan studies* en question : définitions et méthodologies », *op. cit.*, p. 27.

forme de lettres envoyées aux éditeurs, dans lesquelles les lecteurs faisaient part de leur opinion sur ce qu'ils venaient de lire. Ces commentaires et ces critiques émanant de lecteurs issus de classes populaires étaient le signe d'un changement d'attitude de la part de ces derniers ; ils souhaitaient faire valoir leur droit à une opinion et une participation à la réception de l'œuvre en question. La démocratisation de l'activité littéraire, notamment via la publication de récits sous forme de feuilletons dans les journaux, des *penny dreadful* au XIX^e siècle ou encore des *pulps*⁵², ont favorisé l'essor de ce type de pratiques qui redéfinissent le statut du lecteur vis-à-vis de l'œuvre, à une époque d'industrialisation de la littérature.

La culture fanique a connu un développement saisissant au XX^e siècle. Mélanie Bourdaa évoque notamment la communauté de fans de la série de science-fiction *Star Trek*⁵³, qui s'est développée dans le monde entier à partir de la diffusion de la série dans les années soixante. La communauté a fait preuve d'une forme d'activisme notable en réclamant à la production la poursuite de la série, alors menacée d'annulation⁵⁴. L'arrivée progressive dans notre quotidien des outils numériques a favorisé la productivité des fans, développant considérablement cette culture fanique en lui offrant de nouveaux horizons et de nouveaux outils à disposition. Le web offre aux fans des outils leur permettant de devenir des experts dans l'art du montage vidéoludique, plus couramment appelé fan film. Mais le web a aussi eu pour bienfait de faciliter le contact au sein du *fandom* ; avant l'arrivée d'Internet, les fans devaient se rencontrer physiquement pour échanger, que ce soit dans des conventions ou lors de la rédaction de fanzines, ces courts journaux rédigés par les fans et comprenant des articles critiques, des fanfictions sur leurs univers préférés, etc. Internet est devenu un « canal de diffusion puissant et nouveau pour la production culturelle amateur⁵⁵ » ; les fans peuvent désormais se rassembler au sein de communautés qui, bien qu'étant virtuelles, permettent un échange bien plus important que par le passé. Internet a permis de « briser des

52 Le *penny dreadful* et le *pulp* sont un type de publication littéraire bon marché. Apparu au XIX^e siècle en Angleterre, le *penny dreadful* était un cousin du roman-feuilleton français, illustré, au prix attractif (il ne coûtait d'un *penny*, d'où son nom). Ces courts récits étaient souvent à teneur horrifique, comme l'indique l'adjectif *dreadful*, signifiant « atroce, affreux ». De son côté, le *pulp* est un magazine né au début du XX^e siècle aux États-Unis qui mettait à l'honneur des récits de science-fiction, de fantastique, de western, d'horreur et autres récits d'aventures. Ces deux types de publications ont pour point commun de s'adresser à la tranche populaire de la société, attirant les jeunes lecteurs grâce à leur prix attractif et aux genres narratifs qu'ils publiaient.

53 RODDENBURY Gene, 1966-1969, *Star Trek*, NBC (3 saisons).

54 « La première campagne d'ampleur a eu lieu en 1968 autour de la série originale *Star Trek*, où les communautés de fans se rassemblaient dans des conventions dédiées à la science-fiction et où ils partageaient leurs créations dans des magazines papiers appelés fanzines. Après la chute des audiences en deuxième saison et les menaces d'annulation par la chaîne, les fans se sont mobilisés à travers les fanzines, en publiant les directives à suivre collectivement. Ils ont envoyés 115 000 lettres de soutien à la chaîne de diffusion, le *network NBC*, ce qui a permis aux fans d'obtenir la diffusion d'une troisième saison. » (BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 2. Activisme culturel et social des fans », *op. cit.*, p. 71-72).

55 *Ibid.*

frontières spatiales, géographiques et temporelles assez importantes⁵⁶ » entre les membres d'une communauté, favorisant leur rapide croissance. L'arrivée des outils numériques, selon Dominique Cardon, a notamment favorisé la pratique d'une activité créative, en prenant pour exemple la France :

En 1981, un Français sur dix avait exercé au moins une fois dans l'année une activité créative (musique, peinture, écriture, danse, théâtre, etc.) ; en 1997, un Français sur quatre ; en 2003, un sur trois. [...] Aujourd'hui un Français sur deux exerce une activité d'auto-production créative utilisant le numérique⁵⁷.

Le lien durable entre la culture fanique et les outils numériques favorise l'association entre culture fanique et culture *geek* dans les discours médiatiques. Le terme « geek » n'est pas choisi au hasard : David Peyron, maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université d'Aix-Marseille, fait remonter l'origine de ce terme, pourtant apparu dans les discours médiatiques dans les années 2000, au Moyen-Âge, « où l'ancêtre du terme renvoyait à un idiot⁵⁸ ». Initialement utilisé de manière péjorative, « geek » a ensuite désigné des jeunes personnes passionnées par un domaine particulier. À la fin des années 1990, le terme a été employé pour décrire les jeunes générations qui devenaient expertes dans le maniement des nouveaux outils numériques – comme l'ordinateur, les jeux vidéos ou Internet – avant de sémantiquement glisser vers un nouveau sens, décrit de la sorte par Anne Besson : le terme *geek* renvoie à un « groupe social de consommateurs culturels, emblématique du “public engagé” et canoniquement présenté comme “longtemps stigmatisés et désormais courtisés”⁵⁹ ». Ce nouveau sens implique tout un groupe social friand de nouvelles technologies, mais aussi les passionnés de jeux vidéos et du genre des littératures de l'imaginaire – la *fantasy*, la science-fiction ou encore l'horreur. La culture *geek* a en commun avec la culture fanique le caractère identitaire et ludique des pratiques la définissant ; ces dernières ont pour but de divertir les membres et de partager des références culturelles communes. Le public *geek* représente une génération qui redécouvre la littérature *pulp* et les *comics* grâce à des rééditions ; ils se passionnent pour ce genre littéraire, qui se retrouve associé à l'image du *geek* qui connaît dans les moindres détails l'arc narratif de ses héros préférés et collectionne tout type de contenu s'y référant.

56 BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *op. cit.*

57 CARDON Dominique, 2019, « Pratiques créatives en ligne », *op. cit.*

58 PEYRON David, 2014, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek* », *Les Enjeux de l'information et la communication*, vol. 15/2, n° 2, Grenoble, Groupe de Recherches sur les Enjeux de la Communication, p. 52-53, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2014-2-page-51.htm> (page consultée le 28/02/23).

59 BESSON Anne, 2015, « Glossaire », *op. cit.*, p. 496.

Dans la culture fanique et *geek*, les fans partagent entre eux un ensemble de connaissances, d'opinions et de pratiques. Ces flux ont considérablement augmenté grâce à l'avènement d'Internet, qui a permis aux fans de revendiquer leur statut de public passionné souhaitant participer de manière active à la réception de leur œuvre favorite. L'ensemble de ces pratiques et comportements collectifs représentent ce qu'Henry Jenkins nomme la culture participative, terme qu'il utilise pour la première fois dans son ouvrage de référence *Textual Poachers*. Le terme était alors employé pour évoquer des individus ne se comportant non seulement en tant que consommateurs de contenus culturels mais aussi en tant que membres d'une communauté qui produisait du contenu créatif dérivé, ou en quelques mots : « Une communauté créative qui tirait sa matière première de ces textes de divertissement commerciaux, se l'appropriait et la remixait pour servir de base à sa propre culture créatrice⁶⁰. » La culture participative favorise la créativité au sein du *fandom*, ainsi que le partage des productions amateurs et des connaissances entre les fans eux-mêmes. L'adhésion à la communauté, la participation aux pratiques et le partage, nous l'avons vu, promeuvent une « forme de connexion sociale » entre les fans, et la construction d'une identité fanique commune et personnelle ; la culture participative permet aux fans d'avoir le sentiment que « leurs contributions ont de l'importance⁶¹ ». Elle est la preuve que le consommateur de contenu médiatique n'adopte plus de posture passive dans sa réception de l'œuvre ; elle permet de rassembler à la fois les producteurs de contenus et leurs consommateurs – même s'il convient d'ajouter que ces producteurs « exercent un pouvoir plus important que les consommateurs, pris individuellement et collectivement⁶² ». De ce fait, les fans exploitent un texte médiatique de toutes les manières possibles, le modifiant via leurs pratiques et productions amateurs ; ce texte peut alors prendre une signification nouvelle, qui n'avait pas forcément été envisagée ni autorisée par les instances culturelles.

La culture participative prône une forme de revendication émanant des fans ; ceux-ci réclament le droit de s'approprier et de participer activement à la promotion de leur œuvre favorite. Cette appropriation est le moyen, pour ces consommateurs, d'exprimer leur sensibilité et leur opinion, à la fois personnelle et collective, du média culturel. C'est par un travail collectif, émanant de la communauté de fans, que la culture participative se forge, à partir de centaines de milliers de contenus et pratiques dérivés d'une œuvre médiatique précise. Elle est le signe d'une forme d'engagement de la part de ses contributeurs : engagement vis-à-vis de l'œuvre mais aussi de son

60 JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah [2016, Polity Press] 2017, « Chapitre 1. Définir la culture participative », *op. cit.*, p. 31.

61 *Ibid*, p. 34.

62 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « Introduction : “Prier sur l'auteur de la convergence”. Un nouveau paradigme pour comprendre l'évolution des médias », *op. cit.*, p. 23.

fandom – un engagement à la fois temporel, intellectuel et créatif. Cet engagement, nous l’avons évoqué, varie en fonction des individus et de leur propre implication personnelle au sein de la communauté. Dominique Cardon note, à ce sujet, que « 90 % du contenu [en ligne] est produit par 10 % des contributeurs ; les 90 % restants font bien partie de la communauté, mais leurs contributions sont beaucoup plus légères⁶³ ». Un équilibre est cependant à noter : les fans producteurs de contenus ont besoin des autres, non producteurs, afin que leurs contenus soient consommés, et inversement. La présence d’une partie de la communauté, plus silencieuse que l’autre, ne doit pas être oubliée.

L’ensemble des pratiques et des flux d’informations qui définissent la culture fanique, et qui font vivre la culture participative telle que définie par Henry Jenkins, constituent ce que le sociologue français Pierre Lévy nomme l’« intelligence collective⁶⁴ ». Il s’agit de la capacité, que possèdent les membres d’une communauté, à rassembler l’ensemble de leurs connaissances, de leur expertise envers une œuvre médiatique, dans un but commun – ou, pour le dire plus simplement, ce qui est impossible à surmonter seul peut l’être collectivement. L’intelligence collective implique une meilleure circulation de la connaissance dans notre société actuelle ; c’est une raison pour laquelle cette notion est étroitement liée à l’essor des nouveaux outils numériques, ces derniers favorisant ces flux de connaissances entre les usagers. Pierre Lévy considère les communautés de fans – ou, plus généralement, toute communauté amateur en ligne – comme des communautés de savoirs, capable de produire du sens et des contenus pouvant être remarquables. L’intelligence collective peut donc être assimilée aux patchworks cousus par les courtpointières évoquées par Jenkins qui, une fois rassemblés, constituent une nouvelle matière issue de sources différentes⁶⁵.

63 CARDON Dominique, 2019, « Pratiques créatives en ligne », *op. cit.*

64 LÉVY Pierre, 1994, *L’intelligence Collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte.

65 « Ma grand-mère était courtpointière. Elle récupérait des pièces de tissu auprès des usines textiles locales et s’en servait pour créer quelque chose de nouveau. Elle était capable d’exprimer sa sensibilité grâce à l’appropriation et la recombinaison de matériaux d’emprunt. Elle a probablement acquis ces compétences de manière informelle, en observant la communauté de courtpointières au travail, s’essayant progressivement au métier et à l’artisanat et apprenant sur le tas. Les compétences, les connaissances et les traditions étaient transmises de génération en génération. » (JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah [2016, Polity Press] 2017, « Chapitre 1. Définir la culture participative », *op. cit.*, p. 40).

1.1.3. Une culture aux pratiques ludiques et créatives pouvant être distinguées

Nous avons évoqué le rôle essentiel du web au sein de la communauté de fans, ce dernier mettant à disposition de ses membres de nouveaux outils favorisant leur expressivité. Internet est devenu, comme l'écrit avec justesse Henry Jenkins, « un lieu d'expérimentation et d'innovation, où les amateurs tâtent le terrain, développent de nouvelles pratiques et de nouveaux thèmes⁶⁶ » ; il permet en effet une grande variété d'activités qui rythment la vie de la communauté de fans. Ces activités peuvent être distinguées en fonction de différentes catégories empruntées à Mélanie Bourdaa⁶⁷ : 1° des activités de créations ; 2° des activités d'intelligence collective ; 3° des activités de lien social ; 4° des activités de médiation culturelle ; 5° des activités d'activisme.

Lorsque les communautés de fans sont évoquées, les premières activités qui peuvent spontanément nous venir à l'esprit sont celles faisant appel à la créativité de ces derniers. Le trait de personnalité le plus connu du fan est sa créativité : il est le consommateur de contenu médiatique qui sait invoquer ce qu'il juge intéressant dans la narration d'une œuvre, manier divers outils et compétences (la langue ou les logiciels informatiques), pour développer un contenu dérivé qui, bien qu'étant amateur, peut se montrer d'une complexité saisissante. Dominique Cardon dit notamment des productions amateurs qu'elles peuvent varier en fonction de l'intensité qui a été investie par le fan : source de « loisir durable qui suscite un investissement de tous les instants » pour les uns, « fantaisie sans engagement ni portée durable⁶⁸ » pour les autres. De plus, ce n'est pas un hasard si ces activités de création s'inspirent d'univers fictionnels populaires ; Anne Besson commente notamment à ce sujet :

Les mondes imaginaires expansifs leur fournissent [aux fans] un terrain d'expression idéal. [...] Internet offre l'espace idéal à des entreprises qui existaient auparavant à des échelles incomparablement moindres mais néanmoins décisives⁶⁹.

Les univers fictionnels issus des littératures de l'imaginaire offrent aux lecteurs un terrain de jeu idéal pour développer leur créativité, et sont susceptibles de susciter de nombreuses passions. Internet a contribué à l'essor de pratiques aujourd'hui nombreuses ; autrefois publiées dans des

66 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « *La Guerre des Étoiles* de Quentin Tarantino ? Quand la créativité des fans rencontre l'industrie des médias », *op. cit.*, p. 183.

67 BOURDAA Mélanie, 2022, « La mise en valeur du patrimoine littéraire de Jane Austen. "Janeites" et médiation culturelle », *op. cit.*, p. 5-6.

68 CARDON Dominique, 2019, « Pratiques créatives en ligne », *op. cit.*

69 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Se bercer d'illusions », *op. cit.*, p. 280-281.

fanzines⁷⁰, magazines amateurs distribués lors des conventions, les pratiques se retrouvent aujourd'hui valorisées sur Internet. Les fanzines marquent un tournant dans l'histoire de la culture fanique ; en effet, pour la première fois, des personnes se réunissent pour créer, de manière amateur, un contenu dérivé d'une œuvre médiatique, et ce dans le but de diffuser leur opinion et leur créativité. Internet a démocratisé ces pratiques, et a accru l'intérêt porté aux communautés de fans. Il existe aujourd'hui une grande variété d'activités créatives exercées par les fans : nous pouvons citer le montage vidéo, l'écriture de fanfiction, la création de fan art, la pratique du jeu de rôle, le *shifting*, ou encore le *cosplay*⁷¹, pratique que nous retrouvons notamment lors de conventions. Nous reviendrons plus en détail sur la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle et du *shifting*, qui font partie de notre corpus d'étude.

Les activités d'intelligence collective, pouvant être perçues comme une forme esthétique idéale, regroupent toutes les pratiques qui mobilisent les connaissances des fans. Ces derniers sont de véritables experts de leur œuvre médiatique de prédilection : ils se passionnent pour l'apprentissage, le recueil et le partage de connaissances qu'ils transmettent volontiers aux nouveaux membres de la communauté. Ces fans adoptent une posture scientifique : ils opèrent de larges recueils de données issus de l'univers étudié, et retranscrivent leurs résultats de manière synthétique. Mélanie Bourdaa voit en eux à la fois des « archéologues allant chercher des informations » et des « architectes de la reconstruction de l'univers⁷² » ; les fans peuvent adopter une posture d'architecte dans ce qui est du traitement des informations, qui sont organisées dans des bases de données en lignes, dont la gestion nécessite des connaissances informatiques. Il s'agit généralement de vastes chantiers collaboratifs qui rythment la vie de la communauté de fans. Ces derniers sont notamment à l'origine de nombreux *wikis*, qui sont des encyclopédies amateurs en ligne dédiées à des univers fictionnels populaires. Ces *wikis* peuvent être assimilés à des fourmilières virtuelles : les fans y travaillent dessus constamment, les mettant à jour et corrigeant les articles les composant. En travaillant sur ces bases de données, qui peuvent prendre une ampleur

70 Olivier Belin fait remonter l'origine du fanzine aux États-Unis, dans les années 1920-1930 : « Le courrier des lecteurs d'un magazine spécialisé comme *Amazing Stories* accueille alors des échanges entre passionnés qui, une fois sortis du cadre de la revue, aboutissent à la création d'une publication autonome. En mai 1930 apparaît ainsi *The Comet*, premier fanzine attesté, publié à Chicago par le *Science Correspondence Club*, et constitué de correspondances, de critiques, de commentaires, mais aussi d'essais créatifs. » (BELIN Olivier, 2020, « Au pays des fanzines : de la presse alternative à l'archive instituée », *Sociétés & Représentations*, n° 50, Paris, Éditions de la Sorbonne, p. 166, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2020-2-page-165.htm#no10> [page consultée le 16/04/23]).

71 Le *cosplay* est une pratique créative à but purement identitaire, consistant en la création d'un costume représentant un personnage issu d'une œuvre fictionnelle. Les fans créent ces costumes dans l'optique de pouvoir le porter et, pour ainsi dire, se glisser dans la peau du personnage, l'incarner pleinement au cours de soirée ou de conventions.

72 BOURDAA Mélanie, 2021, « Introduction », *Les fans. Publics actifs et engagés*, op. cit., p. 14.

considérable, les fans adoptent une attitude d'archivistes, vérifiant constamment les sources, la grammaire, l'orthographe et la cohérence des données mises à jour. *Wikipédia* est l'exemple qui vient le plus naturellement à l'esprit : le site, qui a vu le jour en 2001, compte plusieurs millions d'articles qui composent sa base de données. Bien que souvent décrié pour ne pas être suffisamment rigoureux quant aux sources exploitées dans la constitution des articles, danah boyd (la chercheuse insiste pour que son nom soit orthographié sans capitales) voit dans *Wikipédia* une « magnifique vitrine du savoir », véritable œuvre collective : l'utilisateur peut notamment avoir accès à l'historique du site, et ainsi « suivre la résolution des débats et des désaccords lors des échanges entre les rédacteurs à propos de la “neutralité”⁷³ ».

Les activités de lien social ont elles aussi leur importance au sein du *fandom*. Elles représentent l'un des piliers sur lequel se fonde la communauté de fans : en partageant leurs pratiques ainsi que leurs compétences, les fans interagissent les uns avec les autres. Ces interactions peuvent être à l'origine de liens sociaux complexes qui se créent. Avant l'ère du numérique, il était bien plus difficile pour un fan de pouvoir partager sa passion avec d'autres personnes ; il était souvent mis de côté, rejeté par la société, son comportement étant alors jugé extrême. Le fan devait alors se rendre aux conventions organisées par d'autres passionnés ; ces événements exigeaient un déplacement, souvent sur plusieurs jours, afin que les fans puissent se réunir de manière physique et échanger entre eux. Si les conventions existent encore de nos jours, et connaissent le même engouement auprès de ses publics cibles, l'arrivée d'Internet a permis, comme nous l'avons évoqué, de faciliter la circulation de la parole au sein de la communauté.

Henry Jenkins note que l'univers sériel, qui s'est considérablement développé dans les années 1990, a permis l'essor de discussions en ligne, via la constitution de blogs ou de forums spécialisés. Le chercheur prend notamment exemple de la série *Twin Peaks*⁷⁴, créée par le cinéaste David Lynch, qui a connu un engouement sans précédent aux États-Unis lors de sa diffusion. La série, qui met en scène le travail d'investigation de l'agent du FBI Dale Cooper sur le meurtre de la jeune Laura Palmer dans la ville de Twin Peaks, avait notamment fait sensation par ses procédés narratifs innovants pour l'époque : retournements de situations inattendus, épisodes se concluant sur un *cliffhanger*⁷⁵... Les fans de la série, incapables de patienter jusqu'à la diffusion du prochain

73 JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah [2016, Polity Press] 2017, « Chapitre 4. Apprentissage et littératie », *op. cit.*, p. 189-190.

74 FROST Mark & LYNCH David, 1990-1991, *Twin Peaks*, Lynch/Frost Production (2 saisons). À la suite de la diffusion de la série, le réalisateur David Lynch réalise en 1992 un film préquel à la série, intitulé *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, centré sur les derniers jours de Laura Palmer. En 2017, une troisième saison de la série est diffusée et produite par Showtime, et nommée *Twin Peaks: The Return*.

75 Le *cliffhanger* est une « technique narrative qui consiste à introduire une rupture dans le récit au moment où est créée une tension qui appelle une résolution pressante. Il consiste à désynchroniser la clôture textuelle de la résolution de l'intrigue », créant ainsi chez le destinataire une sensation d'impatience quant à la résolution de

épisode, se retrouvaient sur des forums pour en discuter : ils découvraient ainsi « l'intérêt du travail collectif pour donner un sens à ce qu'ils regardaient. Ils utilisaient le magnétoscope pour visionner les scènes *ad libitum*, à la recherche de ce qui leur avait échappé⁷⁶ ». Ces discussions servent en effet à débattre de l'œuvre en question : les fans, en confrontant leurs points de vue de récepteurs, cherchent à trouver du sens à leurs interrogations, à dégager une piste de lecture qui diffère de celle, officielle, fournie par les producteurs. Ces discussions peuvent être très poussées, les fans invoquant des théories narratologiques qu'ils ont étudié, et les diffusant au sein du *fandom*, spécialisant ainsi leur discours. Ces discussions sont le moyen pour de nombreux fans de nouer des liens d'amitié avec d'autres passionnés, d'autant plus si ces derniers sont relativement isolés dans leur quotidien.

Il convient d'ajouter que les activités des fans sur Internet ont un but en commun : participer à la médiation culturelle de l'œuvre en question. Une des principales motivations des fans est effectivement de promouvoir leur univers fictionnel favori sur Internet, que ce soit sur les blogs ou des réseaux sociaux comme *Twitter* ou *Tumblr*. Les fans n'hésitent pas à partager leurs contenus sur ce type de réseaux, en identifiant chaque post avec un mot-clé visible (comme le *hashtag* pour *Twitter*) ; ces mots-clés, en plus de permettre aux fans de revendiquer leur appartenance à un *fandom* en particulier, bousculent les statistiques de l'algorithme du réseau social et font parler de l'œuvre médiatique sur le réseau en question, pouvant ainsi donner envie à d'autres usagers de rejoindre la communauté. Mélanie Bourdaa note par ailleurs que la question du rôle de médiateur culturel endossé par le fan a été saisie par les producteurs culturels eux-mêmes. La chercheuse prend pour exemple la chaîne américaine HBO, qui s'est servie de la créativité des fans et de leur esprit de médiation pour promouvoir sa série d'*heroic fantasy Game of Thrones*⁷⁷ :

Pendant le cliffhanger (fin ouverte au suspense insoutenable) du célèbre épisode 9 de la saison 3, intitulé "Red Wedding", les fans ayant lu le livre ont filmé leurs amis en train de découvrir à l'écran l'atroce fin de certains personnages et ont posté les vidéos en ligne sur le site communautaire *YouTube*. HBO a recueilli les vidéos, les a compilées et proposées en

l'intrigue. La technique, qui a été souvent utilisée dans le genre théâtral, ainsi que dans les romans-feuilletons du XIX^e siècle, a désormais investi les narrations sérielles diffusées à la télévision, et ce dans le but de fidéliser son public. (BARONI Raphaël, 2016, « Le cliffhanger : un révélateur des fonctions du récit mimétique », *Cahiers de narratologie* [En ligne], n°. 31, disponible sur : <https://journals.openedition.org/narratologie/7570#quotation> [page consultée le 30/07/23]).

76 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « Focus : Retour à *Twin Peaks* », *op. cit.*, p. 75.

77 BENIOFF David & WEISS Daniel Brett, 2011-2019, *Game of Thrones*, HBO (8 saisons). Il s'agit d'une adaptation sérielle des romans de l'auteur Américain George R.R. Martin, *Le Trône de Fer*, parus pour la première fois en France en 1998 aux éditions Pygmalion.

bonus sur le DVD à la vente de la Saison 3, profitant d'une activité de fans pour mettre en avant la marque de fabrique de la série, les morts inattendues des personnages principaux⁷⁸.

Ici, l'objectif de la chaîne est bien de se servir des productions de fans afin de promouvoir leur série tout en fidélisant cette communauté en témoignant de l'intérêt porté à leurs pratiques. Les fans voient ainsi leur implication récompensée en apparaissant dans les bonus de la série.

En dernier lieu, les pratiques des fans ne se résument pas à une forme de divertissement. Elles peuvent en effet devenir une puissante forme d'engagement et d'activisme commun. Nous pouvons rappeler la mobilisation des fans de *Star Trek* que nous évoquions dans la précédente sous-partie de ce chapitre : ces derniers avaient réussi à sauver leur série de l'annulation en se mobilisant. Il est désormais courant d'être confronté à ces formes d'activisme sur les réseaux sociaux, les fans n'hésitant plus à créer des pétitions afin de montrer aux producteurs qu'une communauté existe et demande à ce que l'œuvre soit davantage adaptée à leurs envies. Selon Henry Jenkins, l'activisme fan représente « des formes d'engagement civique » ainsi qu'« une participation politique qui émerge de la culture fan elle-même, souvent en réponse aux intérêts partagés des fans⁷⁹ » ; les pratiques des fans peuvent effectivement contenir certaines valeurs communautaires et sociales que ces derniers cherchent à défendre, et ce dans le but d'améliorer leur qualité de vie au sein du *fandom*. Les fans peuvent aller jusqu'à revendiquer, par exemple, une meilleure représentation de certaines minorités, qu'elles soient ethniques ou sexuelles, auprès des producteurs de contenus médiatiques. Nous pouvons mentionner, en guise d'exemple, le cas des *Gaylaxians*, la communauté de fans homosexuel.les de la série *Star Trek*, qui se sont mobilisés à l'attention des producteurs de la série, dans le but d'obtenir un personnage ouvertement gay dans la série. Les fans étaient ainsi en quête d'une plus grande visibilité, se sentant sous-représentés, et ont envoyé plusieurs milliers de lettres à la production pour obtenir gain de cause.

L'activisme peut aussi déborder du cadre du *fandom* et de ses pratiques habituelles, notamment en ralliant des causes sociétales. Mélanie Bourdaa, dans son ouvrage *Les Fans. Publics actifs et engagés*, étudie longuement ces formes d'activisme ; elle prend pour exemple la marche des femmes qui avait eu lieu au lendemain de l'élection de Donald Trump à la présidence des États-Unis, en 2016. Ces femmes n'avaient pas hésité à brandir la figure de la princesse Leia,

78 BOURDAA Mélanie, 2016, « La promotion par les créations des fans : Une réappropriation du travail des fans par les producteurs », *Raisons Politiques*, vol. 62, n° 2, Paris, Presses de Sciences Po, p. 109, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-raisons-politiques-2016-2-page-101.htm> (page consultée le 25/04/23).

79 Notre traduction. « “Fan activism” refers to forms of civic engagement and political participation that emerge from within fan culture itself, often in response to the shared interest of fans [...] » (JENKINS Henry, 2012, « “Cultural Acupuncture”: Fan Activism and the Harry Potter Alliance », *Transformative Works and Cultures*, Los Angeles, Université de Caroline du Sud, n° 10, disponible en ligne sur : <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305/259> [page consultée le 25/05/23]).

représentante féministe de la Rébellion dans la saga de science-fiction *Star Wars*⁸⁰, pour contester l'élection du nouveau président. La chercheuse s'appuie notamment sur les propos de Mary Trice, professeure en études féministes à l'Université de Akron, qui y voit un moyen pour les manifestants « “de s'inspirer de l'image de force et de pouvoir ou de résistance dont ces personnages ont fait preuve dans leurs histoires respectives de lutte et d'émancipation”⁸¹ ». Ici, c'est autant le symbole de Leia, princesse guerrière et cheffe de la Rébellion, que celui de l'actrice Carrie Fisher (interprète du personnage), engagée et féministe, qui a été utilisé afin de protester contre un gouvernement jugé patriarcal – une récupération à des fins politico-sociales d'une figure de la *pop culture*.

En présentant ainsi la posture adoptée par un consommateur de contenus médiatiques qualifié de fan, force est de constater que nous nous trouvons bien au-delà des définitions relativement réductrices présentées en introduction. La culture fanique dépasse en effet la simple posture enthousiaste vis-à-vis d'une production culturelle ; elle s'en empare, la modifie, se l'approprie, afin de créer un contenu amateur dérivé ou de développer une intelligence collective entourant l'œuvre. Cependant, cette culture, bien qu'étant une riche source de données, a longtemps été malmenée, jugée, marginalisée, que ce soit par les discours médiatiques, les instances culturelles ou encore universitaires.

1.1.4. Une culture bien souvent malmenée et victime de nombreux préjugés

La culture fanique a, depuis son expansion au XX^e siècle, souffert d'un manque de représentation au sein des discours médiatiques et universitaires. Comme toute minorité, elle a été mise à la marge des sujets ayant de l'intérêt pour ces types de discours, et le peu de visibilité qui a pu lui être accordée n'a fait qu'accentuer l'image négative qui lui a été associée. De leur côté, les producteurs culturels ont tenté à de nombreuses reprises de réprimer ces comportements jugés déplacés, créant ainsi des tensions entre producteurs et consommateurs de contenus.

Nous expliquions, en introduction à cette partie, que la représentation la plus répandue des fan était empreinte d'une connotation péjorative forte, la faute à un terme étymologiquement

80 LUCAS George, 1977-2005, *Star Wars*, Twentieth Century Fox & LucasFilm Production (6 épisodes). D'autres films seront produit par les studios Disney à partir de 2015.

81 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 2. Activisme culturel et social des fans », *op. cit.*, p. 88.

rattaché à un vocabulaire religieux hautement dépréciatif. Les fans ont été assimilés à un public aliéné, hérétique, fanatique, qui s'épanouissait au sein d'une relation obsessionnelle et malsaine avec une œuvre médiatique ne leur appartenant pas. Cette représentation fortement stéréotypée et stigmatisante, qui réduisait alors le public fan à un groupe de désaxés sociaux, ne date pas d'hier : le terme « fan » est cité, dès ses premières apparitions au sein de la presse et dans les autres médias, pour évoquer un type de public hystérique et dérangé, qui exprimerait une posture de réception corrompue. Marion Lata évoque le cas des *Matinee Girls*, au XIX^e siècle : cette expression, utilisée dans la presse écrite, renvoyait alors à « ces spectatrices qui fréquentaient les théâtres, disait-on, plus pour admirer les acteurs que pour écouter le texte⁸² ». L'expression a rapidement été assimilée au terme de fan dans la bouche des critiques de théâtre masculins, dans le but de condamner avec ferveur ces comportements de réception jugés inadéquats et contraires aux règles de bienséance alors en vigueur. Cette instabilité émotionnelle du fan a par la suite été souvent mise en avant au sein des reportages écrits ou télévisés : les fans étaient alors montrés comme des bêtes de foire, leur comportement à l'égard de leurs idoles moqués ou jugés avec une forte désapprobation. Les fans masculins étaient souvent montrés comme associables, préférant fuir la réalité en se plongeant dans un univers fictionnel, tandis que les fans féminines étaient celles qui, hystériques, attendaient leurs idoles à leur sortie de scène ou à leur hôtel.

Mais c'est surtout certains faits divers, qui, ayant défrayé la chronique, ont eu le malheur d'asséner le coup de grâce à ces communautés de fans : comment ne pas penser à l'assassinat de John Lennon par un fan déséquilibré le 8 décembre 1980⁸³ ? La mort du chanteur, très médiatisée, avait suscité une vague d'émotion puis de colère à l'égard du meurtrier ; rapidement, une assimilation avait été faite entre le profil du tueur, un homme déséquilibré au chômage, et la figure du fan. La France aussi, de son côté, a connu des faits divers de ce type : nous pourrions citer, à titre d'exemple, le meurtre d'un réceptionniste des locaux de Polydor par un fan désireux de rencontrer la chanteuse Mylène Farmer, le 14 novembre 1991. Ce dernier, « déçu de n'avoir pas reçu de réponses à ses lettres⁸⁴ », s'était déplacé jusqu'aux locaux parisiens de la maison de disques dans l'espoir de rencontrer son idole. Le réceptionniste lui avait alors informé que la chanteuse n'était

82 LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *op. cit.*, p. 81.

83 « Le 8 décembre 1980, John Lennon était assassiné à New York alors qu'il rejoignait son appartement situé près de Central Park. [...] Le meurtrier s'appelle Mark David Chapman, 25 ans chômeur. Fan des *Beatles*, il était déçu par ce qu'était devenue son idole. [...] Chapman rôdait depuis trois jours devant le domicile du chanteur. Il se disait guidé par des voix intérieures. À l'époque, la mort de l'ancien *Beatles* provoque une onde de choc planétaire. » (*France Info Culture*, 2020, « John Lennon : il y a 40 ans, l'assassinat d'une légende » [en ligne], disponible sur : https://www.francetvinfo.fr/culture/john-lennon-il-y-a-40-ans-l-assassinat-d-une-legende_4211875.html [page consultée le 27/07/23]).

84 DROUARD Élodie, 2008, « Fan de... à la vie, à la mort », *20 Minutes* [en ligne], disponible sur : <https://www.20minutes.fr/culture/272294-20081113-fan-de-a-vie-a-mort> (page consultée le 27/07/23).

pas présente dans les locaux, et avait refusé de communiquer l'adresse personnelle de cette dernière au fan, provoquant sa colère – il avait alors sorti un fusil et avait abattu le réceptionniste. Ces faits divers, bien que n'étant que des événements rarissimes au sein de la culture fanique, avaient fait couler beaucoup d'encre ; ils ont ainsi, pour ainsi dire, déteint sur la réception que la société pouvait se faire, à l'époque, de cette forme de culture – une réception négative relayée pendant de longues années par les discours médiatiques.

Le domaine universitaire a lui aussi participé à cette campagne de dénigrement de la culture fanique. Les chercheurs ont pendant longtemps partagé l'opinion des médias à propos des comportements des fans, se montrant particulièrement hostiles face à ces nouvelles pratiques de réception qu'ils dénoncent alors dans leurs travaux. Mélanie Bourdaa cite les travaux de Joli Jensen⁸⁵ qui, en 1992, qualifiait les fans de « “consommateurs sans cerveau” et de “désaxés sociaux” qui accordent trop d'importance au texte culturel et qui sont incapables de séparer la réalité de la fiction⁸⁶ ». Des mots durs, qui jugent avec un regard très négatif une communauté alors encore jeune. Par ailleurs, le titre de l'article de Jensen d'où proviennent ces mots parle de lui-même : la chercheuse associe la posture de réception du public fan à une pathologie psychiatrique, jugeant notamment les pratiques des fans comme des déviations dangereuses qu'il convient de condamner. Henry Jenkins notait lui-même dans *Textual Poachers* que les fans étaient perçus par les chercheurs comme des publics marginaux et hors de la portée de contrôle des producteurs culturels. En France, l'analogie des fans à un public pathologique se retrouve aussi sous la plume de Pierre Bourdieu, qui décrit alors dans son ouvrage *La Distinction*⁸⁷ le fan « comme dominé et n'ayant aucune distance par rapport à sa passion⁸⁸ ». Un vocabulaire faisant écho au paradigme morphologique et sémantique d'où est tiré le substantif « fan », le lien avec l'idée de culte religieux déviant influençant encore les prises de position des chercheurs.

Ces propos peuvent paraître étonnants, de notre point de vue actuel : il nous semblerait en effet impossible, de nos jours, de voir de telles marques de jugement négatives émaner de chercheurs à l'égard d'une tranche de la population. Ces propos, en plus d'être insultants envers les destinataires, sont une fois de plus discriminants et stéréotypés, la faute à un champ disciplinaire

85 JENSEN Joli, 1992, “Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization, in Lisa E. Lewis (dir.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, Londres, Routledge, p. 14.

86 BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *op. cit.*

87 BOURDIEU Pierre, 1979, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit.

88 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les *fan studies* en question : définitions et méthodologies », *op. cit.*, p. 44.

d'étude de la culture fanique encore balbutiant. Ils sont cependant symptomatiques d'une réaction face à l'avènement d'une nouvelle forme de culture au XX^e siècle, qui a été identifiée sous le terme de « culture de masse ». Cette expression se réfère à une configuration contemporaine de la culture, qui s'oppose à celle de « culture savante ». Associée à la notion de mondialisation culturelle⁸⁹, la culture de masse est destinée à une consommation à grande échelle, étant elle-même façonnée dans un but économique par des entreprises culturelles mondiales. C'est cette raison économique qui dérange alors les universitaires, comme l'explique Éric Maigret :

La culture de masse, rebaptisée "industrie culturelle" pour en souligner l'aspect mécanique, automatisé, [...] est un bombardement permanent de loisirs qui affectent le jugement et endorment la raison. Depuis son avènement récent au XIX^e siècle, elle vient détruire l'authentique culture populaire du passé, celle des traditions orales ou culinaires qui reposaient sur un "art inférieur", et les traditions de l'"art supérieur", qui recherchent la difficulté, la distance dans l'expression formelle, ainsi que la critique des hiérarchies. Le pouvoir de ce qui s'impose partout et n'est plus culture réelle mais simple domination, provient de sa puissance technique et de sa capacité de produire à la chaîne des programmes radiophoniques, des films ou des romans, reposant sur des morales faciles à saisir et satisfaisantes pour l'esprit⁹⁰.

Cette nouvelle forme de culture, facile d'accès, détruirait la culture traditionnelle, qu'elle soit populaire – celle concernant les savoirs primaires, le folklore culturel national –, ou savante – qui tendait alors au développement critique de l'esprit et à sa finesse, ainsi qu'à la sensibilité éthique de l'individu. La culture de masse développerait des produits médiatiques qui abrutiraient, pour ainsi dire, l'esprit de l'Homme ; elle proposerait de nouvelles formes d'activités qui ne demanderaient pas nécessairement de grandes compétences intellectuelles – une vision qui n'est pas sans rappeler les nombreuses critiques émises à l'encontre des pratiques des fans. Ce positionnement hostile, péjoratif et critique à l'égard des nouvelles formes de contenus médiatiques, perçus alors comme « l'*anti-Aufklärung*, le soleil noir de la modernité⁹¹ », est hérité de la pensée de Theodor Adorno et Max Horkheimer, deux philosophes juifs membres de L'École de Francfort, groupe de pensée allemand du début du XX^e siècle. Ils ont interprété cette nouvelle forme

89 La notion de mondialisation culturelle désigne « un processus d'uniformisation des biens culturels [...] qui redéfinit les interactions humaines. Elle est notamment véhiculée par les médias dont la structure oligopolistique introduit la logique de rentabilité économique dans la sphère culturelle. [...] La mondialisation ouvre sur le monde des cultures, rendant ainsi possible le décentrement, le regard de l'Autre, la relation. » (RAMOS SANTANA Irma, 2008, « Jean Tardif, Joëlle Farchy, *Les enjeux de la mondialisation culturelle* », *Questions de communication* [en ligne], n° 14, disponible sur : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1652> [page consultée le 26/07/23]).

90 MAIGRET Éric, 2015, « Chapitre 4. L'École de Francfort et la théorie de la culture de masse. Le soleil noir de la modernité », in Éric Maigret (dir.), *Sociologie de la communication et des médias*, Paris, Armand Colin, « Collection U », p. 61, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/sociologie-de-la-communication-et-des-medias--9782200278274-page-59.htm> (page consultée le 26/07/23).

91 *Ibid*, p. 61.

de culture comme un signe de l'aliénation de la société moderne – les deux philosophes ont connu l'Allemagne nazie – et l'ont violemment condamnée. Il s'agit bien entendu d'une piste pouvant expliquer le fait que la culture fanique et ses pratiques aient reçu de tels jugements péjoratifs. En agissant de la sorte, les chercheurs ont marginalisé les publics fans au sein du discours universitaire, en leur faisant comprendre que ce type de culture ne trouverait jamais place au sein de l'Université. Des postures hostiles qui ont pu être la source de malaises au sein même de l'Université : Henry Jenkins se rappelle notamment de la réaction d'un de ses étudiants, passionné par la figure de *Batman*, quand deux de ses collègues s'étaient ouvertement moqués de ce sujet de discussion, affirmant que le lieu n'était pas approprié pour avoir ce sujet de conversation⁹².

Il peut aussi être pertinent d'évoquer les points de tensions qui ont pu apparaître entre les producteurs de contenus médiatiques et les publics fans. Ces pratiques, nous l'avons vu, posent la question de l'appropriation par une communauté de consommateurs amateurs d'œuvres médiatiques ne leur appartenant pas. Face à de nombreuses pratiques comme la fanfiction ou le fan film, les auteurs ont pu ressentir une impression de « vol, voire un viol, de leur propriété intellectuelle, de leur création, de leurs personnages assimilés à leurs enfants⁹³ ». Les pratiques créatives des fans ont pu être perçues comme une perte de contrôle des autorités culturelles, dont les droits semblent alors être bafoués par les fans, notamment en ce qui concerne les droits liés à la propriété intellectuelle⁹⁴. Ces pratiques sont cependant le symbole d'une revendication à la participation émanant de ces publics qui sont les premiers consommateurs des contenus médiatiques au centre de notre propos. Ainsi, des compromis ont dû être trouvés pour concilier producteurs et consommateurs : certains auteurs ont ainsi pris position dans ce débat, comme par exemple J.K. Rowling, l'auteurice de *Harry Potter*⁹⁵, qui tolère la fanfiction à condition que « les fans n'entraînent

92 « Un de mes étudiants avait un niveau passable et n'ouvrait jamais la bouche en classe. Un jour, nous avons commencé à parler de *Batman* et il s'est réveillé pour offrir de nombreuses contributions et dominer les débats. Pendant une bonne heure, c'était lui l'expert et les autres étudiants lui posaient des questions. Il m'a rejoint plus tard dans mon bureau, encore rayonnant, et nous avons discuté pendant au moins une heure supplémentaire. [...] Deux de mes collègues [...] entendirent notre conversation, passèrent la tête dans mon bureau et dire "Qu'est ce qui vous prend à parler de *Batman* ? C'est un département de littérature ici !" La plaisanterie me visait directement, mais l'étudiant devint livide et cessa de parler presque instantanément. Il sortit d'un pas nonchalant et ne s'exprima plus jamais en classe jusqu'à la fin de l'année. » (JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah [2016, Polity Press] 2017, « Chapitre 4. Apprentissage et littérature », *op. cit.*, p. 199).

93 BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *op. cit.*, p. 57-58.

94 « Outil de lutte contre la contrefaçon ou le plagiat, la propriété intellectuelle permet à l'auteur d'une création de protéger son œuvre et de lui octroyer les avantages issus de son œuvre. Elle regroupe la propriété industrielle et le droit d'auteur et droits voisins (liée aux logiciels et aux œuvres littéraires artistiques et de divertissement). [...] La propriété couverte par le droit d'auteur, se rapporte aux œuvres littéraires, créations musicales, films, documentaires graphiques, plastiques, créations de mode, etc. » (*Insee*, « Propriété Intellectuelle. Définition » [en ligne], disponible sur : <https://www.insee.fr/fr/metadonnees/definition/c1684> [page consultée le 27/07/23]).

95 ROWLING Joanne K., [1997-2007, Bloomsbury Publishing] 1998-2007, *Harry Potter*, Paris, Gallimard.

pas ses personnages vers le pornographique », ou encore Terry Pratchett (*Le Disque-monde*⁹⁶), « qui s'en accommode tant qu'on ne le force pas à en lire⁹⁷ ».

Les producteurs de contenus culturels ont eux aussi été contraints de trouver des solutions face à ces nouvelles problématiques entourant leurs œuvres. Il est en effet impossible pour eux d'entretenir une relation conflictuelle avec le public consommateur de leurs productions. La franchise *Star Wars* a ainsi réfléchi à l'aménagement d'une « zone de tolérance où les fans puissent opérer et affirmer un certain niveau de contrôle sur ce qui arrive à l'histoire⁹⁸ ». Ainsi, durant les années 2000, la LucasFilm, société de production détentrice des droits de *Star Wars*, a mis à disposition sur le site officiel des outils permettant aux fans de pouvoir s'exercer gratuitement à la création de fans films, et ce « à la condition que ce qu'ils créent respecte la propriété intellectuelle du studio⁹⁹ ». Par ailleurs, dans le chapitre « Pourquoi Heather peut écrire. La culture médiatique et les guerres d'*Harry Potter* », Henry Jenkins revient sur les nombreuses tensions qui sont apparues entre la Warner Bros. et les fans, qui revendiquaient un droit à la participation et la création de contenus. Le chercheur prend pour exemple le cas de Heather Lawver, une jeune fan de *Harry Potter* à l'origine d'un projet de rédaction collaboratif virtuel en lien avec la franchise – la constitution d'un blog en ligne, *The Daily Prophet*, représentant le journal de l'école de Poudlard –, qui s'était ainsi attiré les foudres des studios, lui demandant de fermer le blog. Son projet avait alors permis à un grand nombre d'enfants, issus d'horizons différents, de s'épanouir en ligne, ces derniers étant généralement isolés dans leur vie réelle. L'initiative avait été soutenue par un grand nombre d'enseignants américains, qui y voyaient une forme ludique d'apprentissage à la lecture, la rédaction, la réflexion personnelle et la sociabilisation. La production avait alors retiré ses menaces. Une polémique symptomatique d'une prise de pouvoir de la part du public fan : Heather Lawver est ainsi vue, selon le professeur de philosophie Richard Mèmeteau, comme la défenseuse d'une culture « où précisément les fans ont le dernier mot, et où l'auteur n'est qu'un pourvoyeur de mythes populaires. [...] Le mythe doit revenir au peuple¹⁰⁰ ».

96 PRATCHETT Terry, [1983-2015, Colin Smythe Limited], 1993-2016, *Annales du Disque-monde*, Nantes, L'Atalante.

97 BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *op. cit.* p. 58.

98 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « *La Guerre des Étoiles* de Quentin Tarantino ? Quand la créativité des fans rencontre l'industrie des médias », *op. cit.*, p. 183.

99 *Ibid*, p. 185.

100 MÈMETEAU Richard, 2013, « Henry Jenkins, *La Culture de la Convergence*, lu par Richard Mèmeteau », *L'Œil de Minerve* [en ligne], disponible sur : <http://blog.ac-versailles.fr/oeildeminerve/index.php/post/20/10/2013/Henry-Jenkins.-La-Convergence-culturelle.-lu-par-Richard-Mèmeteau> (page consultée le 25/02/23).

En définitive, les fans sont capables, lorsqu'il est nécessaire, de défendre leur position ainsi que leurs pratiques face aux menaces des producteurs culturels. Ils peuvent mobiliser leurs forces pour défendre leur cause et revendiquer leur statut de producteurs de contenus et de sens. En retour, les productions culturelles ont réalisé le potentiel de médiation culturelle que pouvaient posséder les pratiques faniques. Il ne faut cependant pas croire que les fans acceptent, sous réserve d'une forme de considération émanant des producteurs, que ces derniers se saisissent de leurs productions amateurs sans une bonne raison. Les fans se méfient en effet d'une possible appropriation abusive de leurs productions par les producteurs culturels. En outre, ils cherchent à ce que le statut d'œuvre soit accordé à leurs productions, dans une volonté de les protéger légalement et de revendication de leurs productions en tant qu'œuvres autonomes. C'est dans ce contexte qu'est né, en 2007, l'*Organization for Transformative Works*¹⁰¹, une association américaine à but non lucratif, qui veille à la préservation de ces pratiques amateurs.

Ce premier chapitre nous a permis de mieux cerner les problématiques qui entourent le public fan. Bien loin de l'image stigmatisante d'une personne névrosée, le fan est avant tout un consommateur de contenus médiatiques qui cherche à étendre sa période de réception de l'œuvre en participant à de nombreuses pratiques créatives et collaboratives au sein d'un *fandom*. Il est un producteur de contenu et de sens dérivé de l'œuvre originale, qu'il transmet à ses acolytes au sein de la communauté de fans. Apparaissant en nombre à partir du XX^e siècle, à une période de démocratisation et d'industrialisation des œuvres culturelles, les fans ont été bien souvent malmenés par les discours médiatiques et universitaires, qui voyaient en eux de simples consommateurs d'une culture de masse abrutissante. Souvent en conflit avec les producteurs culturels, les fans font preuve d'une grande perspicacité, menant des actions en commun afin de revendiquer leur part de participation dans la réception de l'œuvre culturelle. Le rôle primordial d'Internet au sein de la vie du *fandom* n'est plus à prouver. En plus de faciliter les échanges entre les fans et de proposer des outils servant à la créativité de ces publics, il permet de dessiner « un paysage médiatique de plus en

101 Sur leur page d'accueil, l'*Organization for Transformative Works* se présente de la sorte : « Nous envisageons un avenir où les œuvres des fans seront reconnues comme légales et innovatrices, et seront acceptées comme une activité créative légitime. Nous nous montrons proactifs et innovants dans la protection et la défense de notre travail contre l'exploitation commerciale et les contestations judiciaires. Nous préservons notre économie fanique, nos valeurs et notre expression créative en protégeant et en alimentant nos amis fans, notre travail, notre critique, notre histoire et notre identité, tout en offrant l'accès le plus large possible à toutes les activités des fans. » (Notre traduction. "We envision a future in which all fannish works are recognized as legal and transformative and are accepted as a legitimate creative activity. We are proactive and innovative in protecting and defending our work from commercial exploitation and legal challenge. We preserve our fannish economy, values, and creative expression by protecting and nurturing our fellow fans, our work, our commentary, our history, and our identity while providing the broadest possible access to fannish activity for all fans." *Organization for Transformative Works*, "Welcome!" [en ligne], disponible sur : <https://www.transformativeworks.org/> [page consultée le 27/07/23]).

plus interconnecté », et ainsi d'opérer « un rapprochement entre les pôles de production et de réception¹⁰² ». Enfin, leurs pratiques peuvent dépasser le cadre du *fandom* lorsque les fans se saisissent de problématiques sociétales ou politiques, faisant preuve d'un activisme efficace.

102 BARONI Raphaël, 2020, « Présentation », in Raphaël Baroni (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, coll. « Hors collection », p. 167-172, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/introduction-a-l-etude-des-cultures-numeriques--9782200627980-page-167.htm> (page consultée le 20/02/23).

Chapitre 1.2. Vers une reconfiguration des œuvres culturelles : l'intérêt des études culturelles et faniques à l'Université

1.2.1. La naissance des *fan studies* : une étude des *fandoms* au croisement de différents champs disciplinaires

Longuement malmenée par les instances culturelles, médiatiques et universitaires, lesquelles lui ont reproché la posture de réception adoptée par ses membres, la culture fanique a cependant réussi à se trouver une place au sein des discours universitaires. Ce changement de statut, qui s'est amorcé progressivement à partir des années 1990, a été porté par les travaux de nombreux chercheurs, anglophones mais aussi français, qui ont permis de redonner des lettres de noblesse à une forme de culture trop longtemps marginalisée.

Afin d'aborder avec une plus grande précision l'étude de la culture fanique, il convient d'évoquer en premier lieu la discipline universitaire dans laquelle elle s'inscrit, à savoir les *cultural studies*. Anne Besson situe l'origine de cette discipline de « la fin des années 1950 à celle des années 1970, à Birmingham, à travers les travaux principaux de Raymond Williams et Stuart Hall¹⁰³ ». Les nombreux travaux de ces chercheurs sur les nouveaux contenus médiatiques ont permis le développement d'un mouvement de pensée, l'École de Birmingham, qui a eu pour vocation d'étudier les phénomènes de réception de la culture auprès des classes jeunes et ouvrières anglaises, des années 1960 aux années 1970. Anne Chalard-Fillaudeau définit les *cultural studies* de la sorte : ce champ disciplinaire a pour objet d'étude « la rénovation des approches scientifiques traditionnelles dans le but d'éclairer les relations entre l'humain et le culturel et d'analyser les schèmes culturels de façon plus contextuelle et pragmatique¹⁰⁴ ». Les *cultural studies* sont en effet apparues en réaction à la hiérarchisation, imposée par les autorités universitaires, entre une « bonne » et une « mauvaise » culture, ou, en d'autres termes, entre culture savante VS culture populaire. Le mouvement de pensée se développe notamment à l'encontre de la pensée issue de

103 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. Jouer le jeu », *op. cit.*, p. 385-386.

104 CHALARD-FILLAUDEAU Anne, 2015, « Cultural Studies », in Anne Chalard-Fillaudeau (dir.), *Les Études Culturelles*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Libre cours », p. 11, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/les-etudes-culturelles--9782842924386-page-9.htm> (page consultée le 06/06/23).

l'École de Francfort qui, nous l'évoquions dans le chapitre précédent, avait condamné avec fermeté l'essor de la culture de masse au XX^e siècle. Les chercheurs composant cette école de pensée ont ainsi été les premiers à démontrer que les consommateurs, loin d'être abrutis par les nouveaux médias culturels, adoptaient une posture de réception active de leur œuvre culturelle favorite. Cette culture s'est mise à adopter des caractéristiques plus populaires, favorisant en retour des pratiques culturelles émanant de ses consommateurs.

Les *cultural studies* ont donc pour la première fois envisagé la culture de masse d'un point de vue positif, notamment sous la plume de Raymond Williams (auteur de *Culture and Society*¹⁰⁵ ou encore *The Long Revolution*¹⁰⁶). Cependant, les *cultural studies* ne doivent pas être réduites à une simple étude de la culture contemporaine : en effet, comme le développe Anne Chalard-Fillaudeau, elles ont pour mission d'analyser la manière dont nos vies quotidiennes sont « construites dans et par la culture et comment nous leur donnons nous-mêmes du sens à travers nos pratiques culturelles¹⁰⁷ ». En effet, force est de constater que l'ensemble des pratiques faniques sont le signe d'une très forte importance accordée à une œuvre médiatique par les fans, cette dernière prenant ainsi une place considérable dans leur vie, influençant notamment leurs relations sociales. L'intérêt porté à ces consommateurs culturels a ainsi favorisé les premières recherches sur la culture fanique au sein des *cultural studies*, les universitaires à l'origine de ces recherches souhaitant ainsi interroger la manière dont les fans consommaient les œuvres culturelles en question.

Ces nombreuses recherches ont abouti à l'essor des *fan studies*, sous-discipline des *cultural studies*, qui ont vu le jour à la fin du XX^e siècle. Elles ont pour vocation d'étudier les interactions entre les membres d'une communauté de fans, que ce soit à travers leurs pratiques ou leurs relations, et de prouver que ces pratiques dépassent largement la vision stéréotypée qui leur a longtemps été assimilée. L'arrivée du numérique a par ailleurs été l'occasion pour les chercheurs de mener pour la première fois des études sur les communautés de fans dans le domaine universitaire ; en effet, les années 1990 ont vu l'apparition d'une réflexion portant sur la mutation des médias à l'heure du numérique ou, comme l'évoque Henry Jenkins :

La rhétorique de la révolution numérique à venir se fondait sur l'hypothèse implicite et même explicite que les nouveaux médias allaient remplacer les vieux médias, que l'Internet

105 WILLIAMS Raymond, 1958, *Culture and Society*, London, Chatto and Windus.

106 WILLIAMS Raymond, 1961, *The Long Revolution*, London, Chatto and Windus.

107 CHALARD-FILLAUDEAU Anne, *op. cit.* p. 13-14.

remplacerait la télévision, et que les consommateurs auraient ainsi accès plus facilement aux contenus médiatiques qui les intéressent personnellement¹⁰⁸.

L'arrivée du numérique était perçue comme le signe d'une importante mutation médiatique, qui bouleverserait les habitudes de consommation des publics. Bien que cette pensée soit aujourd'hui à relativiser (la révolution numérique n'a pas remplacé les anciens médias), son impact est plus que considérable, notamment en ce qui concerne la relation qu'entretient le public avec une œuvre médiatique. Internet a ainsi fourni aux chercheurs une immense base de données à étudier, laquelle se construisant à partir des pratiques des communautés de fans ; nous pouvons notamment citer, à titre d'exemple, les travaux de John Fiske¹⁰⁹, de Camille Bacon-Smith¹¹⁰, ou encore de Henry Jenkins, qui ont porté dans les années 1980-1990 sur la réception d'une œuvre culturelle par une communauté de fans. Jenkins, chercheur et essayiste américain, est un pionnier dans l'étude des cultures faniques ; son étude de la communauté de fans de la série *Star Trek*, dans son ouvrage fondateur *Textual Poachers*, avait alors permis de « changer le point de vue sur les publics fans, en montrant qu'ils se révélaient être un public actif lors de sa réception des œuvres¹¹¹ ». Le chercheur avait mis en avant le caractère exceptionnel de ces consommateurs de contenus médiatiques qui vont au-delà de la simple réception d'une œuvre en devenant des producteurs de sens, des experts de l'œuvre en question, et faisant preuve d'intelligence collective au sein de leur communauté.

Il convient de noter que ces chercheurs, pour ne citer qu'eux, sont tous d'origine anglophone : en effet, les études sur les fans se sont bien plus rapidement développées dans les pays anglophones qu'en France, la faute à une ouverture plus lente des chercheurs francophones face à cette révolution culturelle. Mélanie Bourdaa, chercheuse au sein du laboratoire MICA (Médiations, Informations, Communication, Arts) de Bordeaux et enseignante en Sciences de l'Information et de la Communication, ajoute qu'il est plus difficile pour les étudiants (mais aussi pour les chercheurs) de se revendiquer comme défenseurs et consommateurs de cette culture sur la scène universitaire française, évoquant une « gêne de la part des étudiants¹¹² » lorsqu'elle leur demande dans ses cours

108 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « Introduction : “Prier sur l'auteur de la convergence”. Un nouveau paradigme pour comprendre l'évolution des médias », *op. cit.*, p. 25.

109 Spécialiste des médias anglais, John Fiske (1939-2021) est souvent perçu comme un des pionniers des *cultural studies* au XX^e siècle. Il s'est longuement intéressé à l'étude de la culture populaire ainsi qu'à l'impact du genre télévisuel au sein de la culture contemporaine. Ses ouvrages *Television Culture* (1987, Londres, Methuen & Co.) et *Understanding Popular Culture* (1989, New York, Routledge) font partie des références des premières *fan studies* de la fin du XX^e siècle.

110 Camille Bacon-Smith est une chercheuse américaine qui s'est spécialisée dans l'étude des communautés de fans et de leur réception de l'œuvre culturelle. Son livre *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth* (1992, Philadelphie, University of Pennsylvania Press) a eu pour vocation d'étudier la communauté féminine de fans de la série *Star Trek*, en s'intéressant à certaines de leurs pratiques en ligne comme la fanfiction.

111 BOURDAA Mélanie, 2022, « La mise en valeur du patrimoine littéraire de Jane Austen. “Janeites” et médiation culturelle », *op. cit.*, p. 5-6.

112 BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *op. cit.*

s'ils s'identifient en tant que fans. À l'instar d'autres chercheurs comme Raphaël Baroni, Éric Maigret ou encore Gilles Brougère, Bourdaa a contribué à l'essor des *fan studies* en France. Ses travaux sur le public fan (notamment son ouvrage *Les Fans. Publics actifs et engagés*) ont permis de mettre en avant « la relation qui lie le fan au *fandom*, ce second terme insistant sur l'aspect collectif de l'intense relation entretenue avec une série télévisée ou un autre bien culturel¹¹³ ». Une dimension sociale qu'il convient, nous l'avons vu, de prendre en considération lorsque nous souhaitons aborder les pratiques d'une communauté de fans.

D'autre part, les études sur les communautés de fans réclament de la part des chercheurs une certaine posture à adopter. Spécialiste des médias et ancien enseignant au sein du MIT, Jenkins a développé une posture de recherche qu'il nomme *aca-fan* (contraction des termes « academic » et « fan ») : le chercheur se considère en effet comme un chercheur et un fan, participant activement à la communauté à laquelle il appartient, et étudiant en parallèle les pratiques de cette dernière. Grand amateur de science-fiction, Henry Jenkins s'est battu, à travers ses études et travaux, pour donner une image plus réaliste et positive des fans au cœur du discours universitaire, ou comme il l'écrit lui-même :

Quand je suis arrivé à l'université, j'ai été frappé par la pauvreté des approches académiques consacrées à l'étude de la réception des médias. En gros, bien que chacun le formule différemment, les consommateurs étaient décrits comme passifs, décérébrés, analphabètes et endoctrinés. Rien de tout cela n'était en phase avec ma robuste expérience de fan de culture populaire [...]. L'objectif de mon travail aura été de combler le fossé entre ces deux mondes. Je considère comme un défi personnel le fait de trouver un moyen de sortir la théorie culturelle du ghetto des librairies académiques et d'ouvrir un espace plus vaste pour parler des médias qui nous importent du point de vue du consommateur¹¹⁴.

Cette posture revendiquée par Jenkins peut cependant être critiquable. En effet, comme le note Mélanie Bourdaa : « Il est parfois reproché à Henry Jenkins, de ne mettre en avant que les apports positifs de la participation, présentant un écosystème médiatique qui confine à l'utopie.¹¹⁵ » Jenkins, en se définissant lui-même comme un fan, n'aurait pas le recul nécessaire pour aborder la culture fanique avec objectivité, insistant davantage sur les aspects positifs de cette dernière, dans un souci de lui conférer une image positive. Une posture dont l'ambiguïté serait ainsi la limite, incitant d'autres chercheurs à proposer d'autres alternatives. Camille Bacon-Smith proposait ainsi,

113 BONNARD Martin, 2022, « Mélanie Bourdaa, *Les Fans. Publics actifs et engagés* », *Lectures. Les comptes-rendus* [en ligne], disponible sur : <https://journals.openedition.org/lectures/56323> (page consultée le 13/01/23).

114 JENKINS Henry, 2020, « Chapitre 8. Confessions d'un Aca/Fan », in Raphaël Baroni (dir.), *op. cit.*, p. 173-176.

115 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les *fan studies* en question : définitions et méthodologies », *op. cit.*, p. 39-40.

dans *Enterprising Women*, une posture d'étude plus distante vis-à-vis du *fandom* : à l'inverse de la posture de l'*aca-fan*, la chercheuse ne s'identifiait pas comme un membre de la communauté, ce qui avait eu pour effet d'attirer la méfiance des sujets de l'étude en question. Matt Hills, professeur de Sciences de l'Information et de la Communication américain, et spécialisé dans le domaine des études faniques, propose pour sa part la posture du *fan-scholar*, pouvant être définie comme celle d'un « fan qui décide d'entreprendre une recherche sur sa communauté¹¹⁶ ». Le point commun entre cette position et celle de Jenkins est la légitimité du chercheur face à la communauté de fans qu'il étudie : en effet, étant lui-même fan et connaisseur des pratiques qui sont courantes au sein du *fandom*, ce dernier possède une légitimité à l'étude que d'autres n'auraient pas.

Bourdaa, de son côté, propose la position d'*ethno-fan* ; ce terme fait référence au travail de l'ethnologue, qui est « immergé dans une communauté qu'il observe, étudie, tout en conservant l'aspect spécialiste, voire expert, du fan et de la connaissance de ses pratiques¹¹⁷ ». Cette posture, qui a notre préférence dans notre étude de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*, est un bon compromis entre la distance nécessaire du chercheur vis-à-vis de la communauté de fans étudiée, afin que son objectivité soit préservée, et connaissance poussée du *fandom* étudié, lui permettant d'acquérir une forme de légitimité à l'égard des sujets de l'étude. Ces différentes postures, qui proposent chacune une approche spécifique de la culture fanique, ont toutefois le mérite de vouloir créer un point de contact entre l'univers fanique et universitaire, les chercheurs y contribuant ayant la volonté de prouver que la culture fanique peut être une source de données porteuse de sens dans le domaine de la réception d'un contenu médiatique.

En dernier lieu, les *fan studies* s'inscrivent dans une approche pluridisciplinaire. Les pratiques qui composent la culture participative, nous l'évoquions précédemment, peuvent être distinguées en cinq catégories, lesquelles intéressent différents champs disciplinaires, ou comme le note Mélanie Bourdaa :

Les *fan studies* se sont construites au croisement de plusieurs disciplines, ce qui peut expliquer ce manque de méthode claire : anthropologie, sociologie, littérature anglo-saxonne, études cinématographiques, études féministes et queer, études médiatiques, *cultural studies*¹¹⁸.

116 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les *fan studies* en question : définitions et méthodologies », *op. cit.*, p. 56-57.

117 *Ibid*, p. 61.

118 *Ibid*, p. 56.

De ce fait, il n'est pas étonnant de voir que les chercheurs constituant notre corpus d'étude proviennent de différents champs disciplinaires : Henry Jenkins porte un intérêt notable sur la circulation des flux au sein du *fandom*, tandis qu'Anne Besson, professeur de littérature générale et comparée, s'intéresse fortement aux théories littéraires et narratologiques dans les œuvres médiatiques propices à la culture fanique. Mélanie Bourdaa, Olivier Caïra, Gilles Brougère ou encore David Peyron abordent la culture fanique sous une approche plus sociologique, interrogeant la manière dont une fiction peut servir la construction identitaire d'un individu au sein d'un *fandom*.

1.2.2. *Storytelling transmédia*, braconnage textuel et *fanon* : l'étude de la mutation des œuvres médiatiques par les *cultural studies*

La culture fanique a vu apparaître une redéfinition de la relation des producteurs de contenus envers leur public cible. Les consommateurs d'œuvres médiatiques, souhaitant prolonger leur période de réception, ont revendiqué un nouveau statut d'acteur profondément impliqué dans la production et la promotion de l'œuvre en question. En retour, comme nous l'avions abordé au chapitre précédent, les producteurs culturels ont été contraints à trouver des compromis avec leurs public afin d'éviter d'éventuelles tensions. Ce faisant, ces acteurs, essentiels dans la production et la consommation d'un contenu médiatique, ont redéfini la configuration classique des médias, et ce à travers leurs pratiques. L'arrivée d'Internet a par ailleurs permis de repenser la manière d'envisager la narration d'une œuvre, à la fois pour les producteurs et les consommateurs.

Les *cultural studies* ont contribué à la mise en avant de la mutation des produits culturels : ceux-ci ont été repensés par les producteurs culturels afin de s'adapter à la demande du public, mais aussi de susciter leur participation dans la promotion d'une œuvre médiatique. Les producteurs ont repensé la manière de concevoir leurs œuvres culturelles, dans un souci de tenir en haleine leurs publics ; nous évoquons, à titre d'exemple, l'utilisation de procédés narratifs comme le *cliffhanger*, aujourd'hui utilisé à outrance par les industries culturelles. Ces procédés narratifs s'inscrivent au sein d'une technique narrative nommée *storytelling*, ou art du récit en français : le *storytelling* regroupe tous les procédés narratifs mis en place par un auteur pour magnifier son récit et toucher son public cible – une technique constamment utilisée par les producteurs culturels dans le but de fédérer leur public, le faire réagir et ainsi promouvoir leur œuvre culturelle. Anne Besson note, à ce sujet, que

Le sens péjoratif est en revanche dominant dans l'appropriation française, qui date de l'identification, par le journaliste et théoricien Christian Salmon, du détournement, par le marketing commercial, militaro-industriel et politique, de ces mêmes techniques narratologiques et rhétoriques, au service de la manipulation mondialisée des masses¹¹⁹.

Cette approche narrative s'inscrit au cœur de la culture de masse, et a ainsi été longuement critiquée par les chercheurs, ceux-ci y voyant une facilité narrative et une forme de manipulation des consommateurs. Il en demeure que les procédés la constituant sont aujourd'hui étudiés par les chercheurs dans le domaine des *cultural studies*, de par son importance dans l'évolution de la culture contemporaine et de son influence sur la réception des médias par les consommateurs. De plus, l'avènement d'Internet et des outils numériques a ouvert le champ des possibilités pour les producteurs culturels. Jenkins, dans ses travaux, revient souvent vers ce qu'il nomme le *storytelling transmédia*, une subdivision du *storytelling* souvent reprise par les industries médiatiques. Il s'agit d'un processus narratif consistant à disperser les éléments d'une fiction « à travers de multiples canaux de diffusion dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée¹²⁰ » – l'ajout du terme « transmédia » indiquant en effet que la narration puisse s'étendre sur différents médias. Le *storytelling* transmédia consiste en un déploiement de la narration d'une œuvre sur différents supports médiatiques, chaque support apportant un nouvel élément à la narration. Par ailleurs, chaque média sélectionné permet de développer la narration en se servant notamment des caractéristiques propres au média : le jeu vidéo permet une exploration immersive dans un univers fictionnel, tandis qu'une série télévisée permet de développer la narration en insistant sur les détails.

Cette technique narrative s'adapte avec beaucoup d'efficacité aux univers fictionnels denses, imaginaires. Henry Jenkins identifie par ailleurs plusieurs franchises médiatiques qui développent un univers transmédiatique : il mentionne notamment les franchises *Indiana Jones* et *Star Wars*, connues pour avoir développé leurs univers respectifs, issus initialement d'une franchise cinématographique, en série télévisées, jeux vidéos ou encore comics, et ce dès les années 1990¹²¹. La visée économique de cette technique n'est évidemment pas à prouver : le but des producteurs est avant tout de pousser les fans à consommer les différents médias sur lesquels se développe la narration en question. Jenkins évoque, en outre, le fait que « la pratique de la narration transmédiatique est susceptible d'augmenter le marché potentiel d'une franchise en créant différents points d'entrée pour différents segments du public¹²² ». Les producteurs culturels cherchent ainsi à

119 BESSON Anne, 2015, « Glossaire », *op. cit.*, p. 501.

120 JENKINS Henry, 2020, « Chapitre 9. Dix thèses sur la narration transmédiatique », *op. cit.*, p. 177-181.

121 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « La quête de l'origami licorne. *Matrix* et le *storytelling* transmédia », *op. cit.*, p. 129.

122 JENKINS Henry, 2020, « Chapitre 9. Dix thèses sur la narration transmédiatique », *op. cit.*, p. 177-181.

attirer de nouveaux spectateurs en développant leur narration sur différents supports médiatiques. De même, chaque texte issu d'un média doit conserver une forme d'indépendance vis-à-vis des autres médias composant la narration transmédiatique, afin de toucher une plus grande part du public, en leur proposant un contenu qui soit adapté à leurs besoins et envies.

Néanmoins, le *storytelling transmédia* est souvent consommé dans sa globalité par les publics fans. Ces derniers y voient un défi à relever : connaître la narration dans son intégralité, ce qui implique nécessairement une consommation de la narration à travers les différents médias sur lesquels elle se déploie. C'est aussi par la consommation de la narration transmédiatique que l'intelligence collective se crée au sein de la communauté de fans : en effet, le *storytelling* transmédia permet d'accroître les connaissances du *fandom*, tandis que la collecte de données issues de la narration devient une sorte de jeu pour les fans, de défi à réaliser. Une posture de réception qui est souvent l'objectif des producteurs médiatiques, ou comme l'explique David Peyron :

Il s'agit de miser sur l'engagement des fans et leur goût pour l'approfondissement, ce que Henry Jenkins nomme le forage (*drillability*) (Jenkins, 2013). [...] Ils sont considérés comme des acteurs d'une production de plus en plus interactive, et doivent eux-mêmes recoller les fragments fictionnels disséminés de manière souvent ludique¹²³.

Cette narration semble ainsi rapprocher les producteurs et les consommateurs de contenus médiatiques, tout en étant un compromis entre la quête de prolongement de la posture de réception des fans et la volonté de renouveler l'intérêt du public des producteurs culturels, et ce dans un but essentiellement économique. La narration transmédiatique est ainsi liée de manière étroite à la culture fanique. Par ailleurs, les producteurs culturels ont désormais pour habitude de laisser, dans la narration, certaines intrigues en suspens, soit par faute de temps pour les développer, soit dans l'optique de laisser les consommateurs mener leurs propres hypothèses à ce sujet. Les fans peuvent alors avoir pour envie, comme nous l'avons auparavant abordé, de combler les lacunes laissées au sein de la narration, afin de les compléter et d'étendre leur expérience de consommation.

Cette posture adoptée par les fans est au cœur de la culture participative : ces derniers, à travers leurs pratiques, cherchent à combler les failles dans la narration, et adoptent ainsi une posture de réception active, devenant eux-mêmes des producteurs de contenus et de sens. Nous pouvons trouver certains points communs entre les *fan studies* et les théories de la lecture, telles que développées lors de la seconde moitié du XX^e siècle. Ces deux champs disciplinaires ont en effet pour objectif de penser la réception d'une œuvre auprès de ses consommateurs ; les théories de la lecture, bien que centrées sur la réception par le lecteur d'un livre, peuvent être appliquées aux

123 PEYRON David, 2014, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek* », *op. cit.*, p. 56-57.

postures de réception d'un public fan. À titre d'exemple, nous pouvons citer le lien établi par Marion Lata entre la posture active des fans et celle du « lecteur actif », apparu notamment sous la plume de Roland Barthes :

Le « lecteur actif » semble bien être, dans les années 1960, le « rêve » de ces théories, qui, les premières, se sont employées à atténuer la séparation conceptuelle entre lecture et écriture. C'est particulièrement vrai du travail de Roland Barthes : « L'enjeu du travail littéraire (de la littérature comme travail), c'est de faire du lecteur, non plus un consommateur, mais un producteur du texte¹²⁴ »¹²⁵.

Cette théorie, qui représentait alors la posture idéale du lecteur pour nombre de théoriciens de la lecture du siècle dernier, peut être assimilée à celle du fan, notamment lorsque l'œuvre accaparant son attention est littéraire. Le fan peut prendre à son tour sa plume pour s'engouffrer dans les failles de la narration, et proposer une production secondaire, notamment via la pratique de la fanfiction ; le fan actif actualiserait alors sans cesse l'œuvre narrative en question, celle-ci étant constamment interprétée au sein des communautés de fans. Henry Jenkins, de son côté, reprend le concept de « braconnage textuel¹²⁶ », développé par le philosophe et épistémologue français Michel de Certeau, afin de l'employer à propos des communautés de fans. Le chercheur américain interprète ce concept comme étant « l'idée que les fans construisent leur propre culture – fanfiction, objets d'art, costumes, musiques et vidéos – en s'appropriant un contenu engendré par les médias de masse¹²⁷ » : les fans, en adoptant une posture de réception active, sélectionnent certains éléments présents dans la narration afin de produire un contenu secondaire qui ne soit pas nécessairement autorisé par les producteurs culturels. L'utilisation du substantif « braconnage » est judicieuse, dans le sens où les pratiques des fans sont, en quelque sorte, une enfreinte à la loi, ces derniers butinant illégalement « sur les terres de la propriété intellectuelle¹²⁸ ». Les fans redéfinissent ainsi leur statut de consommateurs culturels, se saisissant d'une œuvre culturelle qu'ils transforment selon leurs besoins personnels.

124 BARTHES Roland, 1970, *S/Z*, Paris, Seuil, p. 10.

125 LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *op. cit.*, p. 62.

126 Marion Lata, dans son article « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », revient longuement sur les différentes théories de la lecture qui ont pu émerger à la seconde moitié du XX^e siècle. Elle cite notamment Michel de Certeau qui, dans son ouvrage *L'invention du quotidien* (1990, Paris, Folio Essais Gallimard), réfléchit à la posture du lecteur actif : « De Certeau entend s'opposer à la fois à la vision apocalyptique d'un public qui, à l'ère des "nouveaux médias", est souvent conçu comme passif et soumis aux contenus culturels qui lui sont présentés, et à la revendication élitiste d'une liberté d'interprétation élitiste d'une liberté d'interprétation qui ne concerne en réalité que celles et ceux qui appartiennent déjà à la sphère de l'autorité intellectuelle. Pour ce faire, il présente la lecture comme une activité de braconnage : les lecteurs sont comme des nomades qui viennent momentanément s'approprier un texte qui ne leur appartient pas ; ils chassent en terres auctoriales. » (LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *op. cit.*, p. 58).

127 JENKINS Henry, 2020, « Chapitre 8. Confessions d'un Aca/Fan », *op. cit.*

128 LATA Marion, 2020, « Productivité littéraire de l'archive amateur : le cas de l'archive fan », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 25, n° 1, Paris, Presses Universitaires de France, p. 74, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2020-1-page-67.htm> (page consultée le 13/01/23).

En définitive, les *fan studies* (et, plus généralement, les *cultural studies*) ont permis de démontrer que les pratiques de fans, une fois réunies, constituaient une forme de culture sous-jacente à la culture contemporaine. L'ensemble de leurs pratiques peuvent être assimilées aux palimpsestes médiévaux : les fans se servent d'un texte médiatique qui, une fois entre leurs mains, prend une forme tout à fait nouvelle. Ces derniers produisent alors une œuvre alternative pouvant être indépendante du récit initial. Ces pratiques, empreintes d'une forte dimension identitaire, permettent de bâtir une sous-culture au sein même du *fandom*. Ce faisant, les fans partagent des références communes qui peuvent, à leur tour, dépasser l'œuvre initiale elle-même, bâtissant de ce fait leur propre forme de culture. Cette sous-culture permet aux fans de prendre de la distance vis-à-vis du contenu médiatique de base, favorisant l'émancipation au sein de la communauté de fans. L'ensemble de leurs pratiques et productions dérivées peuvent ainsi être rassemblées sous le terme de « *fanon* », qui est défini de la sorte par Mélanie Bourdaa :

Le *fanon* est constitué des productions créées par les fans dans une communauté spécifique et qui se répètent de productions de fans en productions de fans. Le *fanon* crée souvent des détails particuliers ou des lectures alors même que le *canon* ne le soutient pas complètement – ou que la propriété intellectuelle l'empêche d'utiliser¹²⁹.

Le *fanon* s'oppose au *canon*, qui lui regroupe l'ensemble des productions officielles qui ont été développées par les producteurs culturels. Le *fanon*, lieu de liberté pour les producteurs amateurs, permet l'épanouissement d'une narration enrichie par l'ajout constant de données qui remplissent les failles présentes dans la narration officielle. Les fans producteurs intègrent par ailleurs dans l'œuvre médiatique des références qui peuvent sembler implicites pour toute personne extérieure au *fandom*, mais qui sont partagées par les membres de la communauté. Cela a pour but de resserrer les liens au sein du *fanon* et de partager certaines connaissances relatives à ce dernier – notamment en ce qui concerne les motifs narratifs dérivés de l'œuvre médiatique, populaires au sein du *fandom*. Le *fanon* résulte donc de la rencontre de deux éléments essentiels à sa constitution, les failles de la narration, laissées comme telles par les producteurs culturels, et la créativité des fans, qui se saisissent de cette dernière pour nourrir le *fanon*. Cet ensemble de pratiques constitue une forme d'univers étendu, alternatif de l'œuvre principale, dont les caractéristiques sont partagées au sein du *fandom*.

129 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 2. Pratiques de fans et acquisitions de connaissances », *op. cit.*, p. 242.

1.2.3. De la narration transmédia aux « œuvres-mondes » : quand les œuvres fictionnelles sont propices à la culture fanique

Le succès des narrations transmédiatiques n'est aujourd'hui plus à prouver. Les industries culturelles ont en effet parfaitement su saisir les enjeux de cette pratique narrative qui possède, nous l'avons vu, de nombreux points positifs. Au-delà d'un simple but économique – mais toutefois non négligeable – le *storytelling transmédia* permet la fidélisation de son public, qui cherche alors à consommer la narration, et ce sur les différents supports sur lesquels elle se développe. L'étude du *storytelling transmédia* par les *cultural studies* a permis de mettre en avant certaines caractéristiques qui entourent les œuvres transmédiatiques.

Néanmoins, le succès de ces œuvres n'est pas dû, nécessairement, à l'histoire qui y est développée. Selon Henry Jenkins, la prospérité de ce type de narration auprès des communautés de fans tient davantage au développement d'un univers fictionnel complexe, qu'à la fiction en elle-même : son succès reposerait sur le développement de « mondes fictifs complexes qui peuvent intégrer de multiples personnages interdépendants ainsi que leurs histoires respectives¹³⁰ ». Il est vrai que la majorité des narrations transmédiatiques produites de nos jours mettent en place des univers relativement complexes, fourmillant de détails qui développent une géographie et un passé historique propres à l'univers, ainsi qu'une galerie importante de personnages ayant un passif derrière eux, et ce qu'ils soient principaux ou secondaires. Nous pouvons citer, à titre d'exemple, les *comics* américains, qui déploient des univers fictionnels d'une densité remarquable, possédant notamment une propre chronologie et des personnages ayant leurs propres arcs narratifs.

De plus, il convient de rappeler que les univers transmédiatiques sont enrichis par une multitude de détails qui sont exploités au sein des différents médias sur lesquels se développe la narration. La masse de détails entourant ces univers encourage alors les publics à consommer la narration sur les différents supports, et ce de la manière la plus complète possible. Les fans adoptent une attitude encyclopédique vis-à-vis d'une création culturelle, tout comme leurs producteurs, ces derniers devant maîtriser la narration dans ses moindres détails afin de produire un univers cohérent et réaliste. L'accumulation de détails et le souci de cohérence des producteurs ont pour objectif d'aider le public à croire en l'univers en question, et ainsi se passionner pour ce dernier ; ils sont implicitement enjoins par les producteurs culturels à découvrir l'univers créé et à s'intéresser aux

130 JENKINS Henry, 2020, « Chapitre 9. Dix thèses sur la narration transmédiatique », *op. cit.*, p. 177-181.

détails qui le composent. Anne Besson, dans son ouvrage *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, regroupe ce type de productions sous le terme d'« œuvres-mondes ». Comme son nom l'indique, une œuvre-monde désigne une fiction dans laquelle l'accent est autant mis sur l'univers qui y est déployé que sur l'histoire en tant que telle. Cette dernière, bien qu'essentielle au développement de la narration, n'est cependant plus perçue comme le moteur de l'œuvre par les producteurs culturels, qui ont parfaitement saisi les attentes de leurs publics.

Les œuvres-mondes, selon Besson, doivent posséder plusieurs caractéristiques afin d'être identifiées en tant que telles. La chercheuse note, en premier lieu, que ces univers ont pour vocation le développement de « réalités distinctes mais entremêlées¹³¹ » à la nôtre : des univers qui ont souvent la particularité de proposer une alternative à notre réalité, celle-ci étant souvent trop sombre pour les héros – comme par exemple le monde fantastique de Narnia¹³², lieu de refuge des enfants Pevensie dans une Angleterre alors en proie à la guerre. Ces univers peuvent aussi provenir d'un ensemble d'œuvres qui, ensemble, visent à bâtir l'univers en question, chaque œuvre dérivée apportant ainsi un nouvel éclairage sur le monde fictionnel en question (la chercheuse cite notamment les univers de *comics Marvel* ou *DC Universe*). Enfin, les univers en question peuvent servir « d'arrière-plan contextuel à une pratique ludique¹³³ » : c'est le cas, à titre d'exemple, des jeux *Pokémon*¹³⁴, dont l'univers fictionnel se dérive en jeux de cartes, jeux vidéos et séries animées. Les univers répondant au titre d'œuvres-mondes doivent, en second lieu, être considérablement développés, vastes ; il s'agit ici, comme l'évoque Anne Besson, du « sens même de l'image spatiale et de ses exploitations (tout un monde)¹³⁵ ». Les œuvres doivent développer un univers dense, riche, complexe, dont l'exploitation par les producteurs culturels permet de mettre en avant la dimension spatio-temporelle de ce dernier – un monde des possibles offert aux publics, libres de l'explorer comme bon leur semble et ainsi d'en appréhender toute son étendue. Pour ce faire, l'univers en question peut être exploité à travers différents textes médiatiques, ces derniers pouvant être de même type (une série de livres, ou télévisuelle, par exemple), ou de différents types (c'est le cas du *storytelling* transmédia).

131 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Des théories critiques aux œuvres-monde de la fiction contemporaine », *op. cit.*, p. 47.

132 LEWIS Clive Staples, [1950-1956, S.C. Lewis Pte Ltd], 1952-2001, *Le Monde de Narnia*, Paris, Hachette – Gallimard, 7 volumes.

133 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Des théories critiques aux œuvres-monde de la fiction contemporaine », *op. cit.*, p. 47.

134 SUGIMORI Ken & SATOCHI Tajiri, 1996-2022, *Pokémon*, Tokyo, Game Freak.

135 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Des théories critiques aux œuvres-monde de la fiction contemporaine », *op. cit.*, p. 48.

Anne Besson rejoint par ailleurs Henry Jenkins sur le fait que les œuvres-mondes ont la particularité de développer un univers qui, nous l'évoquons, attire davantage l'attention du public que l'histoire en elle-même¹³⁶. Le public cible, bien qu'étant captivé par la fiction qu'ils suivent avec avidité, se passionne de plus belle pour l'univers fictionnel qu'ils cherchent alors à maîtriser sous tous ses aspects. L'univers fictionnel et son contenu (histoire et géographie de l'univers en question) attisent en effet la soif de connaissance des fans ; ces derniers tentent alors de l'épancher en devenant des spécialistes de l'univers fictionnel. Ainsi, les œuvres-mondes sont dotées de caractéristiques qui permettent l'adhésion totale du public aux mondes fictionnels. Les fans, en consommant ce type d'œuvres médiatiques, acceptent de suspendre leur incrédulité¹³⁷ dans leur posture de réception de l'œuvre-monde, leur permettant ainsi d'y croire pleinement et de s'y investir émotionnellement. Cette croyance envers un univers fictionnel, favorisé par son développement au sein des œuvres-mondes, peut tendre vers une certaine volonté d'appartenance au monde fictionnel émanant des fans – un rappel de la dimension identitaire caractérisant la culture fanique. Ce faisant, les œuvres-mondes sembleraient être prédestinées à la constitution d'une culture fanique les entourant. Les consommateurs d'œuvres-mondes, influencés par les nombreuses caractéristiques que nous venons de soulever, adoptent avec facilité les comportements typiques assimilés aux fans. Les productions faniques, en retour, peuvent être perçues comme des prolongements des œuvres-mondes, et constituent ainsi une forme d'univers partagé entre consommateurs et producteurs culturels, Internet ayant largement facilité le contact entre ces deux acteurs médiatiques.

Si, aujourd'hui, les œuvres-mondes se déploient sur différents médias, et influencent la création de narrations transmédiatiques, nous pouvons situer leur origine dans la littérature contemporaine du siècle dernier, notamment les littératures de l'imaginaire, apparues à la fin du XIX^e siècle, un genre qui permet « d'accueillir des œuvres qui concrétisent le déploiement d'un

136 « Le héros s'efface derrière le "monde" qu'il suscite – à la fois les œuvres qui sont générées autour de son nom, et les traits récurrents, les marqueurs diégétiques, qu'il transporte avec lui au travers des fictions : j'en prendrai pour dernier témoin ce qui pourrait apparaître comme le grand contre-exemple à cette hypothèse, à savoir "Harry Potter", dont le phénoménal succès contemporain semble bien être celui de son héros-éponyme. Il n'en est rien : le "phénomène" dépasse Harry, littéralement. L'adhésion du public suscitait et produisant des œuvres destinées à l'alimenter (films, jeux, littératures secondaires, fan fiction), n'a pas pour origine et noyau d'expansion l'évolution du petit magicien vers la maturité et les renoncements qu'elle implique [...]. » (*Ibid*, p. 73-74).

137 La suspension consentie de l'incrédulité (*willing suspension of disbelief*) se réfère à une « opération mentale qu'effectue le lecteur ou le spectateur d'une œuvre de fiction qui accepte, le temps de sa consultation de l'œuvre, de mettre de côté son scepticisme. » (ESTAY Christophe, REY Florent & STEFFAN Loïc, 2021, « Section 2. Raconter des histoires et communiquer », in ESTAY Christophe, REY Florent & STEFFAN Loïc (dir.), *Stratégies et dynamiques entrepreneuriales*, Paris, Ellipses, coll. « Gestion », p. 43, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/strategie-et-dynamiques-entrepreneuriales--9782340058361-page-43.htm#no1> [page consultée le 11/08/23]). On doit l'expression à l'auteur et philosophe Samuel Coleridge (1772-1834) en 1817.

monde autre au lieu de proposer une vision englobante ou panoramique du nôtre¹³⁸». L'essor de nouveaux genres littéraires, populaires auprès des classes moyennes, a permis aux auteurs de repenser l'univers dans lequel s'inscrivait leur histoire. Si, par le passé, l'attention des auteurs était largement portée sur l'intrigue (et ce bien plus que l'univers, relégué au rang de décor), le travail de certains auteurs sur l'atmosphère qui se dégage de l'intrigue a changé la donne (nous pourrions citer, à titre d'exemple, Edgar Allan Poe). Le format du roman, de son côté, a permis aux auteurs de multiplier les intrigues, les personnages et les lieux dans lesquels l'histoire se déroule. L'arrivée dans le domaine littéraire de la science-fiction, puis de la *fantasy* – genres respectivement identifiés en 1929 et 1949 – ont offert aux auteurs la possibilité d'inventer des univers complexes dont la seule limite à la création est leur imagination. Ces genres fictionnels se distinguent du réalisme littéraire par l'apport, au sein de la narration, d'éléments surnaturels ou, du moins, hors du commun. Avec la *fantasy* ou la science-fiction, tout élément qui ne relève pas de notre rationalité est admis par les personnages, ainsi que les lecteurs, la croyance de ces derniers étant la condition à la réussite de la narration. Le genre fantastique, la science-fiction, mais encore plus la *fantasy*, admettent ainsi dans leur narration un « imaginaire cosmogonique, intrinsèque au surnaturel, en représentant en leur sein l'existence d'autres mondes¹³⁹ ». De ce fait, la création de mondes fictionnels ferait partie intégrante du travail de tout auteur ayant la volonté de s'essayer à ces genres littéraires.

La Terre du Milieu, de l'auteur britannique J.R.R. Tolkien (1892-1973), est l'exemple le plus abouti d'œuvre-monde que la littérature contemporaine ait pu nous fournir. L'univers d'Arda possède en effet toutes les caractéristiques que comprend cette dénomination : un univers vaste, doté d'une carte le définissant avec précision, et peuplé d'ethnies possédant chacune leurs propres passés historiques, dialectes et coutumes. Tolkien a par ailleurs développé, pour le bien de son univers, une cosmogonie précise s'étalant sur plusieurs Âges chronologiques, lesquels ont été détaillés avec précision dans différents ouvrages – des ouvrages qui apportent, chacun d'eux, un éclairage différent sur l'univers en question. En adoptant une démarche encyclopédique et démiurgique, J.R.R. Tolkien a été l'un des premiers auteurs contemporains à concevoir un univers auquel le lecteur a pu facilement y croire, mais surtout auquel il a eu la volonté de croire, de l'explorer et, une fois la lecture finie, de poursuivre sa période de réception de l'œuvre en s'adonnant à certaines pratiques au sein d'une communauté. Un travail placé sous le signe de l'imagination, que David Peyron commente de la sorte :

138 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Des théories critiques aux œuvres-monde de la fiction contemporaine », *op. cit.*, p. 77.

139 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. "Innombrables sont les récits du monde" : variations narratives sur le motif des univers parallèles », *op. cit.*, p. 141.

Tolkien a non seulement créé un récit, mais aussi tout un univers très dense, qui déborde de l'œuvre, c'est-à-dire empli de détails et d'éléments qui ne sont pas au cœur de l'histoire mais qui donnent une profondeur à son monde fictionnel (des langues, une flore, des peuples, etc.). C'est ce qui fait de l'œuvre de l'écrivain anglais (une fois découverte par la jeunesse américaine) une œuvre fondatrice du mouvement *geek*. Elle est encore aujourd'hui un point de référence central dans l'autodéfinition du mouvement et un objet de passion¹⁴⁰.

Les études culturelles, menées par des chercheurs issus de différents champs disciplinaires, ont permis de redorer l'image de la culture fanique au sein du domaine universitaire. L'essor des premières *fan studies*, à la fin du XX^e siècle, a eu pour bénéfice de prouver que ce type de public était loin d'être de simples consommateurs passifs d'une production culturelle, et que l'étude de leurs pratiques permettait d'en savoir davantage sur les phénomènes de réception d'une œuvre culturelle par le grand public. En défendant ces publics, des chercheurs comme Henry Jenkins ou Mélanie Bourdaa ont aussi revendiqué une forme de culture moderne, longuement jugée avec dépréciation par les autorités universitaires, tout en mettant en avant les tactiques adoptées par les producteurs culturels pour fidéliser leur public cible. L'apparition du *storytelling transmédia* sous l'ère du numérique a redéfini le rapport du public à ces œuvres, ces derniers étant activement enjoins par les producteurs à consommer la narration à travers les différents supports sur lesquels elle se déploie. L'étude de la narration transmédiatique intéresse ici les chercheurs provenant du domaine des théories de la lecture, car son étude prouve le caractère actif des consommateurs. Ces derniers n'hésitent plus à adopter la posture de « braconniers textuels », définie par Michel de Certeau : les fans, en picorant ici et là certains éléments de la narration, se constituent une propre sous-culture dérivée de l'œuvre originale, qu'ils partagent au sein du *fandom*. Cette sous-culture, aussi appelée *fanon*, regroupe alors toutes les pratiques créatives dérivées de l'œuvre en question, étant constamment nourrie par les fans, et permet la constante actualisation de l'œuvre médiatique.

Néanmoins, toutes les productions médiatiques ne sont pas enclines au développement de telles pratiques. Les études culturelles ont en effet permis d'établir certaines caractéristiques qui définissent ces œuvres médiatiques, regroupées sous le terme d'œuvres-mondes par Anne Besson. Ces œuvres ont pour effet d'accorder une importance capitale dans le développement de l'univers fictionnel, les différenciant des autres œuvres classiques pour lesquelles l'univers ne constitue qu'un détail ayant une importance moindre. Les auteurs, en développant une véritable cosmogonie, permettent de fidéliser leur public et leur donner envie de croire en l'univers en question, en les forçant à suspendre momentanément leur incrédulité.

140 PEYRON David, 2014, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek* », *op. cit.*, p. 55.

Aujourd'hui prisées des fans, les œuvres-mondes, ainsi que les narrations transmédias, déploient des univers qui s'inscrivent majoritairement au cœur des genres de l'imaginaire – le fantastique, la science-fiction ou encore la *fantasy*. Des genres qui acceptent, de par leurs spécificités, le développement d'univers alternatifs complexes ; c'est le cas de la Terre du Milieu, de J.R.R. Tolkien, sujet de notre étude sur les pratiques d'une communauté de fans. Le travail de l'auteur anglo-saxon sur son œuvre est en effet caractéristique de la constitution d'une œuvre-monde, dont *Le Seigneur des Anneaux*, point d'orgue de l'œuvre de l'auteur, a su fédérer une véritable communauté de fans, et ce dès sa parution dans les années soixante.

Chapitre 1.3. De la Communauté de l'Anneau à la Communauté de Fans : **le succès du *Seigneur des Anneaux* et de l'univers de Tolkien**

Œuvre emblématique de la littérature contemporaine, *Le Seigneur des Anneaux* constitue, de par ses quelques 1200 pages, un récit complexe qui s'inspire des mythes médiévaux et des contes de fées pour proposer la narration épique d'une lutte du Bien contre le Mal. Fruit d'un travail de douze ans, le roman constitue pour l'auteur une prolongation de l'œuvre-monde dont il en est l'architecte : la Terre du Milieu. Un univers qui génère un engouement croissant à sa sortie, engendrant une communauté de lecteurs qui place le roman dans le panthéon des œuvres essentielles de la culture contemporaine.

Aborder l'univers de Tolkien peut procurer un sentiment de vertige, de par son étendue – plus d'une vingtaine d'œuvres relatives à Arda, nom elfique de la Terre du Milieu – ainsi que par sa complexité narrative : plusieurs récits emboîtés les uns avec les autres, constituant une mythologie et une cosmogonie propre à cet univers. Néanmoins, s'intéresser à la genèse du *Seigneur des Anneaux* ainsi qu'à son impact dans la culture contemporaine constitue une porte d'entrée pertinente vers la Terre du Milieu.

1.3.1. Du philologue anglo-saxon à l'auteur d'un symbole de la contre-culture américaine : récit d'un faiseur de mondes, par J.R.R. Tolkien

Le Seigneur des Anneaux n'est pas un roman dont la rédaction est le fruit du hasard. Il représente au contraire un travail de longue haleine, fruit d'une réflexion profonde et de l'imagination débordante de son auteur. John Ronald Reuel Tolkien, de son nom complet, est né le 3 janvier 1892 à Bloemfontein, en Afrique du Sud. Après la mort de son père, le jeune Tolkien passe son enfance à Sarehole, dans la campagne anglaise ; un paysage qui nourrira son amour pour la nature. Élevé par sa mère, Mabel, il reçoit avec son frère Hilary une éducation stricte, placée sous le signe de l'austérité et de la religion. À la mort de sa mère, emportée par le diabète en 1904, Tolkien découvre la vie urbaine de Birmingham, ce qu'il déteste aussitôt – il se montera toute sa vie méfiant envers l'industrialisation et les progrès techniques. La disparition de sa mère marquera

considérablement l'auteur : Tolkien assimile le chagrin du deuil à son arrivée dans la ville, devenant nostalgique de sa courte période passée dans la campagne anglaise, laquelle lui inspirera le cadre idyllique de la Comté.

L'auteur fait sa scolarité au collège King Edward et fait la connaissance de Christopher Wiseman, Robert Q. Wilson ou encore Geoffrey Bache Smith. Ensemble, ils fondent le *Tea Club Barovian Society*, au sein duquel les adolescents étudient la littérature. Le futur auteur affirme sa sensibilité littéraire, tout en se découvrant un intérêt croissant pour l'étude des langues. Sa lecture de *Beowulf*¹⁴¹, poème épique anglais, l'émerveille, tant par son contenu, lui rappelant les contes de fées qu'il chérissait enfant, que par sa forme. Le jeune homme se découvre une passion pour le vieil anglais et, de manière générale, pour la philologie¹⁴² :

Il trouva que le vieil anglais le touchait sans avoir le charme esthétique du gallois. C'était plutôt un attrait historique, l'envie d'étudier l'ancêtre de sa langue. Il commença à se sentir vraiment excité quand ses progrès le menèrent au-delà des simples extraits que donnait le livre élémentaire, jusqu'au grand poème en vieil anglais, *Beowulf*. Le lisant d'abord en traduction, puis dans le texte original, il trouva que c'était un des poèmes les plus extraordinaires de tous les temps¹⁴³.

Encouragé par ses lectures, il étudie en autonomie les systèmes de langues anciennes comme le gothique. Il ne se contente pas d'en apprendre les règles, il invente « des mots gothiques “supplémentaires” pour remplir les trous du vocabulaire réduit qui avait survécu », créant ainsi « une langue gothique, supposée historique, qui n'avait pas été conservée¹⁴⁴ ». Il développe des systèmes de langues et des alphabets complexes qu'il invente de toutes pièces, adoptant de ce fait une posture de chercheur, créant une étymologie et un paradigme morphologie pour chaque mot inventé. Poussé par son tuteur, le père Francis, Tolkien entreprend des études à Oxford, où il se prend de passion pour le vieil et moyen anglais, et découvre certains ouvrages comprenant des écrits poétiques qui l'inspirent. C'est le cas de l'*Edda en prose* (ou *Edda poétique*), un ensemble de poèmes islandais datant du XIII^e siècle, et qui constitue un important recueil « d'histoires, de légendes héroïques, de poèmes, de proverbes, de mythes religieux, de généalogies, de fables à l'état

141 *Beowulf* est un poème anglo-saxon de plus de 3000 vers, dont la datation remonte à la première moitié du VII^e siècle pour les fragments les plus anciens à la fin du IX^e siècle. S'inscrivant dans la tradition orale, le poème évoque les aventures de Beowulf, un guerrier goth issu d'une épopée germanique, qui mène de nombreux combats face à des ennemis terrifiants. Récit mêlant épique, merveilleux et mythologie, *Beowulf* a considérablement influencé le style de J.R.R. Tolkien, que ce soit par sa forme ou son contenu.

142 La philologie est une discipline des Sciences du Langage ayant pour attrait l'étude des langues. Cette dernière se fait à travers la lecture et l'étude de documents écrits dans la langue en question, et nécessite du chercheur une approche à la fois littéraire, historique et linguistique de la langue.

143 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Deux. 1892-1916 : Les premières années », *op. cit.*, p. 39.

144 *Ibid*, p. 42.

pur, de pièces théologiques et de cosmogonies¹⁴⁵ ». Tolkien se passionne alors pour l'un d'entre eux, la *Völuspá*¹⁴⁶, qui développe la création du cosmos germanique. Le jeune homme retrouve au même moment son amour de jeunesse Edith Bratt, avec laquelle il se marie. Ils sont cependant rattrapés par la réalité : la guerre éclate en 1914, et Tolkien est mobilisé en 1916. Devenant officier au 11^e bataillon, il participe à la bataille de la Somme. L'expérience de la guerre est traumatisante pour l'auteur¹⁴⁷ : il y perd deux de ses amis du *TCBS*, Rob Gilson et G.B. Smith, et contracte la fièvre des tranchées. Il est rapatrié en Angleterre, et son état de santé l'empêche de revenir en France.

La suite de l'existence de Tolkien aurait pu être des plus classiques : père de quatre enfants, il mène, jusqu'à sa mort le 2 septembre 1973, une carrière universitaire, devenant professeur d'anglo-saxon, de langue et de littérature anglaise à Oxford. C'était sans compter sur l'impulsion créatrice dont Tolkien était emprunt, devenant l'auteur d'une œuvre littéraire complexe. Tolkien a eu la particularité de lier de manière étroite ces deux aspects de son existence ou, comme l'écrit Gilles Brougère : « [Tolkien] utilise sa vaste culture d'universitaire spécialiste des langues anciennes de son pays. Il s'appuie sur des sources de première main, ce qu'aucun autre n'a pu faire, faute d'être, comme lui, capable de lire dans leurs formes anciennes nombre de langues européennes¹⁴⁸. » Une opinion partagée par Lyn Carter : le romancier et critique américain évoque la manière dont Tolkien a su tirer des mots de vocabulaire issus des manuscrits en langue originale qu'il a étudiée. Par exemple, la Comté, terre des Hobbits, provient de l'anglais "shire", mot tombé en désuétude désignant « un domaine ou une subdivision territoriale¹⁴⁹ » ; le Mordor, domaine du Seigneur Ténébreux Sauron, viendrait de son côté « de l'anglo-saxon *morōhor* », extrait de *Beowulf* ; il signifierait alors « "meurtre", avec le sens additionnel de "punition, torture,

145 CARTER Lin, [1969, Baror International, Inc], 2003, « Chapitre 14. Les sources profondes de Tolkien » *Tolkien, le maître des Anneaux*, traduit de l'anglais par Dominique Haas, Paris, Le Pré aux Clercs, p. 211.

146 La *Völuspá*, ou *Prophétie de la Sorcière*, est un poème qui « raconte l'histoire du cosmos depuis sa création, et annonce sa chute. C'est un des plus importants de toute la poésie mythologique germanique ; il date de la fin de l'époque païenne nordique, au moment où le christianisme prit la place des anciens dieux ; et pourtant il nous donne l'impression d'un mythe encore vivant, le sentiment d'un imposant mystère, dans sa représentation du cosmos païen. Il influença profondément l'imagination de Tolkien. » (*Ibid*, p. 67).

147 L'auteur lui-même reconnaît l'influence de son expérience de la guerre dans l'écriture de son œuvre. L'importance du sentiment fraternel, qui lie notamment les membres de la Communauté de l'Anneau dans *Le Seigneur des Anneaux*, peut être interprété comme un hommage rendu à ses amis morts au combat. Des années plus tard, Tolkien écrira ces mots : « Mon Sam Gamegie est en fait un décalque du soldat anglais, les secondes classes et les ordonnances que j'ai connus pendant la guerre de 1914, et que je trouvais de loin supérieurs à moi-même. » (CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Deux. 1892-1916 : Les premières années », *op. cit.*, p. 82.

148 BROUGÈRE Gilles, 2005, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" », in Martyne Perrot (dir.), *Communications*, n° 77, Paris, Le Seuil, p. 172, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_77_1_2268 (page consultée le 22/04/23).

149 CARTER Lin, [1969, Baror International, Inc], 2003, « Chapitre 15. Nommer les noms », *op. cit.*, p. 243-244.

souffrance”¹⁵⁰ ». Une signification implicite qui prend tout son sens dans le récit du *Seigneur des Anneaux*, le Mordor étant le domaine du mal en Terre du Milieu.

Bien que *Le Seigneur des Anneaux* soit la vitrine, pour ainsi dire, de la Terre du Milieu, cet univers fictionnel trouve son origine à l’époque où Tolkien conçoit des systèmes de langues dans le cadre de ses études. Il y crée le *quenya*, une langue elfique, qu’il met bientôt en scène dans le « Lai d’Earendel », poème évoquant le voyage d’un marin autour du monde. Il y fait mention d’un « mystérieux pays de Valinor où poussent les Deux Arbres [...] et où arrive Earendel¹⁵¹ », des noms bien connus des lecteurs du *Silmarillion*, qui y reconnaissent la Terre des Elfes lors du Premier Âge d’Arda. Le poème fait mention de la légende d’Eärendil, semi-elfe et père d’Elrond, personnage récurrent de l’univers de Tolkien. Eärendil, originaire de la cité de Gondolin, participe à la guerre contre Morgoth, le premier Seigneur Ténébreux, avant de prendre le large en emmenant avec lui l’un des trois Silmarils. Ce poème stimule l’auteur : alors en convalescence en Angleterre, Tolkien rédige le manuscrit de *La Chute de Gondolin*¹⁵². Il entreprend aussi, à partir des années 1920, la rédaction d’un manuscrit intitulé *Le Livre des légendes perdues*, qui est le point d’origine du *Silmarillion* et des *Contes et légendes inachevés*¹⁵³. Ce manuscrit, résultat d’un travail de plus de soixante ans, fruit du rêve d’un philologue anglais, constitue la pierre angulaire de l’univers d’Arda ou, comme le dit l’auteur lui-même : « J’avais dans l’idée de créer un ensemble de légendes plus ou moins reliées, allant du grandiose et cosmogonique au conte de fées des Romantiques¹⁵⁴. »

Tolkien n’a eu de cesse, tout au long de sa vie, de lier ses manuscrits les uns avec les autres. L’ensemble de son œuvre vise à édifier un univers fictionnel complexe, qu’il nomme Terre du Milieu (ou Arda, son nom elfique). Un nom qui n’est pas choisi au hasard : la Terre du Milieu fait référence au *midgard* nordique. Un mot qui désignait alors la terre des hommes. De son côté, Lyn Carter énonce une autre piste : « D’après le Webster’s, *Midgard* (de l’islandais *midhgardhr*) signifie littéralement *mid-yard*, c’est-à-dire le territoire intermédiaire situé entre le ciel et l’enfer, où vivent les êtres humains¹⁵⁵. » La Terre du Milieu constituerait donc une vision de notre monde, à une

150 *Ibid*, p. 245-246.

151 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Trois. 1917-1925 : La naissance d’une mythologie », *op. cit.*, p. 91.

152 TOLKIEN John Ronald Reuel, [2018, HarperCollins Publishers] 2019, *La Chute de Gondolin*, édition établie par Christopher Tolkien, traduit de l’anglais par Daniel Lauzon, Tina Jolas et Adam Tolkien, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

153 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1980, Allen & Unwin] 1982, *Contes et légendes inachevés*, édition établie par Christopher Tolkien, traduit de l’anglais par Tina Jolas, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

154 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1981, HarperCollins Publishers] 2013, « Lettre à Milton Waldman, 1951 », *op. cit.*, p. 280.

155 CARTER Lin, *op.cit.*, p. 53.

époque largement antérieure à la nôtre – une théorie validée par le principal intéressé, à savoir Tolkien : « “J’ai (bien sûr) situé l’action à une période de l’Antiquité complètement imaginaire (mais pas tout à fait impossible), où les masses continentales avaient une forme différente”¹⁵⁶. » Ce faisant, Tolkien a bâti un univers possédant ses propres langues et coutumes, ainsi qu’une géographie précise, doublé d’un récit mythologie et cosmogonique. La création de cartes de la Terre du Milieu, fruit du travail de l’auteur et de son fils Christopher, permettent alors d’ “asseoir la description” et de contribuer à la crédibilité du monde imaginaire, sans négliger pour autant son aspect féerique et archaïque¹⁵⁷ ». Sa démarche cosmogonique atteint son paroxysme lorsque Tolkien écrit l’Ainulindalë¹⁵⁸, chapitre du *Silmarillion* qui présente la création d’Arda par Eru Ilúvatar, le dieu unique de la Terre du Milieu.

De ce fait, chaque récit de Tolkien apporte davantage de consistance à l’univers en question. Henry Jenkins voit en Tolkien un des pionniers de l’utilisation de la narration transmédiatique ; l’auteur a cherché à développer un nouveau type de fictions « qui imitaient délibérément l’organisation de la mythologie et du folklore, créant ainsi un ensemble de récits emboîtés les uns dans les autres qui donnaient de la chair au monde de la Terre du Milieu¹⁵⁹ ». Anne Besson, nous l’évoquions, interprète le travail de Tolkien comme un exemple concret d’œuvre-monde, la cohérence de l’univers, qu’elle soit géographique, historique, ou bien chronologique étant symptomatique de ce type d’œuvres. Vincent Ferré, professeur de littérature à l’Université Paris-Est Créteil, et spécialiste de Tolkien en France, considère de son côté que les caractéristiques propres à l’univers de Tolkien sont symptomatiques du souhait de l’auteur que « “les lecteurs suspendent leur incrédulité. [...] Tolkien a voulu nous aider à entrer dans une histoire, dans lequel le merveilleux est présent mais discret¹⁶⁰” ».

Ce monde alternatif, de par ces nombreux détails hors du commun, peut néanmoins s’avérer difficile d’accès pour un lecteur averti. Nombreux sont les reproches faits à Tolkien à propos de son

156 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Deux. 1892-1916 : Les premières années », *op. cit.*, p. 78.

157 TURLIN Jean-Rodolphe, 2015, « Tolkien & l’invention de la Terre du Milieu », *La Géographie*, Paris, Société de Géographie, n°. 1558, p. 16, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-la-geographie-2015-3-page-14.htm> (page consultée le 25/04/23).

158 « Le récit de la Terre du Milieu s’ouvre sur une genèse, un mythe cosmogonique : la création de la Terre par l’Ainulindalë, la musique des Ainur. Êtres sortis des pensées du dieu Eru Ilúvatar, rendus immortels par la puissance de son esprit, les Ainur constituent un chœur céleste, dont la musique va bientôt inspirer une vision et une histoire du monde auxquelles Ilúvatar, par sa voix, donnera une forme physique : Arda, la Terre, qui n’est aux origines qu’un disque plat. Ainsi, dans la création de Tolkien, la parole donne à la fois substance et réalité. » (BISSON Julien, 2022, « Terre du Milieu, mode d’emploi », *op. cit.*, p. 33).

159 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « La quête de l’origami licorne. *Matrix* et le *storytelling* transmédia », *op. cit.*, p. 138-139.

160 RENARD Camille, 2019, « Comment Tolkien a écrit “Le Seigneur des Anneaux” », *France Culture* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/comment-tolkien-a-ecrit-le-seigneur-des-anneaux-2821954> (page consultée le 12/04/23).

univers, jugé trop complexe et érudit. Il convient néanmoins de ne pas réduire l'œuvre de Tolkien à ce type de productions : en effet, l'auteur anglo-saxon est aussi à l'origine d'œuvres littéraires destinées à la jeunesse, comme le rappelle Humphrey Carpenter :

Tolkien découvrit que l'imagination qui créait des histoires aussi compliquées que *Le Silmarillion* pouvait inventer des contes plus simples. Il avait un sens de l'humour aimable et enfantin, qui se manifestait à mesure que ses fils grandissaient dans les jeux bruyants auxquels il se livrait avec eux – et dans les histoires qu'il racontait à Michael quand il avait des cauchemars¹⁶¹.

C'est de cette manière qu'est né *Le Hobbit*, premier succès littéraire de Tolkien. Ce récit, longuement remanié, trouve ses origines au dos d'une copie d'étudiant, au milieu des années 1920. « D'abord raconté oralement, puis plus tard mis à l'écrit, étoffé et offert à l'un des enfants¹⁶² », *Le Hobbit* est un récit que Tolkien a composé pour ses enfants, leur racontant chaque soir la suite des aventures de Bilbon Sacquet, un Hobbit de la Comté, qui est arraché de son confortable foyer par Gandalf le magicien. Bilbon se retrouve en effet lié à une compagnie de nains, en mission pour récupérer leur royaume d'Erebor. Mais, pour ce faire, la compagnie devra faire face à de nombreuses péripéties, ainsi qu'à la colère du dragon Smaug, lequel a élu domicile dans la Montagne Solitaire. Une trame narrative classique, qui s'apparente à un conte, et qui se déroule dans l'univers fictionnel que Tolkien développe alors depuis près de quinze ans : la Terre du Milieu. Le manuscrit, fini en 1935, atterrit dans les mains de Stanley Unwin, éditeur, lequel le fait lire à son fils de 9 ans. Le retour de l'enfant, très positif, motive l'éditeur à faire publier le roman de Tolkien. Sorti en septembre 1937, *Le Hobbit* connaît rapidement un succès à la fois commercial et critique, devenant un véritable *best-seller* de la littérature enfantine. Stanley Unwin, satisfait du succès de sa publication, réclame alors une suite à son auteur.

La rédaction du *Seigneur des Anneaux* trouve ainsi son origine dans une motivation purement financière : générer une suite au *Hobbit* qui serait capable de fédérer le même succès. Face à la demande pressante de ses éditeurs, Tolkien leur propose son manuscrit du *Silmarillion*, sur lequel il travaillait depuis presque quinze ans, mais il essuie un refus. Le style du manuscrit est en effet bien trop loin du ton léger du *Hobbit*, et ne correspond pas aux attentes d'Allen & Unwin. Stanley Unwin enjoint donc Tolkien, dans une lettre datant du 15 décembre 1937, à prolonger les aventures de Bilbon en Terre du Milieu :

161 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Quatre. 1925-1949 : “Dans un trou vivait un hobbit” », *op. cit.*, p. 149.

162 CARTER Lin, [1969, Baror International, Inc], 2003, « Chapitre 1. Les vies et les époques du professeur Tolkien », *op. cit.*, p. 24-25.

Ce dont nous avons grandement besoin, c'est d'un livre qui prolonge notre réussite avec *Le Hobbit*, mais hélas ! aucun des manuscrits (les poèmes et *Le Silmarillion*) ne fait vraiment l'affaire. J'espère toujours que vous aurez l'inspiration d'écrire un autre livre sur les hobbits¹⁶³.

Ce refus frustre Tolkien, d'autant plus d'autant plus qu'il n'avait pas envisagé de suite au *Hobbit* lors de sa rédaction : la fin du roman (« “Bilbo fut très heureux jusqu'à la fin de sa vie, qui fut extrêmement longue”¹⁶⁴ ») ne laisse en effet peu de place à une nouvelle aventure pour le personnage. Néanmoins, l'auteur se penche rapidement sur une suite, en introduisant un nouveau Hobbit, fils de Bilbon, alors nommé Bingo ; mais l'écriture stagne, faute de trouver un élément narratif percutant pour lancer un nouveau roman. Puis, à la fin de l'année 1937, Tolkien trouve une nouvelle idée qui va considérablement modifier la tournure du projet d'écriture : « “Qu'un thème soit le *retour de l'anneau*.”¹⁶⁵ » Dans *Le Hobbit*, Bilbon faisait en effet la découverte d'un anneau magique qui lui conférait le pouvoir d'être invisible. Si, dans le premier roman, il s'agissait d'un simple objet magique – une référence aux chansons de geste médiévales –, il devient, dans le manuscrit du *Seigneur des Anneaux*, l'Anneau Unique, forgé par Sauron, le Seigneur Ténébreux, et source d'un pouvoir maléfique¹⁶⁶. Bingo, renommé Frodo (Frodon dans la première traduction française de Francis Ledoux), hérite ainsi d'un Anneau de la part de son oncle Bilbon. Ce dernier s'avère être celui de Sauron, un esprit maléfique qui avait voulu dominer la Terre du Milieu par le passé. Vaincu mais non détruit, il cherche avidement à retrouver son Anneau, seul moyen pour lui de recouvrer ses forces et recouvrir Arda de secondes ténèbres. Pour définir le rôle de l'Anneau au sein de la narration, Tolkien se place à mi-chemin entre le mythe de Gygès, tel que raconté par Platon dans *La République*, l'anneau des Niebelunger du compositeur Wagner, ou encore le mythe de Polycrate, tel que raconté par Hérodote¹⁶⁷.

163 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Cinq. 1925-1949 : Le Troisième Âge », *op. cit.*, p. 169.

164 *Ibid.*, p. 171. Il convient de noter que cette fin a par la suite été modifiée par Tolkien, lors de la 2^e édition du roman.

165 *Ibid.*

166 « Il y avait aussi un problème : pourquoi l'Anneau avait une telle importance pour tout le monde – cela n'avait jamais été clairement montré. Une idée lui vint soudain, et il écrivit : “L'anneau de Bingo est en fait *le seul maître anneau* – tous les autres sont revenus en Mordor, celui-là seul a été perdu.” Le maître anneau qui contrôlait tous les autres, la source et l'instrument du pouvoir de Sauron, le Seigneur Ténébreux de Mordor, l'anneau que les hobbits devaient amener jusqu'à sa destruction sinon le monde entier tomberait sous la domination de Sauron. » (*Ibid.*, p. 173).

167 « Polycrate était, au VI^e siècle avant notre ère, un tyran de l'île de Samos à qui tout réussissait. Soucieux de ne pas outrepasser les lois de l'univers, qui réservent le bonheur absolu aux dieux et punissent ceux qui voudraient les égaler, Polycrate décida d'éprouver de la peine et, pour cela, se débarrassa d'un anneau qu'il chérissait en le jetant à la mer. Mais un poisson avala l'anneau, et le poisson fut pêché par un Samien qui l'apporta justement au cuisinier du palais, qui le servit à Polycrate. Dans le ventre du poisson, le tyran retrouva son anneau et sa joie tout à la fois : il paya ce surcroît de bonheur quelques années plus tard en mourant sous la torture. » (DELATTRE Charles, 2022, « Alliage et spirale de l'Anneau », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 58).

L'irruption, lors de la rédaction du deuxième chapitre « Trois font de la compagnie », d'un mystérieux Cavalier Noir, à la recherche de Frodon et de ses amis, marque un virage saisissant dans la narration. Le manuscrit prend effectivement, par l'ajout de ces éléments, un tournant qui l'éloigne du style léger qui avait caractérisé le succès du *Hobbit*. Un changement de ton bien plus sombre dont nous pouvons tirer plusieurs raisons : il peut être interprété comme une volonté de Tolkien de se rapprocher du style du *Silmarillion*. L'auteur aurait pu éprouver une certaine frustration face au refus à la publication de son manuscrit, qui l'aurait alors conduit à s'inspirer davantage du *Silmarillion* que du *Hobbit*. Cette inspiration pourrait aussi être inconsciente, l'auteur retombant alors dans son style de prédilection. Vincent Ferré, de son côté, voit dans le changement de ton du *Seigneur des Anneaux* une prise en compte de l'évolution du lectorat du *Hobbit* : en effet, Tolkien « “écrit également en ayant en tête les lecteurs du *Hobbit* qui ont grandi¹⁶⁸” ». Il en est de même des enfants de Tolkien : de ce fait, l'auteur n'a plus la motivation d'écrire pour un public enfantin. Ainsi, ce changement de ton peut être davantage perçu comme émanant de la volonté de son créateur ou, comme le note Humphrey Carpenter :

Ce qui s'était passé était presque inévitable. Tolkien n'avait jamais vraiment voulu écrire d'autres histoires comme *Le Hobbit*, il voulait s'occuper d'affaires sérieuses, sa mythologie. Et c'est ce qu'il pouvait faire maintenant. La nouvelle histoire se rattachait fermement au *Silmarillion* et allait acquérir l'importance et le style de l'œuvre plus ancienne¹⁶⁹.

Ce changement de ton impacte de ce fait l'ensemble du récit. D'une intrigue se devant être un conte de fées, le manuscrit du *Seigneur des Anneaux* se rapproche davantage des récits épiques dignes d'Homère ou des mythes arthuriens de Chrétien de Troyes. À l'inverse du conte de fées, dans lequel le héros connaît une situation finale heureuse, la quête de l'Anneau éprouve physiquement et psychologiquement le héros : Frodon se fait poignarder par un Nazgûl, assiste impuissant à ce qu'il pense être la mort de la figure paternelle de la Communauté, Gandalf, se fait arracher le doigt par Gollum, et manque de faillir à sa mission en se laissant corrompre par le pouvoir de l'Anneau. Le héros, incapable de surmonter ses blessures psychologiques, procède à une forme de suicide : il se retire du monde des vivants à la fin du *Retour du Roi*, en prenant le bateau pour le Valinor. Nous sommes ainsi bien loin de la fin heureuse du *Hobbit*, ce qui inquiète quelque peu Allen & Unwin, d'autant plus qu'ils espéraient pouvoir publier le manuscrit peu de temps après la parution du *Hobbit*. Il en est tout autrement : Tolkien a en effet passé plus de douze ans à travailler sur son manuscrit, qu'il achève en 1949. Un retard conséquent, dû en grande partie au

168 RENARD Camille, *op. cit.*

169 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Cinq. 1925-1949 : Le Troisième Âge », *op. cit.*, p. 173.

perfectionnisme de l'auteur. Tolkien, en effet, ne déroge pas aux habitudes qu'il avait adoptées en travaillant sur le manuscrit du *Silmarillion*, et accorde une grande attention aux détails qui permettent de proposer à son lecteur un monde fictionnel cohérent et vraisemblable auquel ce dernier peut croire. Le résultat de ses douze années de travail représente alors un manuscrit de plus de 1200 pages, dont la plupart sont annotées de la main de l'auteur.

Il faut attendre cinq ans pour voir apparaître en librairie le premier tome du *Seigneur des Anneaux*. Pour que son œuvre soit publiée, Tolkien a dû faire des concessions : son manuscrit est ainsi divisé en trois volumes, malgré sa désapprobation, afin que les frais de production soient amoindris et que le roman soit plus attractif auprès du public. Après de nombreuses discussions, l'auteur et son éditeur décident des titres des trois parties du roman : « [Ils] se mirent d'accord sur *La Communauté de l'Anneau*, *Les Deux Tours* et *Le Retour du Roi* pour les volumes bien que Tolkien eût préféré *La Guerre de l'Anneau* pour le troisième, qui aurait moins dévoilé la fin¹⁷⁰. » La publication a lieu entre 1954 et 1955. Le nouveau roman de Tolkien reçoit alors des critiques relativement positives, mais la complexité de l'œuvre dérouta bon nombre de lecteurs de l'époque, ce qui causa un succès mitigé en Angleterre ainsi qu'aux États-Unis, et ce malgré la publication, en 1956, d'une édition américaine signée Houghton Mifflin. Il faut attendre 1965 pour voir apparaître un véritable engouement pour l'œuvre de Tolkien, causé par la publication d'une édition pirate du *Seigneur des Anneaux* en poche par un éditeur peu scrupuleux nommé Ace Books. Cette dernière étant peu chère, elle connaît alors un succès considérable : « Ace Books avait vendu environ cent mille exemplaires du *Seigneur des Anneaux* en 1965, chiffre qui fut bientôt dépassé par l'édition "autorisée" pour atteindre très vite le million¹⁷¹. » Un joli succès qui permet d'y populariser indirectement Tolkien, notamment sur les campus américains.

L'œuvre de Tolkien, en effet, s'inscrit dans une période de redécouverte, par les étudiants américains, des « *pulps*, en particulier ceux portant sur des univers issus de la tradition médiévale fantastique¹⁷² », qui favorise alors le succès du *Seigneur des Anneaux* outre-Atlantique. Mais, au-delà de cela, le roman de Tolkien devient un véritable phénomène sociétal aux États-Unis : les étudiants américains s'emparent en effet de son œuvre, et l'érigent au rang de symbole de la contre-culture américaine. Notion popularisée par l'historien Theodore Roszak¹⁷³, la contre-culture désigne un mouvement de pensée qui trouve son essor à la fin des années 1950, et s'étendra jusqu'à la fin des années 1970. Ce mouvement social est caractérisé par l'opposition à l'*american way of*

170 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Six. 1949-1966 : Le succès », *op. cit.*, p. 198.

171 *Ibid*, p. 209.

172 PEYRON David, 2014, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek* », *op. cit.*, p. 55.

173 ROSZAK Theodore, [1969, University of California Press] 1970, *Naissance d'une contre-culture : Réflexions sur la société technocratique et l'opposition de la jeunesse*, Paris, Éditions Stock.

life, le mode de vie idéalisé américain qui s'est diffusé à travers le monde à la suite de la Seconde Guerre mondiale. Cette doctrine tend en effet à diffuser, à plus large portée, les valeurs sociales, politiques et économiques américaines, prônant la liberté et la recherche du bonheur. *L'américan way of life* se développe considérablement dans le monde, soutenu par les médias comme le cinéma – Hollywood devenant la vitrine du 7^e art dans le monde –, la télévision, la musique ou encore la mode. En opposition à cette doctrine apparaît la notion de contre-culture : portée par la jeunesse américaine, elle tend, comme le note Élisabeth Fauquert, à une « visée contre-hégémonique, en ce qu'elle attaque les valeurs présentées comme dominantes ou largement partagées (*mainstream*)¹⁷⁴ ». Ainsi, les valeurs capitalistes et patriarcales, telles que la famille, le mariage, l'éducation, le travail, sont remises en cause par une jeunesse désabusée par la politique du pays. En opposition à ces valeurs traditionalistes et restrictives, cette nouvelle génération « propose un modèle de vie alternatif, mêlant pratique des arts (musique et littérature), consommation de drogues et nouveaux modèles de relations sociales¹⁷⁵ », et la culture hippie, qui prône la paix et un mode de vie plus écologique, en deviennent l'étendard.

Il n'est alors pas étonnant de voir cette nouvelle génération, qui occupe les campus américains, brandir un exemplaire du *Seigneur des Anneaux* lors de manifestations. Le roman devient en effet l'œuvre de cette génération, celle qui, pensant que la Seconde Guerre mondiale serait la dernière guerre, vit en direct les horreurs du conflit vietnamien. *Le Seigneur des Anneaux* apparaît alors comme une référence incontournable, « “parce qu'il raconte, au-delà de l'aventure de l'Anneau, l'histoire de peuples qui défendent leur liberté, et qui luttent contre l'oppression et la guerre”¹⁷⁶ ». La lecture du roman permet alors à cette génération, dont les idéaux ont été brisés par la violence de la guerre, de fuir leur réalité¹⁷⁷ ; les jeunes américains sont en effet touchés par la dimension écologique présente dans le *Seigneur des Anneaux*, qu'ils opposent alors à l'économie industrielle américaine, et voient dans les cultures hobbit et elfique un idéal de vie, loin des préoccupations et des technologies du monde moderne. Dans les manifestations pour la paix, les étudiants abordent « des badges avec des slogans comme “Frodo est Vivant”, “Gandalf Président”

174 FAUQUERT Élisabeth, 2019, « Chapitre 13. “The Long Sixties” : droits civiques, contre-culture, renaissance conservatrice (1960-1975) », in Élisabeth Fauquert (dir.), *Civilisation américaine*, Paris, Armand Colin, coll. « Portail », p. 179-195, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/civilisation-americaine--9782200621841-page-179.htm> (page consultée le 16/06/24).

175 *Ibid.*

176 RENARD Camille, *op. cit.*

177 « Tolkien parlait aux jeunes gens des années soixante, avec des images de paix et de beauté naturelle, de leur profanation, de la lutte d'une pognée d'intrépides contre une menace qui semblait écrasante et bien sûr, avec magie, étrangeté, une narration qui s'emparait de vous pour ne plus vous lâcher avant la fin, tout un monde si vivant et si détaillé qu'il paraissait réel. » (ANDERSON Poul, [2001, St. Martin's Press] 2003, « Le réveil des Elfes », *Méditations sur la Terre du Milieu*, traduit de l'anglais par Mélanie Fazi, Paris, Bragelonne, p. 42).

ou « Venez en Terre du Milieu »¹⁷⁸ ». Le roman de Tolkien a, sans le vouloir, trouvé un écho auprès de cette population, laquelle en fait un des premiers symboles de la *pop culture* contemporaine.

Le succès du *Seigneur des Anneaux* a marqué un tournant dans la fin de vie de son auteur. Tolkien est passé du statut de professeur oxfordien à celui d'auteur d'un *best-seller* vendu dans le monde entier. En plus de lui rapporter une importante somme d'argent, son roman a rapidement généré une communauté de lecteurs qui ont bientôt cherché à faire part de leur enthousiasme à l'auteur : « Il devait s'occuper d'une correspondance énorme, et beaucoup ne se contentaient pas de lui envoyer des lettres, ils ajoutaient des cadeaux de toutes sortes : peintures, sculptures, verres à boire, photos d'eux-mêmes habillés comme des personnages des contes [...] »¹⁷⁹. » Le suivi de cette correspondance lui demande beaucoup de temps : les lecteurs envoient des lettres par milliers, lui demandant des précisions sur l'univers qu'ils viennent de découvrir. Cela a de quoi enthousiasmer l'auteur anglo-saxon : ses lecteurs ont, comme il l'avait désiré, suspendu leur incrédulité, se passionnant pour l'univers fictionnel d'Arda. Les lecteurs demandent de nombreuses précisions relatives à la chronologie des différents Âges de la Terre du Milieu, pendant que d'autres posent des questions ayant attiré aux langues elfiques¹⁸⁰.

Néanmoins, cette soudaine célébrité est quelque peu difficile à vivre pour l'auteur. Tolkien, désormais âgé de plus de soixante-dix ans, a de plus en plus de mal à répondre à la constante demande d'attention de ses lecteurs. Il éprouve certaines difficultés à faire l'objet d'une forme de culte de la part de ses lecteurs. Son adresse ayant été divulguée, tout comme son numéro de téléphone, Tolkien est sans cesse dérangé par certains fans qui peuvent se montrer insistants voire intrusifs :

Des gens se présentaient sans rendez-vous, ils lui demandaient de signer ses livres ou même de l'argent. Le plus souvent ils étaient polis, mais parfois ils le menaçaient, ou bien c'était des fous. Le téléphone sonnait au milieu de la nuit : un Américain inconnu voulait parler à Tolkien en personne sans se rendre compte du décalage horaire. Pire que tout, des gens se mirent à le photographier par la fenêtre¹⁸¹.

178 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Six. 1949-1966 : Le succès », *op. cit.*, p. 209.

179 *Ibid*, p. 213.

180 « Beaucoup réclament [...] des *cartes*, d'autres veulent des indications sur la géologie plutôt que sur les lieux ; beaucoup veulent des grammaires et des phonologies elfiques et des exemples ; certains veulent de la métrique et de la prosodie [...]. Les musiciens veulent des mélodies et une notation musicale ; les archéologues veulent des précisions sur la céramique et la métallurgie. Les botanistes veulent une description plus précise des *mallorn*, *elamor*, *niphredil*, *alfirin* [...] ; et les historiens veulent davantage de détails sur la structure sociale et politique du Gondor [...]. Ce sera un gros volume, même si je ne m'occupe que des choses révélées à mon entendement limité. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, [1981, HarperCollins Publishers] 2013, *Lettres, op. cit.*, p. 351-352).

181 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Sept. 1959-1973 : Les dernières années », *op. cit.*, p. 213.

Des comportements symptomatiques de la culture fanique, telle que nous l'avons défini dans notre premier chapitre. Les lecteurs de Tolkien, dont leur nombre ne cesse de grandir, réclament très rapidement de l'auteur davantage de contenu dérivé de la Terre du Milieu. *Le Seigneur des Anneaux* publié, Tolkien se replonge dans son manuscrit du *Silmarillion*, qu'il remanie intégralement. En 1969, The Tolkien Society, organisation caritative ayant pour but de promouvoir l'univers de Tolkien, publie une revue, *Mallorn*, destinés aux fans, signe que l'univers de Tolkien était déjà le sujet d'une attention toute particulière. Après la mort de Tolkien, son fils Christopher publiera les autres manuscrits de son père, permettant ainsi de constamment renouveler l'intérêt autour de la Terre du Milieu.

Le Seigneur des Anneaux a considérablement marqué le monde littéraire du XX^e siècle. Pour la première fois, la culture de masse déteignait sur le domaine littéraire : un roman, devenu *best-seller*, engendrait alors une communauté de lecteurs passionnés. Les lecteurs américains, plus que quiconque, se sont emparés de l'œuvre de Tolkien pour en faire un symbole de la contre-culture américaine, à une époque où le mouvement hippie devenait de plus en plus influent. Une posture de réception quelque peu paradoxale, sachant que Tolkien lui-même était de nature conservatrice. Toujours est-il que l'influence du *Seigneur des Anneaux* est considérable : Karen Haber, autrice de science-fiction et éditrice américaine, note que « suite à la soudaine disponibilité du *Seigneur des Anneaux* en livre de poche à la fin des années soixante, la demande en matière de *fantasy* avait atteint l'ampleur d'un raz-de-marée¹⁸² ».

1.3.2. Tolkien et la *fantasy* : l'influence d'Arda sur toute une génération d'auteurs

J.R.R. Tolkien est souvent considéré par ses lecteurs et certaines critiques comme étant le père de la *fantasy*. Il est vrai que l'influence de ses travaux dans le genre de la *fantasy* est indéniable : le succès du *Seigneur des Anneaux* à l'international a en effet largement contribué à faire découvrir à un nouveau public ce genre issu des littératures de l'imaginaire, tandis que Tolkien lui-même est devenu un exemple à suivre pour de nombreux auteurs contemporains. Mais qualifier *Le Seigneur des Anneaux*, ainsi que les autres pièces majeures de l'univers de Tolkien – *Le Silmarillion*, *Le Hobbit*, ou encore les *Contes et légendes inachevés* – d'œuvres fondatrices de la *fantasy* serait quelque peu mensonger, ce genre étant largement antérieur à Tolkien.

182 HABER Karen, [2001, St. Martin's Press] 2003, « Préface. Cadence éternelle », *op. cit.*, p. 16.

Mais qu'est-ce que la *fantasy* en soit ? Une question qu'il convient de soulever si nous souhaitons comprendre l'influence de la littérature de Tolkien dans ce genre.

Jacques Baudou, dans son ouvrage *La fantasy*, s'intéresse longuement à ce genre littéraire dont les origines remontent au folklore médiéval. Selon l'auteur, éditeur et critique français, la *fantasy* est un genre littéraire qui se compose « d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif¹⁸³ » ; c'est-à-dire qu'il admet dans son sein l'irruption de créatures et d'événements qui sont extraordinaires – qui sortent de notre conception rationnelle de la réalité. À cette définition nous pouvons ajouter que la *fantasy* s'épanouit davantage au sein d'un univers fictionnel créé de toutes pièces par l'auteur ; il est en effet plus simple pour ce dernier de développer des phénomènes surnaturels et des créatures merveilleuses dans un univers qui admet, dans une rationalité qui lui est propre, l'apparition de ce genre de phénomènes. Il est de même plus simple pour le lecteur, comme nous l'expliquions précédemment, de suspendre momentanément son incrédulité s'il fait face à une narration déployant un univers fictionnel qui lui est propre – la découverte de l'univers étant alors un moyen de faciliter la croyance du lecteur envers ce genre d'événements. Le terme *fantasy* n'est, par ailleurs, pas choisi par hasard pour désigner ce genre fictionnel. Jacques Baudou cite Jacques Goimard¹⁸⁴ : selon lui, « le mot *fantasy* désigne à l'origine l'imagination créatrice, ce qui est également l'un des sens du mot français “fantaisie” : “Faculté de créer librement, sans contrainte”¹⁸⁵ ». La *fantasy* met en avant l'originalité de l'auteur, qui est capable de développer un univers alternatif cohérent et d'imaginer des événements surnaturels servant l'intrigue.

Il est quelque peu anachronique de dire de Tolkien qu'il est le père fondateur de la *fantasy* : les origines du genre remontent aux mythes et légendes médiévaux, que ce soit les légendes arthuriennes – qui ont elles-mêmes inspiré Tolkien – que les contes et légendes liés au folklore populaire médiéval. L'influence de cette culture, se manifestant à travers les croyances, les légendes et les récits oraux qui circulaient alors, ont eu une influence considérable sur la *fantasy* moderne. Les contes populaires, empreints d'une matière merveilleuse, sont définis de la sorte par Michèle Simonsen : « “De structure complexe, ils comportent des éléments surnaturels non chrétiens à l'origine (enchanteurs, métamorphoses, objets magiques”¹⁸⁶. » Une présence d'éléments surnaturels

183 BAUDOU Jacques, 2005, « Introduction », *La fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je », p. 4, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/la-fantasy--9782130551584.htm> (page consultée le 02/05/23).

184 GOIMARD Jacques, 2003, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket.

185 BAUDOU Jacques, 2005, *op. cit.* p. 3.

186 SIMONSEN Michèle, 1994, *Le conte populaire français*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Que sais-je », cité par BAUDOU Jacques, 2005, « Chapitre 1. Aux sources de la fantasy », *op. cit.*, p. 12-13.

et contraire à notre rationalité, qui seront repris au XIX^e siècle sous la plume des Romantiques comme Gérard de Nerval, Novalis ou encore E.T.A. Hoffmann¹⁸⁷.

Mais c'est surtout en Angleterre, à la même époque, que la *fantasy* trouve son essor : nous pouvons notamment citer en exemple les romans de Lewis Carroll *Alice au Pays des merveilles*, et sa suite *De l'autre côté du miroir*¹⁸⁸, comme étant l'une des premières traces de la *fantasy* dans le domaine littéraire. En effet, l'œuvre de Carroll plonge le lecteur au cœur d'un univers secondaire. Développé par l'auteur britannique, alternatif au nôtre, ce dernier est dominé par la magie : la jeune fille croise, tout au long de son cheminement, des personnages merveilleux, ainsi que toutes sortes d'artefacts qui lui font subir diverses métamorphoses. Véritable *best-seller* à sa sortie, *Alice au Pays des merveilles* est devenue une œuvre phare de la littérature jeunesse anglaise, et influencera plusieurs générations d'auteurs à son tour. Il apparaît alors que la *fantasy* s'inscrit au cœur de la littérature jeunesse, comme nous le montrent les romans de Carroll ou encore le personnage de Peter Pan¹⁸⁹, créé par James Barrie. Par la suite, des auteurs comme William Morris, Lord Dunsany ou encore H.P. Lovecraft permettront de tirer la *fantasy* de son carcan juvénile, tandis que les *pulps* américains populariseront le genre auprès du grand public.

Différents sous-genres de *fantasy* peuvent être distingués. Il est coutume d'en distinguer quatre sous-genres : la *low fantasy*, la *high fantasy*, la *myth fantasy* et l'*heroic fantasy*. La *low fantasy* se réfère à une œuvre dont l'intrigue se développe au sein de notre monde rationnel, et non dans un univers secondaire. Les événements surnaturels qui y surviennent se « produisent de façon brusque, sans causalité, sans explications¹⁹⁰ ». La *myth fantasy*, de son côté, caractérise un récit dans lequel intervient des « phénomènes d'origine surnaturelle ou divine¹⁹¹ » – c'est le cas, à titre d'exemple, des *Métamorphoses* d'Ovide, ou encore l'*Edda poétique*. L'*heroic fantasy* est assimilé à une narration qui présente un récit épique se déroulant dans un univers alternatif merveilleux. Enfin,

187 Nous pouvons notamment citer, à titre d'exemple, les *Fantaisies dans la manière de Callot*, de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1816), *Heinrich von Ofterdingen* de Novalis (1832) ou encore *Lorely : Souvenirs d'Allemagne* de Gérard de Nerval (1852). Ces ouvrages s'inscrivent dans la perspective romantique, alors dominante au XIX^e siècle : les auteurs redécouvrent en effet la matière médiévale et se la réapproprient, dans un mouvement de repli sur soi dû à un siècle des Lumières sanglant. Les Romantiques, dont les promesses d'avenir de paix et d'égalité générées par les Révolutions ont été bafouées, se passionnent pour le Moyen-Âge, qu'ils tentent alors de réhabiliter au même titre que l'Antiquité. Le mysticisme dont est empreinte cette période historique inspire les auteurs qui voient dans le Moyen-Âge une période d'harmonie entre l'Homme, la Nature et Dieu. Des notions que nous pouvons retrouver, de manière sous-jacente, dans l'univers de J.R.R. Tolkien.

188 LEWIS CARROLL, [1871, Macmillan & Co.] 1930, *De l'autre côté du miroir*, traduit de l'anglais par Marie-Madeleine Fayet, Paris, Les Œuvres représentatives.

189 Personnage de fiction, Peter Pan apparaît pour la première fois dans le roman *Le Petit Oiseau blanc* de James Barrie (1902). Le personnage est par la suite développé sur les planches, avec la pièce *Peter et Wendy* (1904), qui sera elle-même adaptée en roman en 1911. L'œuvre de Barrie a tous les critères de la *fantasy* enfantine : le héros, Peter, est un jeune garçon qui ne veut pas grandir, doté du pouvoir de voler. Il vit dans un univers alternatif au Londres victorien, le *Pays Imaginaire*, peuplé de pirates, de fées et de sirènes.

190 BAUDOU Jacques, 2005, « Introduction », *op. cit.*, p. 4-5.

191 *Ibid*, p. 9.

la *high fantasy* développe un univers dit secondaire qui possède « ses propres lois naturelles qui diffèrent généralement de celles de notre monde¹⁹² ». Des sous-catégories qui permettent de mieux cerner une œuvre relevant de la *fantasy*, bien que d'autres peuvent être classées dans plusieurs de ces catégories. C'est le cas des romans de J.R.R. Tolkien : il est pour habitude de dire du *Seigneur des Anneaux*, par exemple, qu'il s'agit d'une œuvre d'*heroic fantasy*. Il est vrai que le roman de Tolkien présente une véritable épopée héroïque dans un univers secondaire, la Terre du Milieu ; la lutte contre le Mal étant au cœur du récit. Les héros font preuve de courage, d'intelligence, de fraternité et d'empathie, des valeurs souvent associées aux héros antiques et médiévaux.

Cependant, Vincent Ferré considère que Tolkien ne relève pas seulement de l'*heroic fantasy* : « “Il a aussi été lu pendant très longtemps en France comme un auteur d'*heroic fantasy* – alors qu'il faudrait plutôt le classer dans la *high fantasy*, qui n'a pas les mêmes codes”¹⁹³. » Nous l'avons démontré, le caractère remarquable de l'œuvre de Tolkien réside davantage dans la constitution de son univers, à travers les nombreux détails, que dans l'intrigue épique qui n'est qu'un prétexte au développement de la Terre du Milieu à l'écrit. Bien que l'épopée développée dans *Le Silmarillion*, puis dans *Le Seigneur des Anneaux*, soit des plus passionnantes, le travail de l'auteur pour rendre son univers cohérent et crédible aux yeux du lecteur rend son œuvre unique en son genre. Une posture créative qu'Anne Besson nomme le « “côté Proust de Tolkien”¹⁹⁴ », Marcel Proust ayant lui aussi conçu une œuvre-cathédrale – l'auteur s'est grandement inspiré des récits bibliques et de la cathédrale d'Amiens pour constituer sa *Recherche du temps perdu*¹⁹⁵.

Bien qu'il convienne de ne pas faire de Tolkien le père de la *fantasy*, sa contribution envers ce genre est indéniable. L'auteur est en effet à l'origine d'un nouveau sous-genre de la *fantasy*, nommé *medieval fantastic*¹⁹⁶ (ou *medfan*), qui se réfère à un univers de *fantasy* s'inspirant de l'époque médiévale – il en est de même de la saga littéraire du *Trône de Fer*. Son auteur, George R.R. Martin, reconnaît lui-même l'importance de Tolkien au sein de la *fantasy* :

192 *Ibid*, p. 5.

193 LIGER Baptiste, 2022, « Entretien. “Tolkien était avant tout un humaniste” », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n°. 5, p. 57.

194 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. “Innombrables sont les récits du monde” : variations narratives sur le motif des univers parallèles », *op. cit.*, p. 210-211.

195 PROUST Marcel, 1913-1927, *À la recherche du temps perdu*, Paris, Grasset / Gallimard.

196 « Medfan, pour *medieval fantastic* : abréviation d'usage pour désigner une part de la production rattachée au genre de la *fantasy*, qui se trouve en constituer la face la mieux connue du grand public, et de très loin la plus illustrée : une *fantasy* dont la source principale, mais de plus en plus lointaine, est l'œuvre de J.R.R. Tolkien, se déroulant dans des univers prétechnologiques d'inspiration médiévale, où le rôle de la science est tenu par la magie, où mythes et légendes prennent vie. On parle plutôt de *medfan* pour les univers de jeux. » (BESSON Anne, 2015, « Glossaire », *op. cit.*, p. 498).

Les marques de l'influence de Tolkien sont légion, mais à mes yeux, l'une d'entre elles dépasse les autres de loin : J.R.R. Tolkien a été le premier à créer un univers secondaire pleinement accompli, un monde entier avec sa propre géographie, ses propres histoires et légendes, sans aucun lien avec les nôtres, et pourtant tout aussi réel d'une certaine façon. "Frodon est vivant", affirmaient peut-être les badges des années soixante, mais ce n'était pas une image de Frodon que les lecteurs de Tolkien collaient aux murs de leur chambre, c'était une carte. La carte d'un lieu qui n'a jamais existé¹⁹⁷.

Un sentiment qui est partagé par de nombreux autres auteurs de *fantasy*, comme nous montre la lecture des *Méditations sur la Terre du Milieu*, de Karen Haber. Poul Anderson, écrivain américain, évoque ainsi « une dette immense¹⁹⁸ » que les auteurs de *fantasy* doivent à Tolkien – une opinion partagée par Raymond Feist : « Avant Tolkien, il n'existait pas de best-sellers internationaux écrits par des auteurs de *fantasy*, du moins pas dans le sens où nous entendons aujourd'hui "best-seller"¹⁹⁹. » La parution du *Seigneur des Anneaux*, et son succès dans les années soixante, a changé la donne, permettant à des auteurs de pouvoir pleinement se consacrer à l'écriture de récits de *fantasy*. Tolkien a montré qu'il était possible pour les autres auteurs de créer un univers secondaire, et de convaincre les lecteurs d'y croire. Robin Hobb se souvient avec émotion de la découverte de l'univers de Tolkien :

Ses mots se sont emparés de moi, et l'espace de trois volumes, répartis en six livres, je lui ai appartenu. [...] Jamais encore je n'avais lu d'œuvre qui s'étende sur un si grand nombre de pages. L'impact était beaucoup plus long que "Ouah, comme cette histoire est longue". À mes yeux, cette histoire et l'expérience que j'en ai eue étaient trop brèves. [...] Je venais de découvrir quelle profondeur pouvait atteindre la *fantasy*. Pendant les années à venir, les autres livres de *fantasy*, quelle que soit leur densité, me sembleraient creux en comparaison. J'allais regretter la richesse d'une prose qui prenait le temps de raconter l'histoire, non pas de manière aussi efficace que possible, mais aussi complexe que le récit le méritait²⁰⁰.

De manière générale, l'œuvre de Tolkien est devenue une référence incontournable pour tout type de lecteur, qu'il soit avide de *fantasy* ou non. Une démocratisation de la Terre du Milieu qui peut avoir une limite : Anne Besson note, à ce sujet, que Tolkien est devenu « un auteur de *fantasy* parmi d'autres, [...] une lecture qui accompagne et s'accompagne d'autres lectures, sans doute moins sérieuses mais qui peuvent lui être préférées pour des raisons échappant à la "littérarité"²⁰¹ ».

197 MARTIN George R.R., [2001, St. Martin's Press] 2003, « Introduction », *op. cit.*, p. 24.

198 ANDERSON Poul., [2001, St. Martin's Press] 2003, « Le réveil des Elfes », *op. cit.*, p. 41.

199 FEIST Raymond E., [2001, St. Martin's Press] 2003, « Notre grand-père à tous : Méditations sur J.R.R. Tolkien », *op. cit.*, p. 33.

200 HOBBS Robin, [2001, St. Martin's Press] 2003, « Une barre et une quête », *op. cit.*, p. 108.

201 BESSON Anne, 2005, « De l'œuvre au "phénomène de société", et retour : l'exemple de Tolkien », extrait du congrès de la SFLGC *Correspondances : vers une redéfinition des rapports entre la littérature et les arts*,

Nous évoquions précédemment la complexité de l'univers de Tolkien, qui a pu freiner de nombreux lecteurs avant tout désireux de se divertir sans se prendre la tête. Bien que la lecture du *Seigneur des Anneaux* demande une concentration certaine, son succès sans précédent en fait une des œuvres les plus lues au monde. L'univers de Tolkien a su attirer plusieurs générations de lecteurs qui ont su renouveler l'intérêt de l'univers par leurs pratiques dérivées. Les auteurs de *fantasy*, eux, reconnaissent l'influence de Tolkien ; leurs témoignages, que nous venons d'évoquer, reflètent une forme de réception porteuse de sens.

1.3.3. Adapter la Terre du Milieu au cinéma : un moyen d'attirer une nouvelle génération de fans

J.R.R. Tolkien, en développant sur plus de soixante ans la Terre du Milieu à travers ses différents manuscrits, espérait embarquer son lecteur dans un voyage sur une terre inconnue. Le succès de son œuvre, aujourd'hui vendue à plusieurs centaines de millions d'exemplaires, et traduite dans une soixantaine de langues, attire rapidement l'attention des producteurs médiatiques, qui y voient alors une source culturelle à exploiter.

Ainsi, il ne faut pas attendre longtemps pour voir des projets d'adaptations du *Seigneur des Anneaux* sur le grand écran. Nous pouvons mentionner un premier projet, né en 1968 – soit trois ans après l'apparition du phénomène autour de l'œuvre, aux États-Unis. Un projet quelque peu improbable, puisqu'il implique alors le groupe de rock britannique The Beatles : les membres, ayant découvert l'univers de Tolkien, se sont pris de passion pour *Le Seigneur des Anneaux*, qu'ils souhaitent alors adapter en comédie musicale. Le projet, dont la réalisation devait être assurée par Stanley Kubrick en personne, allait mettre en vedette le quatuor de musiciens : « Selon la légende, McCartney devait jouer le héros Frodon, Ringo son ami Sam, et Harrison le magicien Gandalf. Et, comble de l'improbable, Lennon aurait dû se mettre dans la peau de Gollum.²⁰² » Néanmoins, J.R.R. Tolkien, alors détenteur des droits d'adaptation de son roman, s'oppose au projet des Beatles, n'étant pas séduit à par la tournure de ce dernier. Il faut attendre dix ans pour voir apparaître un nouveau projet, cette fois-ci sous la forme d'un film d'animation réalisé par Ralph Bakshi²⁰³.

Valencienne, disponible en ligne sur : <https://hal-univ-artois.archives-ouvertes.fr/hal-01127680> (page consultée le 28/03/23).

202 GAILH Antoine, 2021, « Quand les Beatles voulaient adapter *Le Seigneur des Anneaux* au cinéma... Avec Kubrick » *Jack / Canal* + [en ligne], disponible sur : <https://jack.canalplus.com/articles/lire/flashback-quand-les-beatles-voulaient-adapter-le-seigneur-des-anneaux-au-cinema> (page consultée le 10/08/23).

203 BAKSHI Ralph, 1978, *Le Seigneur des Anneaux*, Berkeley Ca., The Saul Zaentz Company.

Ce projet, qui sort en salles en 1978, divise le roman en deux parties, le film se concluant sur la bataille du Gouffre de Helm, présente dans le Livre III des *Deux Tours*. Le film s'avère être un échec commercial, enterrant ainsi la suite initialement prévue. Enfin, nous pouvons mentionner une autre adaptation partielle du roman de Tolkien, méconnue du grand public, réalisée dans les années 1990 : le projet, un téléfilm adaptant *La Communauté de l'Anneau*, est réalisé par Natalia Serebryakova pour la télévision russe. « Diffusé les 13 et 14 avril 1991 par la télévision de Leningrad, aujourd'hui Saint-Pétersbourg, Khraniteli ("Les Gardiens")²⁰⁴ » est une adaptation kitsch de l'œuvre de Tolkien, sortie de l'oubli en 2021 lorsqu'un usager la dépose sur la plateforme en ligne *YouTube*²⁰⁵.

Il faut attendre l'adaptation du réalisateur néo-zélandais Peter Jackson, au début des années 2000, pour que *Le Seigneur des Anneaux* connaisse un succès retentissant au cinéma : un triomphe critique (avec notamment 17 oscars, dont 11 pour le dernier volet de la trilogie, *Le Retour du Roi*), mais aussi commercial, cumulant plusieurs centaines de millions de dollars au box-office international. Une adaptation qui était alors très attendue de la part des fans : Anne Besson évoque que le succès du film repose, d'une part, sur le succès des livres, d'autre part, sur « l'approbation recherchée de la communauté des fans, la rumeur enflant sur des sites Internet de plus en plus nombreux à partir de 1998²⁰⁶ ». En effet, Peter Jackson, lui-même fan de l'œuvre de Tolkien depuis son enfance, a essayé d'adapter de la manière la plus fidèle la matière qui faisait l'essence des livres – son adaptation devait être l'acte d'amour d'un fan envers l'œuvre qui a bercé son adolescence. Ainsi, Jackson arrive à obtenir, de la part des producteurs de la New Line Cinema, le financement pour l'adaptation du *Seigneur des Anneaux* en trois films, reproduisant ainsi la structure des livres, chère au cœur des fans. Le réalisateur décide de localiser le tournage en Nouvelle-Zélande, sa terre natale, connue pour ses paysages hors du commun – un décor parfait pour mettre à l'image la Terre du Milieu. Anne Besson, dans un article consacré à l'adaptation de Peter Jackson, note que le projet s'apparente davantage à une mise en image de la Terre du Milieu, comme en témoigne les nombreux bonus qui accompagnent la sortie en DVD des films :

Les titres de chapitres de ces "bonus", comme "Concevoir et construire la Terre du Milieu" ou "La Terre du Milieu en Nouvelle-Zélande", annoncent que c'est celle-ci, et non le roman de Tolkien proprement dit, qui se retrouve au cœur d'un processus donné comme une actualisation superlative : une concrétisation, une réalisation. [...] Comme Peter Jackson

204 BOUVIER Pierre, 2021, « Dès 1991, la Russie soviétique adaptait le "Seigneur des Anneaux" en téléfilm », *Le Monde* [en ligne], disponible sur : https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2021/04/06/une-version-sovietique-du-seigneur-des-anneaux-datant-de-1991-exhume_6075760_4832693.html (page consultée le 10/08/23).

205 La première partie de l'adaptation télévisuelle est disponible en suivant ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=vquKyNdgH3s&ab_channel=ПятыйканалРоссия (page consultée le 10/08/23).

206 BESSON Anne, 2005, « De l'œuvre au "phénomène de société", et retour : l'exemple de Tolkien », *op. cit.*

privilège en outre, pour ses décors, les sites naturels et les maquettes (ou “*miniatures*”) sur les effets numériques, le spectateur du documentaire assiste bien à la réalisation, au sens le plus concret, de lieux jusqu’alors fictionnels²⁰⁷.

Ainsi, les bonus insistent sur le long travail effectué par les équipes des films pour donner vie à l’imaginaire de Tolkien, et restituer la Terre du Milieu de la manière la plus fidèle possible. Ils adoptent ainsi la même posture que l’auteur anglo-saxon : les bonus mettent effectivement en avant le souci du détail qui entoure la production de la trilogie. Les fans peuvent ainsi mesurer le travail réalisé par Peter Jackson : insistance sur les nombreux costumes, armes et armures créés (plusieurs millions d’anneaux assemblés pour constituer les nombreuses cottes de mailles portées par les acteurs), prothèses... Jackson embauche par ailleurs Alan Lee et John Howe, dessinateurs ayant illustré des éditions du *Seigneur des Anneaux*, en tant que directeurs artistiques sur les films. Les acteurs se prêtent avec plaisir au jeu : Ian McKellen, qui incarne Gandalf, amène souvent son exemplaire du roman sur le tournage, Viggo Mortensen et Liv Tyler, qui incarnent à l’écran Aragorn et Arwen, maîtrisent l’art du langage elfique ; et Christopher Lee, interprète du mage Saroumane, devient un consultant spécialiste de l’œuvre de Tolkien, étant le seul membre du plateau à avoir rencontré l’auteur avant sa mort. Le souci du détail se retrouve dans la musique : la partition d’Howard Shore comporte des poèmes chantés par un chœur d’hommes, de femmes et d’enfants s’exprimant dans les langues de Tolkien. C’est Philippa Boyens, la co-scénariste des films, qui compose ces textes, directement inspirés de l’œuvre de l’auteur, et ensuite traduits en quenya, sindarin ou encore noir parler (la langue du Mordor) par David Salo, linguiste spécialisé dans les langues inventées par Tolkien. L’objectif est simple : procurer l’illusion au spectateur « de pénétrer dans un monde complet, consistant, à la fois vraisemblable et autonome²⁰⁸ » – exactement ce que Tolkien avait cherché à retranscrire à l’écrit.

Le travail de Peter Jackson sur son adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux* a été globalement salué par la critique – le dernier volet faisant notamment partie des films les plus récompensés de l’histoire du cinéma, lors de la cérémonie des Oscars 2004. Néanmoins, cette sortie s’accompagne de certaines critiques, émanant notamment des fans de la première heure de Tolkien. Douglas Anderson exprimait, dans l’ouvrage *Méditations sur la Terre du Milieu*, son excitation à l’idée de découvrir l’adaptation du *Seigneur des Anneaux*, mais aussi son exigence : « Je m’aperçois que je suis assez puriste en termes d’écrits, et en particulier dans le cas du roman *Le Seigneur des*

207 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. “Innombrables sont les récits du monde” : variations narratives sur le motif des univers parallèles », *op. cit.*, p. 206.

208 BESSON Anne, 2005, « De l’œuvre au “phénomène de société”, et retour : l’exemple de Tolkien », *op. cit.*

Anneaux. [...] J'attends avec impatience... encore qu'avec méfiance... le résultat des efforts de Peter Jackson²⁰⁹. » Ces mots, alors écrits avant la découverte des films, en disent long sur l'attente qui entourait le projet d'adaptation. Une « méfiance » qui sera à l'origine de certaines critiques, les fans n'appréciant guère les écarts commis par Peter Jackson dans son interprétation du *Seigneur des Anneaux*. Il lui sera reproché l'omission du personnage de Tom Bombadil, qui apparaît dans *La Communauté de l'Anneau*, et supprimé du scénario du film afin de ne pas ralentir la progression narrative du film. La modification entourant la mort de Saroumane, le magicien corrompu au cœur du conflit des *Deux Tours*, est aussi critiqué : alors que dans le livre, Saroumane s'enfuit de l'Isengard et crée un conflit belliqueux dans la Comté à la fin du Livre VI, sa mort est montrée au début du troisième volet de la trilogie (et encore, dans sa version longue). Une décision prise afin de placer le *climax* émotionnel de l'intrigue du film lors de la bataille de la Porte Noire, et la destruction de l'Anneau.

Il est généralement reproché à Peter Jackson d'avoir quelque peu privilégié le spectaculaire, ainsi que « les scènes de bataille, une certaine simplification psychologique, un rythme souvent trépidant et un accompagnement musical omniprésent²¹⁰ », certains lecteurs ayant des difficultés à retrouver les émotions que la lecture du roman leur avait procurées. Un choix symptomatique du système hollywoodien qui, depuis l'essor des *blockbusters* dans les années 1970, cherche avant tout à en mettre plein la vue au spectateur. Olivier Caïra, de son côté, note que l'adaptation de Jackson aurait quelque peu démystifié la Terre du Milieu : « Les “Terres du Milieu” [...] nous sont devenues très accessibles, comme si le cinéaste Peter Jackson avait lancé un pont autoroutier entre notre continent et cette île lointaine²¹¹. » Le souci de réalisme des adaptations peut ainsi être la faiblesse aux yeux des fans, la Terre du Milieu devenant trop concrète à leurs yeux.

Il convient néanmoins de relativiser ces critiques. En effet, le succès commercial, mais aussi critique, des films de Jackson sont le signe de la réception relativement positive du travail d'adaptation fourni par le cinéaste. Engendrant plusieurs centaines de millions de dollars dès sa sortie, pour un budget ne dépassant pas les 400 000 000 \$ (pour l'intégralité de la trilogie), *Le Seigneur des Anneaux* est un véritable succès, qui redonne notamment les lettres de noblesse à la *fantasy* au cinéma. Très rapidement, les films engendrent des produits dérivés de toutes sortes : jouets, tasses, répliques de l'Anneau, jeux de cartes... Plus encore, le succès des films relance

209 ANDERSON Douglas A., [2001, St. Martin's Press] 2003, « Tolkien après tant d'années », *op. cit.*, p. 160-163.

210 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Se bercer d'illusions », *op. cit.*, p. 241.

211 CAÏRA Olivier, 2007, « Chapitre 6. Au carrefour des univers », *Jeux de rôles, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, p. 145.

l'industrie touristique en Nouvelle-Zélande : les fans se déplacent en effet pour visiter les lieux de tournage des films – Hobbitebourg, ville de la Comté, construite dans un champ près de la ville de Matamata, devient un lieu de pèlerinage pour les fans. Un succès commercial qui pousse alors les producteurs culturels à envisager de dériver l'univers fictionnel sur différents supports, constituant ainsi une narration transmédiate. Nous pouvons citer, en premier lieu, la deuxième adaptation de l'univers de Tolkien par Peter Jackson : sa trilogie du *Hobbit*²¹², bien que n'arrivant pas à atteindre le succès critique du *Seigneur des Anneaux*, est un succès commercial. Les films ont par ailleurs droit à des adaptations vidéoludiques (un pour chaque film du *Seigneur des Anneaux*, développés par Electronic Arts). Warner Bros. Interactive Entertainment développe ensuite, avec l'aide de Monolith Productions, les jeux *La Terre du Milieu. L'Ombre du Mordor*²¹³, et sa suite, *L'Ombre de la guerre*²¹⁴, qui se distinguent des autres jeux alors développés : ils mettent en place une nouvelle narration, s'inspirant des écrits de Tolkien, et se situant entre les événements du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*. Un nouvel exemple de la manière dont l'univers de Tolkien se prête à la pratique du *storytelling* transmédia, étant sans cesse réactualisé par de nouvelles productions officielles dérivées : dernièrement, c'est la série *Le Seigneur des Anneaux. Les Anneaux de Pouvoir*²¹⁵, qui a permis de créer l'actualité autour de l'univers de Tolkien, plus attractif que jamais.

L'impact des adaptations de Peter Jackson sur la communauté de fans de Tolkien est indéniable. Elle a permis de réactualiser cette communauté, en attirant un nouveau type de public, qui n'était alors pas nécessairement connaisseur de l'univers de Tolkien. Vincent Ferré note à ce propos que les films avaient attiré, entre 2001 et 2003, « environ sept millions de spectateurs chacun²¹⁶ », et qu'un spectateur sur quatre s'était ensuite procuré le roman. Christian Bourgois, avait été le premier éditeur français à publier le roman au début des années 1970. Cette publication avait été un franc succès, autant critique que commercial, poussant la maison d'édition à sortir, dans la foulée de sa parution anglaise, *Le Silmarillion* en 1977. Aujourd'hui, la maison d'édition, qui a travaillé en étroite collaboration avec Christopher Tolkien et Vincent Ferré, a fait de Tolkien son auteur phare, proposant aux fans des éditions luxueuses des romans de l'auteur anglo-saxon,

212 JACKSON Peter, 2012-2014, *Le Hobbit*, Burbank, New Line Cinema, The Saul Zaentz Company, Warner Bros. Pictures & Metro Goldwyn-Mayer.

213 MONOLITH PRODUCTIONS, 2014, *La Terre du Milieu. L'Ombre du Mordor*, Burbank, Warner Bros. Interactive Entertainment.

214 MONOLITH PRODUCTIONS, 2017, *La Terre du Milieu. L'Ombre de la guerre*, Burbank, Warner Bros. Interactive Entertainment.

215 McKay Patrick & Payne, 2022, *Le Seigneur des Anneaux. Les Anneaux de Pouvoir*, Los Angeles, Amazon Studios, HarperCollins Publishers & Tolkien Estate.

216 FERRÉ Vincent, 2004, « Christian Bourgois : entretien avec l'éditeur français de J.R.R. Tolkien », *Tolkien, trente ans après*, Paris, Christian Bourgois, p. 37-45.

enrichies des illustrations d'Alan Lee et John Howe. L'éditeur, dans un entretien à Vincent Ferré, se souvenait avoir remarqué un impact saisissant de la sortie des films sur les chiffres de ventes des livres de Tolkien, signe qu'un nouveau public, convaincu par l'adaptation de Jackson, était désireux de se lancer dans la découverte des écrits de Tolkien : entre 2001 et 2002, plus d'1,5 millions d'exemplaires du roman sont vendus²¹⁷. De ce fait, la sortie des films aurait mené à une distinction des lecteurs de Tolkien en deux catégories : une première, présente dès les premières publications en français des écrits de l'auteur, et passionné de l'univers fictionnel, ainsi qu'une deuxième, novice dans la lecture de Tolkien mais désireuse de se replonger dans l'univers d'Arda après avoir vu les films de Jackson. Bourgois notait, enfin, que le public de lecteurs français, au début des années 2000, était éclectique : « Il y a des lycéens, voire des collégiens, plutôt des garçons, mais aussi des filles ; le public adulte est d'âge très varié (même s'il est plutôt jeune) et de professions diverses²¹⁸. » Un public qui ne serait pas habituel de la maison d'édition ni de Tolkien, apparu avec la sortie des films, et qui fait désormais partie intégrante du *fandom* francophone de Tolkien.

La Terre du Milieu constitue, sur une quinzaine de romans, un univers dont la densité est sans précédent. Son auteur, J.R.R. Tolkien, a fait de son œuvre le travail de toute une vie, remaniant jusqu'à sa mort ses manuscrits qu'il laisse inachevés. Le travail minutieux du professeur oxfordien sur les détails de sa narration ont eu pour effet de rendre l'univers d'Arda cohérent, plausible et merveilleux aux yeux de ses lecteurs. La sortie du *Seigneur des Anneaux*, initialement prévu comme une suite au conte pour enfants *Le Hobbit*, est représentative de l'univers complexe créé par l'auteur : à l'image de ses Appendices, le lecteur fait face à un univers ayant un passé, une géographie et des langues qui lui sont propres. Le succès du roman de Tolkien, favorisé par le mouvement hippie des années soixante, a été relancé par l'adaptation cinématographique de Peter Jackson, et ce près de cinquante ans après la première édition du *Seigneur des Anneaux*. Un succès qui assoit la popularité de la Terre du Milieu et de son auteur auprès d'une communauté de fans qui s'est constituée dès les années soixante. Ce *fandom*, qui s'étend à l'international, se montre aussi très actif en France, où la communauté francophone de fans du *Seigneur des Anneaux* se réunit en ligne via des sites dédiés et les réseaux sociaux. Ensemble, ils échangent des pratiques qui sont au cœur de notre corpus d'étude.

217 « J'ai constaté une extraordinaire relance des ventes depuis l'annonce du film : j'ai dû vendre 30 000 exemplaires de l'édition reliée dans les trois premières années de sa parution (en 1992), puis 3 à 4 000 par an, mais 50 000 à l'automne 2001 et 50 000 sur l'année 2002 – 50 000 de chacune des éditions, sans compter la relance des ventes du *Hobbit*, du *Silmarillion*, etc ». (*Ibid*, p. 42).

218 *Ibid*.

Chapitre 1.4. Le *fandom* francophone du *Seigneur des Anneaux* : une communauté de passionnés aux pratiques variées

Le *fandom*, nous l'évoquions dans notre premier chapitre, est un lieu de rencontres et d'échanges dynamiques entre plusieurs personnes réunies autour d'une passion commune. La communauté de fans regroupe en son sein de nombreux flux d'informations entre ses usagers, lesquels échangent à la fois leurs connaissances autour d'une œuvre médiatique et bâtissent, ensemble, une sous-culture qui est issue de l'œuvre en question. Cette sous-culture se développe au sein de pratiques dérivées qui rythment la vie de la communauté de fans. L'univers de Tolkien, par sa complexité, a suscité une communauté de fans dont l'ampleur est internationale. Les fans de la Terre du Milieu, dans une volonté de « prolonger l'évasion par l'évasion », se vouent à certaines pratiques à la fois personnelles et collectives, qui suscitent leur connaissance de la matière *tolkienienne* ainsi que leurs compétences créatives. Ces pratiques dérivées ont alors pour objectif de « “donner corps” à la puissance de conviction du monde²¹⁹ », comme le note Anne Besson.

Dans le cadre de notre étude de la communauté francophone du *Seigneur des Anneaux*, nous avons sélectionné quatre pratiques représentatives de la diversité au sein du *fandom* : la tenue d'un site dédié à l'univers de Tolkien, vitrine de la communauté de fans – en l'occurrence le site *Tolkiendil* ; la revisite de l'univers fictionnel des fans par l'écriture de fanfictions ; l'exploration ludique d'Arda par la pratique du jeu de rôle ; et, enfin, le *shifting*, une méthode de médiation se rapprochant du rêve ludique, qui fait appel à l'imagination des fans désireux de se plonger dans l'univers de Tolkien.

1.4.1. Une vie de communauté adaptée à l'ère du numérique : l'exemple du site Internet *Tolkiendil*

À la naissance de la culture fanique, au début du siècle dernier, les consommateurs passionnés d'une œuvre médiatique ont rapidement cherché à partager leurs opinions et connaissances avec d'autres consommateurs. Ces derniers se réunissaient lors de conventions, seul moyen pour eux d'échanger avec leurs semblables. L'arrivée du numérique, nous l'avons vu, a

219 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. “Innombrables sont les récits du monde” : variations narratives sur le motif des univers parallèles », *op. cit.*, p. 210.

grandement favorisé l'essor de la culture fanique par l'apport d'outils permettant d'accroître les échanges entre les membres d'une communauté. Celle-ci s'est déplacée vers le domaine numérique ; Henry Jenkins écrit que « les fans ont toujours été des adopteurs précoces des nouvelles technologies médiatiques²²⁰ ». Les fans se sont effectivement saisis des nombreux outils fournis par Internet, qui ont permis de faciliter les échanges au sein d'un *fandom* désormais majoritairement dématérialisé en ligne. Internet est ainsi vu par les fans comme un terrain de jeu sur lequel ils peuvent s'exercer, mener à bien des projets collaboratifs avec les autres membres de la communauté en ligne, et ce « à travers les chaînes de mail, les newsletters, les forums, les blogs, les réseaux sociaux et les sites personnels ou associatifs²²¹ ».

La communauté française du *Seigneur des Anneaux* s'est considérablement développée avec l'arrivée d'Internet. Cette communauté francophone connaît aujourd'hui une forte présence sur Internet, à travers différents sites Internet générés par des fans eux-mêmes. Nous pouvons citer, entre autres, les sites *Tolkiendil*²²², *Tolkiendrim*²²³ (malheureusement victime d'un *hackage* en janvier 2023), *JRRVF*²²⁴ (*J.R.R. Tolkien en Version Française* – né en 1998), ou encore *À Tolkien*²²⁵, site géré par Vincent Ferré lui-même. Une pluralité de plateformes en lignes dédiées à l'œuvre de Tolkien, symptômes de la forte demande des fans à avoir un lieu virtuel leur permettant de se retrouver, se tenir au courant des actualités et d'échanger via les forums. Dans notre approche de la communauté francophone de Tolkien et de ses pratiques, nous avons pris la décision de privilégier l'étude du site *Tolkiendil* : un site collaboratif réputé pour être le plus complet, proposant du contenu attractif à ses nombreux usagers, et sur lequel nous pourrions compter pour diffuser notre enquête sociologique.

Le site Internet *Tolkiendil* a une histoire liée à l'essor, dans les années 1990, des nouveaux outils numériques. En effet, ses origines remontent à l'année 1996, à une époque où un petit site, *J.R.R. Tolkien*, voit le jour « dans l'obscurité d'une salle informatique de fac²²⁶ ». La volonté des développeurs était alors de proposer un contenu unique dans la sphère francophone, en mettant en ligne de nombreux textes, banques d'images et cartes en lien avec l'univers de Tolkien. Le site

220 JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « *La Guerre des Étoiles* de Quentin Tarantino ? Quand la créativité des fans rencontre l'industrie des médias », *op. cit.*, p. 166.

221 BELIN Olivier, 2020, « Au pays des fanzines : de la presse alternative à l'archive instituée », *op. cit.*, p. 169.

222 *Tolkiendil* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/bienvenue> (page consultée le 21/06/23).

223 *Tolkiendrim* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendrim.com/> (page consultée le 19/08/23).

224 *JRRVF* [en ligne], disponible sur : <https://www.jrrvf.com/> (page consultée le 19/08/23).

225 *À Tolkien* [en ligne], disponible sur : <https://pourtolkien.fr/> (page consultée le 19/08/23).

226 « Un peu d'histoire », *Tolkiendil* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/historique> (page consultée le 22/06/23).

Internet était alors destiné, dès son origine, à un public ayant un goût prononcé pour l'univers de la Terre du Milieu, en recherche de contenus supplémentaires à la suite de leur lecture des œuvres de l'auteur anglo-saxon. Au fil des années, le projet collaboratif amateur évolue : après la création, l'année suivante, d'une association baptisée Tolkien & Co., le site Internet se rapproche de cette dernière afin de créer en collaboration un nouveau site, *Tolkien en France*. L'objectif de cette collaboration était alors de « proposer à ses visiteurs à la fois des activités associatives et des informations à consulter en ligne²²⁷ ». Le site connaît, par la suite, de nombreuses refontes, qui passent notamment par des changements de noms : *Ardalië*, *Tolkien VF*, puis *Tolkiendil*, en 2001. La dénomination du site tire alors son origine du système de langue elfique mis en place par Tolkien, le *quenya* : au nom de famille de l'auteur est ajouté le suffixe « -dil », désignant en elfique « ami de ». Ainsi, « Tolkiendil » signifie littéralement « ami de Tolkien » ; son pluriel, « Tolkiendili », désigne par ailleurs les membres de l'association et les usagers du site Internet.

Face à un nombre de visiteurs de plus en plus croissant, et suite au départ de l'association Tolkien & Co., une nouvelle association est créée en janvier 2003. Cette dernière, éponyme au nom du site, est reconnue comme telle par la loi 1901²²⁸. Son objectif est de « promouvoir la connaissance de l'œuvre de J.R.R. Tolkien dans le monde francophone », dont l'activité principale consiste en « l'échange d'informations autour des œuvres de J.R.R. Tolkien par les moyens que permettent Internet²²⁹ ». *Tolkiendil* comprend, à travers les contenus qu'il propose, trois piliers caractéristiques des sites Internet gérés par les fans : la diffusion d'informations, grâce à un travail de restitution collective des données composant l'univers d'Arda, ainsi qu'une valorisation des œuvres de Tolkien et des actualités internationales et francophones entourant l'auteur et son travail ; la participation et l'échange entre les membres de la communauté, notamment grâce à la mise en place d'un forum en ligne ; et l'adhésion à la vie de la communauté, via un onglet qui permet de devenir membre de l'association Tolkiendil, et participer activement à l'activité du site Internet.

Les activités d'informations sont organisées selon différents pôles. Un onglet « Actualités » permet à l'utilisateur, en quelques clics, de se tenir au courant des diverses actualités qui rythment la vie de l'œuvre de Tolkien, ainsi que celles de la communauté de fans. Par ailleurs, comme nous l'avons précédemment évoqué, le site Internet a été pensé, dès ses origines, comme une base de

227 *Ibid.*

228 « L'association est la convention par laquelle deux ou plusieurs personnes mettent en commun, d'une façon permanente, leurs connaissances ou leur activité dans un but autre que de partager des bénéfices. Elle est régie, quant à sa validité, par les principes généraux du droit applicable aux contrats et obligations. ». (« Article 1 », *Loi du 1^{er} juillet 1901 relative au contrat d'association* [en ligne], disponible sur : <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006069570/> [page consultée le 22/06/23]).

229 « L'asso Tolkiendil », *Tolkiendil* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/asso> (page consultée le 22/06/23).

données développée par les membres de l'association. Cette base de données, qui se développe à travers l'onglet « Encyclopédie », regroupe un nombre important d'articles liés à la Terre du Milieu, permettant aux usagers de se spécialiser dans la pratique de leur passion. Les articles, qui sont eux-mêmes classés selon diverses divisions, peuvent facilement être recherchés *via* un moteur de recherche interne au site, et sont symptomatiques de la volonté des membres de la communauté de fans de partager leur connaissance et leur expertise de l'univers de Tolkien. Les fans, nous l'avons vu, adoptent généralement une attitude de scientifiques, en opérant de larges recueils de données issus de l'univers fictionnel en question. L'univers de Tolkien, de par sa dimension encyclopédique, motive alors ce type de postures de la part de ses fans, qui constituent alors un classement de données issues de l'univers fictionnel.

En plus de proposer une encyclopédie en ligne, le site Internet encourage la production critique de ses membres, en développant un onglet « Essais », lequel a pour but de regrouper des articles ayant pour sujet « différents thèmes [qui] abordent des sujets selon les points de vue parfois très différents [...] »²³⁰. Les productions amateurs, mises en ligne avec l'accord de leurs auteurs, démontrent un esprit critique adopté par les lecteurs de Tolkien. Les auteurs ont en effet la volonté d'étudier certains aspects de son univers, comme le développement du *lore* légendaire de Tolkien, la conception des langues de la Terre du Milieu et les différentes ethnies qui la composent, ainsi que les sources d'inspirations de Tolkien ou son influence dans le domaine de la fantasy. Des motifs analysés dans le but de mieux cerner cette œuvre-monde complexe, et d'instruire les fans qui le souhaitent. L'onglet « Langues » possède cette même vocation d'aider l'utilisateur à se spécialiser dans l'apprentissage des différents dialectes créés par Tolkien pour enrichir son œuvre. Enfin, *Tolkiendil* participe à la valorisation des productions amateurs des fans : l'onglet « Arts » met en avant des traductions amateurs des textes de Tolkien, des poèmes et chansons inspirées de la Terre du Milieu, des fan arts, ou encore des nouvelles.

Cependant, le site ne se résume pas qu'à une simple base de données collaborative : il accueille en sa structure d'autres pratiques amateurs, à la fois ludiques et sociales. L'onglet « Forum », un des plus importants du site, renvoie à une interface sur laquelle les visiteurs peuvent lancer une discussion avec les autres membres de la communauté. Le forum, pratique indissociable de la culture fanique, est le lieu d'une forte concentration de flux d'informations partagés entre les fans, ainsi qu'un moyen pour ces derniers d'exprimer leur opinion et se sociabiliser. Il est régi, comme nous l'avons vu, par des règles fixées par l'équipe de modération de l'association. L'échange entre les fans peut, par ailleurs, se poursuivre sur les différents réseaux sociaux sur

230 « Essais », *Tolkiendil* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/essais> (page consultée le 22/06/23).

lesquels l'association est présente – *Instagram, Twitter, Twitch, Discord, YouTube, Facebook, etc.* Les différents réseaux sociaux permettent de développer le champ d'action de l'association, ainsi que la valorisation des activités qu'elle propose en son sein. Cette présence en ligne permet ainsi à l'association de renouveler son image et son intérêt auprès de potentiels nouveaux membres, en travaillant sa présence sur des réseaux sociaux en vogue (comme *Discord*, par exemple). Les outils fournis par d'autres plateformes en ligne permettent de proposer davantage de contenus pour les membres de la communauté : c'est notamment le cas de *Twitch*, qui permet des diffusions en direct d'entretiens avec des spécialistes de Tolkien, ou de débats.

En dernier lieu, nous pouvons évoquer le fait que Tolkiendil, comme toute association, organise des événements qui permettent de rythmer la vie de la communauté en ligne. Nous évoquons les diffusions en direct d'entretiens, comme celle de Nathalie Prince à propos de l'essai *Du conte de fées* de Tolkien ; cette dernière est mise en ligne, après sa diffusion en direct, sur la chaîne *YouTube* de l'association, afin que chacun puisse y avoir accès lorsqu'il le désire²³¹. Ces événements permettent le développement d'une pensée critique collective vis-à-vis de l'œuvre originale, tout en fournissant une interprétation qui actualise l'univers de Tolkien. Ce dernier a notamment pu bénéficier d'une couverture médiatique et critique des plus conséquentes ces dernières années, que ce soit grâce aux nouvelles traductions par Daniel Lauzon ou encore le lancement de la série *Le Seigneur des Anneaux. Les Anneaux de Pouvoir*, produite par Amazon Studios. Ces événements ont été largement couverts par l'association Tolkiendil, que ce soit à travers des discussions sur le forum ou la rédaction d'articles couvrant ces actualités. Par ailleurs, l'association organise de manière ponctuelle des événements en présentiel et en partenariat avec des collectivités ; c'est notamment le cas des *Journées de Recherches et de Rencontres sur Tolkien*, qui ont eu lieu du 6 au 8 octobre 2023 sur Paris.

L'association Tolkiendil, enfin, s'inscrit dans la tradition des premières communautés de fans en publiant son propre fanzine, *L'Arc et le Heaume*, depuis 2005. Décrite comme « un petit magazine contenant des illustrations originales et des textes accessibles à tous en complément de ceux disponibles sur le site²³² », *L'Arc et le Heaume* est le fruit d'un travail collaboratif entre plusieurs membres de l'association, qui adoptent une posture amateur en se lançant dans l'édition d'une revue. Depuis la publication du premier numéro, en septembre 2005, 9 autres numéros et hors-séries du fanzine ont vu le jour, dont le dernier date de décembre 2022. Les numéros sont

231 ASSOCIATION TOLKIENDIL, 2023, « Interview de Nathalie Prince à l'occasion de la sortie de l'ouvrage "Du Conte de Fées" de Tolkien » [en ligne], *YouTube*, 44'32", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=Ikgw9H8oOak&t=42s&ab_channel=AssociationTolkiendil (page consultée le 20/05/23).

232 « L'Arc et le Heaume : le magazine de Tolkiendil », *Tolkiendil* [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/asso/mag> (page consultée le 22/06/23).

disponibles à l'achat sur le site *Tolkiendil* pour la somme de 7, 50 € l'exemplaire. Les textes qui composent cette revue ont pour vocation d'étudier l'œuvre de Tolkien, tout en donnant la parole aux lecteurs passionnés qui souhaitent faire part de leur expérience au sein de la communauté francophone de fans de J.R.R. Tolkien.

1.4.2. De l'œuvre de Tolkien aux fanfictions : des productions amateurs aux caractéristiques bien précises

Les pratiques créatives sont au cœur des échanges entre les membres d'une communauté de fans. Ces derniers imaginent en effet un produit dérivé amateur, non officiel, qu'ils partagent ensuite aux autres fans. La fanfiction en est la pratique la plus connue auprès du grand public : longtemps malmenée par les instances culturelles et universitaires, elle est aujourd'hui au cœur des *cultural studies*. Son étude permet en effet d'en apprendre davantage sur la réception d'un contenu médiatique par son public. L'œuvre de Tolkien, de par le caractère vaste de son univers fictionnel, se prête tout particulièrement à ce type de pratiques. Mais qu'est-ce que la fanfiction, et de quelles manières cette pratique est-elle porteuse de sens ?

La fanfiction, terme issu de la contraction de « fan » et de « fiction », désigne « une pratique d'écriture littéraire non officielle [...] qui reprend des éléments fictionnels développés par des auteurs pour produire des fictions à destination d'une communauté appréciant l'œuvre de départ²³³ ». L'auteur d'une fanfiction est un écrivain amateur, souvent fan de l'œuvre sur laquelle se base sa production, et qui cherche à étendre sa période de réception en s'adonnant à une pratique créative. La fanfiction est une production écrite qui reprend des personnages ou les lieux issus d'une narration qui préexiste à la production amateur. Cette pratique, qui peut s'apparenter à une forme de pastiche²³⁴, n'est pas ancienne : elle s'inscrit en effet dans la continuité des phénomènes de réception et d'appropriation qui ont pu apparaître, dès la fin du Moyen-Âge, dans les milieux intellectuels. Sébastien François évoque, à ce propos, que « l'histoire de la littérature fourmille d'exemples où l'on a tenté de prolonger des œuvres à succès, tels *Don Quichotte* ou *Le Cid* pour ne

233 LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *op. cit.*, p. 61.

234 Le pastiche est un genre littéraire consistant en une imitation, par un artiste, du style d'un autre artiste. Cette pratique, légale, ne s'apparente pas à une forme de plagiat si l'intention de l'auteur est de rendre hommage à son modèle, ou encore de le tourner en dérision, la dimension ironique créant alors une distance vis-à-vis du modèle d'origine.

parler que du XVIII^e siècle²³⁵ ». Ce type de réécritures d'une œuvre fictionnelle, qui était alors le moyen pour un auteur d'exercer sa plume et son style, s'est progressivement démocratisé au XX^e siècle, en réaction à l'avènement de la culture de masse. Les consommateurs de produits culturels, nous l'avons étudié, ont adopté une posture de réception active, cherchant à développer des pratiques qui leur ont alors permis de devenir des spécialistes de l'œuvre culturelle en question.

Cette pratique a rapidement fait l'objet de tensions auprès des producteurs culturels et des instances universitaires. Nous rappelions, dans notre premier chapitre, la manière dont la culture fanique avait été longuement malmenée par les producteurs culturels. Les producteurs voyaient dans les pratiques comme la fanfiction une forme de vol, de violation de leur propriété intellectuelle. Les fans, en pratiquant la fanfiction, revendiquent leur droit à la participation et à une réception active de leur œuvre favorite. Les universitaires, de leur côté, voyaient dans la fanfiction un symptôme du « mauvais lecteur » : un lecteur qui, par ses écrits, « arrête le sens, le fixe de manière trop nette, dans un geste qu'il n'a nulle autorité à accomplir²³⁶ ». Les auteurs de fanfictions feraient preuve d'une lecture trop émotionnelle car trop proche de l'œuvre en question, et n'auraient pas le recul nécessaire pour que leurs productions soient dignes d'être étudiées. Une posture réductrice qui rappelle celle longuement assimilée au fan, victime de préjugés relayés par les discours médiatiques et universitaires. Nous avons cependant démontré que les fans et leurs pratiques étaient dignes à l'étude ; le lecteur adepte de la fanfiction peut en effet être vu comme le « lecteur actif » que les théoriciens de la lecture avaient rêvé au siècle dernier. Alice Boucherit, de son côté, prouve que la pratique de la fanfiction ne peut pas être répréhensible aux yeux de la loi²³⁷ : la fanfiction peut se concevoir comme une forme d'hommage à l'œuvre et à son auteur, et les auteurs amateurs ne tirent aucune source de revenus de leurs productions. Ces dernières peuvent, par ailleurs, être le fruit d'un « travail de critique de l'œuvre d'origine ; ce n'est ni du plagiat, ni du pastiche, ni de la parodie, ni de la caricature²³⁸ », les apports des fans à la narration initiale pouvant alors être perçue comme une prise de distance vis-à-vis de l'œuvre officielle. Une revalorisation des productions faniques qui ont permis à certains auteurs amateurs de se voir publiés par des maisons

235 FRANÇOIS Sébastien, 2007, « Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Agora débats/jeunesses*, vol. 46, n° 4, Paris, Presses de Sciences Po, p. 60, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-agora-debats-jeunesses-2007-4-page-58.htm#:~:text=C'est ce qui nous,médiatiques dans un étrange syncrétisme> (page consultée le 01/03/23).

236 LATA Marion, 2017, *op. cit.*, p. 73.

237 La chercheuse se réfère notamment à l'article L122-5 du Code de la propriété intellectuelle, qui autorise, « “sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source, a) Les analyses et courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, b) La parodie, le pastiche et la caricature, compte tenu des lois du genre”. » (BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *op. cit.*, p. 62-63).

238 *Ibid.*

d'édition, à l'image des *Cinquante nuances de Grey*²³⁹ ou *After*²⁴⁰, initialement publiée en ligne sur la plateforme *Wattpad*.

Si, par le passé, les fanfictions étaient publiées par les fans au sein des fanzines, elles se sont aujourd'hui dématérialisées sur des plateformes en ligne. Alice Boucherit distingue, de son côté, trois types de plateformes en ligne²⁴¹ : les archives, les communautés et les blogs. Les communautés ne regroupent que des productions qui ne concernent qu'une seule œuvre d'origine – l'onglet « Arts », sur le site Internet *Tolkiendil*, contient des productions écrites amateurs dérivées de l'univers de Tolkien, inscrivant le site dans ce type de plateformes. Les auteurs peuvent, par ailleurs, publier leurs productions dans des blogs personnels. Cette manière de procéder est toutefois quelque peu réductrice : en effet, la fanfiction déposée sur un blog aura moins de chances de toucher un public plus large que si elle avait été chargée au sein d'une archive en ligne. Les archives en ligne sont aujourd'hui le type de plateformes privilégiées des auteurs de productions écrites amateurs : elles leur permettent en effet de toucher un public plus large, lequel peut ne pas forcément être fan de l'œuvre sur laquelle la fanfiction s'appuie. Olivier Belin voit dans ces archives en ligne une forme de « fanzinat numérique²⁴² » : leur caractère collaboratif (chaque usager pouvant à son tour y déposer sa propre production) peut effectivement être vu comme un héritage des magazines amateurs distribués lors des conventions.

Aujourd'hui, le secteur des archives virtuelles dédiées aux fanfictions est dominé par certaines plateformes qui connaissent une popularité internationale. C'est le cas, par exemple, d'*Archive of Your Own*, précédemment cité au sein de ce mémoire, ou encore de la plateforme *Wattpad*, au centre de notre corpus d'étude. Cette plateforme canadienne, qui a vu le jour en 2006, permet à ses usagers de déposer numériquement une production écrite. Le site peut archiver des fanfictions ainsi que des productions originales. *Wattpad*, comme tout autre type d'archives en lignes, est libre d'accès : les usagers peuvent déposer leurs productions de manière gratuite sur ces plateformes qui n'exercent une forme de censure minimale à l'égard des écrits amateurs. Ainsi, les fans « sont libres de publier tout type d'histoire, du microrécit le plus inoffensif à la pornographie la plus débridée²⁴³ ». Une pluralité de genre et de formes qui fait la richesse de ce type

239 JAMES Erika Leonard, [Vintage Books] 2012, *Cinquante Nuances de Grey*, Patis, J.C. Lattès, coll. « Romans étrangers ». Le roman était, au départ, une fanfiction basée sur l'univers de la saga littéraire *Twilight*.

240 TODD Anna, [2014, Simon & Schuster] 2015, *After*, Paris, Hugo Roman, coll. « New Romance ». Il s'agissait, initialement, d'une fanfiction inspirée du chanteur britannique Harry Styles.

241 *Ibid*, p. 52.

242 BELIN Olivier, 2020, « Au pays des fanzines : de la presse alternative à l'archive instituée », *op. cit.*, p. 169.

243 LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *op. cit.*, p. 67.

de plateformes ; en acceptant tout type de contenus, *Wattpad* s'ouvre à un public très large, ce qui explique son succès à l'international. Marion Lata relève toutefois une obligation, émanant des archives, à laquelle les usagers doivent se plier : le « *tagging* », ou le référencement du texte mis en ligne par l'utilisation de mots-clés, qui permet l'archivage du texte en ligne tout en donnant aux lecteurs « une idée plus ou moins précise de ce qu'ils s'apprêtent à lire²⁴⁴ ».

La majorité des fanfictions composant notre corpus d'étude proviennent de *Wattpad*. Une sélection qui a été établie en raison de notre volonté d'étudier des œuvres amateurs qui ont été consommées et consommées par un certain type de public : *Wattpad*, de par son rayonnement international, était ainsi un moyen efficace de couvrir une grande partie de la communauté de lecteurs francophones de fanfictions basées sur l'univers de Tolkien. Ces fanfictions ne dérogent pas à la règle du référencement : nous retrouvons régulièrement les mêmes mots-clés génériques utilisés par les usagers sur la plateforme (« *leseigneurdesanneaux* », « *sda* », « *tolkien* », « *terredumilieu* », « *aventure* », « *romance* », « *elfe* », « *aragorn* », « *legolas* », etc.), qui permettent aux lecteurs de se donner une certaine idée du contenu traité au sein de ces productions amateurs. Par ailleurs, *Wattpad* indique, en page d'accueil de la fanfiction, différentes informations comme le nombre de lectures générées par la production, le statut de l'œuvre, ou son classement au sein de l'archive à travers l'utilisation des mots-clés ; les lecteurs ont aussi la possibilité de laisser un vote, qui symbolise leur appréciation globale de la narration amateur qu'ils viennent de lire. Ainsi, la fanfiction *L'Héritière de l'Ered Luin*, de l'autrice Eledhrim64, a été lue 136 399 fois, recueille 8 277 votes de ses lecteurs et obtient la première place du classement « *#tolkien* » ; de son côté, *L'Anneau caché*, de Deathfan, obtient la 77^e place du classement sur le tag « *#lotr* » (en référence au titre anglais *The Lord of the Rings*), 1 604 votes pour 36 011 lectures engagées. Notre cinquième fanfiction, *La Maraude du Vieux Touque*, écrite par Chiara Cadrach, provient quant à elle d'un autre site d'archive fan, *Fanfictions.fr*, qui lui se dédie à l'archivage de productions francophones. Le site partage néanmoins les mêmes caractéristiques que *Wattpad* : nous sommes ainsi informés que la fanfiction a été lue par plus de 75 600 usagers, et a obtenu la note de 5/5 avec 31 évaluations²⁴⁵. Des chiffres qui nous permettent de mesurer la réception de ces productions sur ces plateformes en lignes.

La pratique de la fanfiction est caractérisée par une très forte sociabilité entre les auteurs et leurs lecteurs. Cette dernière se manifeste à travers l'espace de commentaires, qui transforme les archives en ligne comme *Wattpad* ou *Fanfictions.fr* en de véritables réseaux sociaux. Les lecteurs ont effectivement la possibilité de commenter leur lecture à chaque chapitre, donnant à la fois leur

244 *Ibid.*

245 Des chiffres vérifiés et mis à jour à la date du 23/08/23.

avis sur la production ainsi que des encouragements à l'égard des auteurs – les lecteurs n'oublient jamais qu'ils ont affaire à des auteurs amateurs, et font ainsi preuve d'une certaine forme d'indulgence. Magali Brunel commente la dimension sociale de la pratique en la qualifiant de « double identité » :

Les membres s'expriment à la fois comme lecteurs – ils partagent leurs goûts et leurs ressentis sur leur lecture – et comme scripteurs, puisqu'ils déposent leurs créations que d'autres membres lisent et commentent à leur tour. L'activité fanfictionnelle engendre donc plusieurs espaces et activités qui coexistent, ce qui rend poreuse la délimitation traditionnelle des rôles de lecteur et d'auteur²⁴⁶.

La relation entre auteur et lecteur est redéfinie : le texte mis en ligne est directement commenté par ses lecteurs, qui n'hésitent pas à encourager l'auteur en question à travers des avis très positifs. Par exemple, l'utilisateur LuHelloLu écrit à BabonLeChaton, auteur de la fanfiction *Un Peuple Oublié* : « Merci pour cette belle histoire, l'univers est bien exploité et c'est bien écrit. Quelques fautes mais rien de choquant. Je continue ma lecture ! Encore merci²⁴⁷. » Nous voyons bien, à travers cet exemple, que les lecteurs fournissent régulièrement des conseils d'écritures à destination des auteurs de fanfictions. Les commentaires négatifs sont, de plus, relativement rares ; les lecteurs n'appréciant pas la fanfiction gardent généralement pour eux leurs critiques, et se retiennent alors de commenter et de noter la fanfiction. À l'inverse, les lecteurs félicitent généralement l'auteur à la fin de leur lecture : ils louent alors les qualités qui composent la narration amateur, et mettent en avant leur ressenti²⁴⁸. Les commentaires sont par ailleurs très appréciés de la part des auteurs : Christina, une autrice de fanfiction américaine interrogée dans le cadre du reportage *Fanfiction, ce que l'auteur a oublié d'écrire*, déclare que ce qu'il y a de « tellement formidable, avec la fanfiction, c'est que vous avez des retours en temps réel²⁴⁹ ».

246 BRUNEL Magali, 2019, « La fanfiction numérique : un espace lettré de consommation et de création », in Virginie Martel (dir.), *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale* [en ligne], vol. 10, disponible sur : https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol10_brunel.pdf (page consultée le 27/04/23).

247 Ce commentaire a été émis il y a trois ans par l'utilisateur LuHelloLu, après sa lecture du chapitre trois « Le col de Caradhras », de la fanfiction *Un peuple oublié* (op. cit. Lien vers le commentaire : https://www.wattpad.com/865079889-un-peuple-oublie-chapitre-3--le-col-de-caradhras/page/4/comment/865079889_1594671158_b265279f92 [page consultée le 10/08/23]).

248 Nous pouvons citer, à titre d'exemple, le commentaire de Cloptre qui, à la fin de la lecture de *L'Héritière de l'Ered Luin*, dépose un commentaire à l'attention de son auteur, Eledehrim64 : « Voilà une belle histoire, vraiment extrêmement bien écrite, tu as un réel talent pour l'écriture je peux te l'assurer. On ne voit pas défiler les chapitres, tous aussi bien les uns que les autres, les descriptions sont merveilleusement bien faites. Les liens que tissent les personnages sont vraiment vraisemblables et ça rend l'histoire tellement réel[le] que je suis triste qu'elle n'existe pas. Bravo à toi ! Tu mérites beaucoup plus, j'ai hâte de lire les autres histoires et je sui[s] ravie d'avoir découvert ton compte. » (Lien vers le commentaire : https://www.wattpad.com/933201650/comment/933201650_1618741944_ab51c216df [page consultée le 10/08/23]). À noter que nous retrouvons, une fois de plus, un jugement formulé par le lecteur à propos de l'écriture de la fanfiction, louant sa qualité rédactionnelle, ainsi que la cohérence de la narration.

249 DEBATS Emmanuelle, 2016, « Fanfiction, ce que l'auteur a oublié d'écrire », *YouTube* [en ligne], 20'58", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=a2zT1UsgKik&ab_channel=Fanfiction

Il peut cependant arriver que certains lecteurs se montrent quelque peu exigeants vis-à-vis de la fanfiction qu'ils sont en train de lire. Les lecteurs de fanfictions sont avant tout des fans de l'œuvre sur laquelle la production amateur se base et, en tant que fans, ils peuvent ne pas accepter certains écarts commis par l'auteur. Les lecteurs de Tolkien se montrent, à ce propos, extrêmement pointilleux en ce qui concerne le respect du Légendaire créé par l'auteur anglo-saxon. Ainsi, l'utilisateur Palioma-Arwen863 reprend l'autrice Deathfan lorsque cette dernière évoque la légende d'Eärendil, au chapitre 33 de *L'Anneau caché* : « Ton histoire est vraiment bien mais fait[s] attention à tes sources Eärendil n'est pas le fils de Dior mais son gendre car il a épousé sa fille Elwing²⁵⁰. » Ce qui pourrait n'être qu'un détail pour certains en est tout autre pour les fans les plus puristes de Tolkien : le moindre contresens créé par la fanfiction peut leur poser problème, briser leur immersion et, de ce fait, leur suspension d'incrédulité. Au cas contraire, les lecteurs félicitent l'auteur pour son respect de l'univers et du style de Tolkien – le lecteur bladorthinlebarde écrit notamment, à propos du premier chapitre de *La Maraude du Vieux Touque* :

C'est un plaisir que de se retrouver dans cette Comté vue à hauteur d'enfant. Le ton est enlevé, les personnages remarquablement campés. Ce n'est pas du Tolkien, mais c'est très bien écrit par un fin connaisseur qui a à cœur de faire vivre respectueusement l'univers du Professeur. N'attendez pas qu'Amazon vous déçoive et plongez dans cette série écrite par Chiara²⁵¹ !

L'écriture de fanfictions résulte d'une volonté des lecteurs à explorer par eux-mêmes l'univers fictionnel de Tolkien. Ces derniers, dans leur souhait d'étendre leur période de réception de l'œuvre, cherchent à combler les failles présentes dans la narration, tout en créant des ouvertures qu'ils exploitent alors. Alice Boucherit note que les fans, en produisant des fanfictions, explorent le « *what else* » et le « *what if* » ; le « *what else* » (littéralement « quoi d'autre ») se rapporte aux productions amateurs qui, « par des suites proleptiques, analeptiques ou elliptiques, [...] étendent l'œuvre d'origine en comblant les ouvertures laissées par l'auteur²⁵² ». C'est le cas, dans notre

[%2Ccequel'auteuraoublié'écrire](#) (page consultée le 02/03/23).

250 Commentaire déposé il y a deux ans par l'utilisateur Palioma-Arwen863, à l'attention de l'autrice Deathfan, au chapitre « Eärendil, fils de Dior » de la fanfiction *L'Anneau caché* (lien vers le commentaire : https://www.wattpad.com/742237243-l-anneau-caché-seigneur-des-anneaux-earendil-fils/comment/742237243__1605569575_33e76b069b [page consultée le 10/08/23]).

251 Commentaire déposé il y a deux ans par l'utilisateur bladorthinlebarde, à l'attention de l'auteur Chiara Cadrich, au « Chapitre 1 : Préambule – Le prince et ses princesses », de la fanfiction *La Maraude du Vieux Touque* (lien vers le chapitre : https://www.fanfiction.fr/fanfictions/le-seigneur-des-anneaux/4131_la-maraude-du-vieux-touque/16775_preambule-le-prince-et-ses-princesses/lire.html [page consultée le 10/08/23]). Il convient de noter que le lecteur, en publiant son commentaire, participe indirectement à la valorisation de la fanfiction sur l'archive en ligne *Fanfiction.fr*.

252 BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *op. cit.*, p. 59.

corpus de fanfictions, de *La Maraude du Vieux Touque*, de Chiara Cadrich : l'auteur imagine en effet une histoire dérivée de l'univers de Tolkien, en prenant comme personnage principal Gérontius Touque, un Hobbit légendaire mentionné à plusieurs reprises dans *Le Seigneur des Anneaux* et *Le Hobbit*. Le personnage, que Tolkien ne mentionne que pour donner de la consistance à son univers fictionnel, est ici repris par l'auteur qui lui imagine une aventure complexe en Terre du Milieu, en compagnie du magicien Gandalf. Nos autres fanfictions relèvent davantage de fanfictions de type « *what if* » (« et si ») : nos auteurs imaginent en effet des intrigues calquées sur celle du *Seigneur des Anneaux*, au sein de laquelle « ils modifient tel élément canonique pour en voir les conséquences²⁵³ ». Nos fanfictions, en l'occurrence, reprennent chacune le même schéma narratif : elles mettent en scène un nouveau personnage féminin intégré à la Communauté de l'Anneau. Ces personnages originaux, tous féminins, connaissent alors une relation sentimentale avec l'un des membres de la Communauté : dans *L'Héritière de l'Ered Luin*, Elenna, une jeune femme arrachée des Pyrénées-Atlantiques, se retrouve en Terre du Milieu, prend part à la guerre de l'Anneau et tombe amoureuse de Legolas, tout comme Naélane, l'Elfe noire d'*Un Peuple Oublié*. Bathilda Boffin, héroïne hobbit de *The Fifth Hobbit*, développe des sentiments pour Merry, cousin de Frodon. Enfin, Mevanui Vanyamar, l'une des premières Elfes de la Terre du Milieu, arrive à ramener Mairon (Sauron) dans le droit chemin au sein de la fanfiction *L'Anneau caché*.

Ainsi, les fanfictions composant notre corpus d'étude auraient la vocation de développer une narration de type romance au sein de l'univers de Tolkien. Un motif récurrent qui trouverait son point d'origine auprès des auteurs eux-mêmes. À la différence de *La Maraude du Vieux Touque*, écrit par un homme²⁵⁴, nous constatons que nos autres fanfictions ont été écrites par des autrices féminines, et ce sans que cela ait été un critère de sélection défini au préalable dans la constitution de notre corpus. Nous pouvons en apprendre davantage sur les autrices en nous intéressant à leurs profils en ligne, sur les plateformes dédiées à la fanfiction. Eledhrim64, autrice de *L'Héritière de l'Ered Luin*, indique sur son profil *Wattpad* qu'elle est une Béarnaise, Franco-Espagnole de 29 ans, fan d'équitation et de littérature fantastique. Nimaelin, autrice de *The Fifth Hobbit*, se prénomme en réalité Ingrid, et est âgée de 24 ans. Deathfan, à l'origine de la fanfiction *L'Anneau Caché*, est une jeune femme de 21 ans, passionnée de Tolkien et *d'anime*. Des profils variés, mais qui montrent la dominance féminine de ce genre créatif – une dominance souvent mise en avant au sein des études sur les fanfictions menées par les chercheurs universitaires. Mélanie Bourdaa précise, par ailleurs, que les fans féminines « se focalisent sur les personnages, et en particulier les relations amoureuses

253 *Ibid.*

254 Nous reviendrons plus longuement sur l'auteur de la fanfiction, Chiara Cadrich, avec lequel nous nous sommes entretenus dans le cadre de notre enquête sociologique.

existantes ou fantasmées entre ceux-ci, pour développer leurs propres créations et activités²⁵⁵ » ; l'action est ainsi mise de côté au profit du développement des relations entre les personnages ainsi que leur psychologie. Une pratique qui serait alors symptomatique d'une approche genrée de l'œuvre en question, les fans féminines trouvant dans la fanfiction un moyen de s'exprimer. Une pratique genrée qui ne daterait pas d'hier : Jacqueline Lichtenberg, autrice américaine, est à l'origine de plusieurs fanfictions dérivées de l'univers de *Star Trek*, qui ont été publiées dans les années 1970 dans des fanzines. Elle se souvient caractère genré de cette pratique, et ce dès les premiers fanzines : « Si vous examinez les premiers fanzines de *Star Trek*, vous vous rendez compte que les auteurs, les éditeurs, les rédacteurs en chef et les dessinateurs de tous ces fanzines originaux sont toutes des femmes²⁵⁶. »

1.4.3. Le Seigneur des Anneaux et le jeu de rôle : une collaboration ludique pérenne

La culture fanique comprend en son sein de nombreuses pratiques qui permettent aux fans de nourrir leur passion et de se sociabiliser avec les autres membres du *fandom*. Les pratiques créatives, comme la fanfiction, le fan film ou encore le fan art, y sont les plus répandues. Cependant, d'autres types d'activités rythment la vie de la communauté : c'est le cas du jeu de rôle, une pratique ludique à mi-chemin entre l'improvisation théâtrale et le jeu de société. D'abord extérieure à la culture fanique, cette activité a fini par conquérir les fans, qui y trouvent alors un moyen de se plonger de manière ludique dans leur univers fictionnel.

Qu'est-ce que le jeu de rôle ? Jacques Baudou, en citant la revue *Casus Belli*²⁵⁷, nous donne une définition qui est la suivante :

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où les données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure²⁵⁸.

255 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 2. Activisme culturel et social des fans », *op. cit.*, p. 77.

256 DEBATS Emmanuelle, 2016, « Fanfiction, ce que l'auteur a oublié d'écrire », *op. cit.*, 13'53''.

257 Tirant son nom d'une expression latine signifiant un acte amenant à une déclaration de guerre, la revue francophone *Casus Belli* a vu le jour au début des années 1980 sous l'impulsion de François Marcela-Froideval, alors employé au sein des Jeux Descartes. Elle a été publiée sous différents éditeurs depuis son lancement, et existe encore de nos jours. Publié de manière bimestrielle puis mensuelle, le magazine a pour vocation de traiter de l'actualité entourant la pratique du jeu de rôle, en France et à l'international.

258 BAUDOU Jacques, 2005, « Chapitre 5. La fantasy et le jeu », *op. cit.*, p. 119.

Le jeu de rôle s'apparenterait ainsi à un jeu de société immersif, dans lequel les joueurs interprètent des personnages qu'ils peuvent changer à chaque partie. Il possède des règles qui divergent en fonction des types de jeux de rôles. Le jeu standard, qui se joue sur table, est dicté par des règles qui font intervenir différents dés. Le joueur « élabore son personnage grâce à des caractéristiques affectées de chiffres tirés aux dés (lire/écrire, trouver un objet caché, être apte à manier telle arme, connaître des langues étrangères...) »²⁵⁹. Le personnage jouable, ou PJ, est présenté au joueur à travers sa feuille de personnage, qui regroupe toutes les caractéristiques et compétences le définissant. La partie est dirigée par un maître de jeu (ou MJ), qui est le narrateur de l'aventure, celui qui connaît toutes les règles entourant la pratique et qui guide les joueurs dans leur découverte de l'univers fictionnel en question. Le jeu de rôle peut s'apparenter à une forme de théâtre d'improvisation : les joueurs incarnent leurs personnages et doivent décider des différentes actions à l'oral, tout en tenant compte des compétences et caractéristiques qui sont attribuées au personnage en question. Chaque action est dictée par un lancer de dés, faisant du hasard une variable importante dans le déroulé de la partie.

Il existe trois types de jeux de rôles qui possèdent chacun des caractéristiques communes et des différences qui nous permettent de les distinguer. Le jeu de rôle sur table, que nous venons de présenter, est le type le plus répandu auprès du public. Il possède lui-même de nombreux points de ressemblances avec le jeu de société, à commencer par sa forme : vendu dans le commerce sous forme de boîte, laquelle contenant des cartes, des dés, des figurines, ainsi qu'un plateau de jeu. Le jeu de rôle sur table connaît, par ailleurs, une variante dite grandeur nature. Le jeu de rôle pousse l'immersion des joueurs à son paroxysme : ces derniers « interagissent entre eux selon les motivations et le caractère de ce personnage, en fonction des éléments de scénario ou tout simplement de leur humeur »²⁶⁰. La différence avec le jeu de rôle classique se situe dans les moyens mis en œuvre pour participer à la partie : le jeu de rôle grandeur nature se rapproche en effet davantage du théâtre d'improvisation, les joueurs n'hésitant pas à se déguiser et incarner pleinement leurs personnages. Les parties sont mises en scène avec minutie par les maîtres de jeu, dans des lieux qui servent alors de décor. Le jeu de rôle grandeur nature peut accueillir plusieurs dizaines de joueurs, pour une durée de jeu pouvant aller jusqu'à plusieurs jours. Enfin, dernière variante du jeu

259 VOELCKEL Anne-Christine, 1995, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Sociétés contemporaines. Les mondes des jeunes*, n°. 21, Paris, Presses de Sciences Po, p. 60, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/socco_1150-1944_1995_num_21_1_1419#xd_co_f=YTAyZDQyMzAtNGIwNS00NjJmLWI4NDMtNWQ2NTc2ZWU3MzI1~ (page consultée le 01/03/23).

260 BARTHOLEYNS Gil et BONVOISIN Daniel, « Le Moyen-Âge sinon rien. Statut et usage du passé dans le jeu de rôle grandeur nature », in Valérie Naudet et Élodie Durle (dir.), *Fantasmagories du Moyen-Age, Senefiance* n° 56, Publication de l'Université de Provence, 2010, p. 47-48, cité dans : BESSON Anne, 2015, « Chapitre 3. *What if?* Au contact des autres mondes », *op. cit.*, p.431-432.

de rôle, et pas des moindres : le MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*). À mi-chemin entre le jeu de rôle classique et le jeu vidéo, ce type de jeux virtuels propose « à une multitude de joueurs de se projeter, via un ou plusieurs “avatars”, dans un monde virtuel persistant (qui continue à évoluer même quand le joueur est déconnecté)²⁶¹ ». Apparus à la fin des années 1990, les MMORPG proposent aux joueurs des univers sans fin à explorer, et sont propices à une forte sociabilisation : en effet, les joueurs, pour progresser dans le jeu, doivent intégrer des guildes, c'est-à-dire coopérer avec d'autres joueurs qui peuvent alors venir du monde entier.

Le jeu de rôle possède plusieurs origines qui sont chacune porteuses de sens. Tout d'abord, la pratique ludique trouverait son essor dans une méthode d'improvisation utilisée dans le domaine de la psychothérapie. La technique, nommée psychodrame, a été mise en point par le psychologue autrichien Jacob L. Moreno au début du XX^e siècle. Olivier Caïra, dans son ouvrage *Jeux de Rôles, les forges de la fiction*, décrit la pratique du psychodrame de la sorte : « Il s'agit, pour un ou plusieurs patients, de jouer sur une scène des épisodes vécus ou imaginés en rapport avec leur pathologie. Les patients sont aidés dans ce travail par des thérapeutes et d'autres malades²⁶². » Le jeu de rôle proviendrait alors d'un glissement de la pratique du psychodrame vers le domaine des jeux ludiques. Une certaine confusion subsiste entre ces deux types de pratiques : elle est en grande partie due à la terminologie française du terme qui crée une confusion entre l'usage ludique et non ludique du jeu de rôle – les anglais préfèrent le terme « *role-playing game* » pour lever l'ambiguïté.

Le jeu de rôle serait, par ailleurs, né du croisement de plusieurs pratiques ludiques dont les origines remonteraient au XVIII^e siècle. Ainsi, les ancêtres du jeu de rôle pourraient être les jeux de guerre (ou *wargames*), qui apparaissent au siècle des Lumières dans les milieux universitaires européens. Leur principe était alors de « simuler une bataille » en faisant appel à « des figurines sur une maquette ou [...] des pions sur un plateau quadrillé²⁶³ » ; les joueurs souhaitaient alors revivre l'Histoire tout en étudiant les batailles et s'exercer à l'art de la stratégie. Les jeux de société, ou jeux de plateau, peuvent aussi avoir engendré les jeux de rôles, en apportant aux jeux de guerre un peu plus de fantaisie. Mais le jeu de rôle naît réellement en 1974, lorsque Gary Gygax et Dave Arneson développent un jeu de plateau innovant, qu'ils nomment *Dungeons & Dragons*²⁶⁴. Le jeu devient

261 SEEWALD Benoît et DUPONT Sébastien, 2015, « La pratique excessive d'un jeu de rôle en ligne. Un phénomène d'appartenance ? », *Perspectives Psy*, vol. 54, n^o. 1, Les Ulis, EDP Sciences, p. 46, disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-perspectives-psy-2015-1-page-44.htm> (page consultée le 25/01/23).

262 CAÏRA Olivier, 2007, « Chapitre 1. Jeux de rôle d'hier et d'aujourd'hui », *Jeux de rôles, les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, p. 39.

263 *Ibid*, p. 15-16.

264 ARNESON Dave & GYGAX Gary, 1974, *Dungeons & Dragons*, Tactical Studies Rules.

rapidement un véritable phénomène de société, en partant des États-Unis ; la jeunesse américaine, notamment masculine, s’empare de cette nouvelle pratique ludique, étant attirée par l’univers de *fantasy* déployé par *Donjons et Dragons* (nous pouvons y voir une influence de la littérature *pulp*).

La pratique du jeu de rôle est cependant bientôt décriée : certains spécialistes de l’enfance, faisant un amalgame avec le psychodrame, voient dans les joueurs des personnes atteintes de pathologies. En France, des faits divers liés au jeu de rôle éclatent dans les années 1990 : dans la nuit du 8 au 9 mai 1990, à Carpentras, 34 sépultures juives sont profanées dans le cimetière communal. Des stèles sont renversées et brisées, et le corps d’un défunt décédé une quinzaine de jours avant est exhumé. L’affaire provoque alors un vif émoi en France, faisant la une des journaux. Rapidement, un lien est établi entre le crime et la pratique du jeu de rôle : des parties de jeux de rôle grandeur nature étaient organisées au cimetière et, « cette nuit-là, leurs pratiquants auraient en quelque sorte “dérapé”²⁶⁵ ». Bien que les coupables, arrêtés en 1996, se soient avérés être des néonazis (et donc bien différents des rôlistes), le fait divers a entaché la réputation du milieu auprès de la société. L’agression, en 1995, d’un professeur par son élève rôliste à Istres en a fait de même. Le rôle joué par la presse dans la dégradation de l’image des joueurs est indéniable : cette dernière, en s’appuyant « sur des éléments provenant d’une psychologie vulgarisée », a cherché à mettre en garde la population « contre les “dérives” des jeux de rôles²⁶⁶ », en faisant des rôlistes des personnes instables, atteintes de pathologies graves, et dangereuses pour la société.

Les premières études sur les jeux de rôles ont permis de démonter ces stéréotypes, en présentant la pratique comme moteur d’une forte sociabilisation entre les joueurs. Benoît Seewald et Sébastien Dupont montrent, dans une enquête, que les jeux de rôle peuvent être à l’origine de liens sociaux entre les joueurs : ils écrivent notamment, à propos du jeu *World of Warcraft*²⁶⁷ : « Pour 60 % des joueurs, le MMORPG est un moyen de rester en contact avec des amis éloignés géographiquement ; et que pour 14 % il permet de rester en lien avec des membres de leur famille²⁶⁸. » De plus, la pratique du jeu de rôle séduirait tout particulièrement les jeunes adolescents, notamment masculins, comme semblent indiquer les premières études sociologiques sur les communautés de rôlistes, qui indiquent que ces derniers sont « majoritairement des hommes dont les âges s’échelonnent entre la fin du collège et la quarantaine, avec un pic d’activité durant les études²⁶⁹ ». Le jeu de rôle, par ailleurs, peut être interprété comme une pratique narrative :

265 *Ibid*, p. 47.

266 *Ibid*, p. 53.

267 BLIZZARD ENTERTAINMENT, 1994-2023, *World Of Warcraft*, Irvine, Blizzard Entertainment.

268 SEEWALD Benoît et DUPONT Sébastien, 2015, « La pratique excessive d’un jeu de rôle en ligne. Un phénomène d’appartenance ? », *Perspectives Psy*, vol. 54, n° 1, Les Ulis, EDP Sciences, p. 48, disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-perspectives-psy-2015-1-page-44.htm> (page consultée le 25/01/23).

269 CAÏRA Olivier, 2007, « Chapitre 1. Jeux de rôle d’hier et d’aujourd’hui », *op. cit.*, p. 33.

les joueurs, en décidant des actions à mener, développent à l'oral une narration en constante mutation, qui donne vie à l'univers fictionnel sur lequel est basé le jeu. Leurs choix déterminent la direction de l'intrigue du jeu. C'est ce que Olivier Caïra nomme la « forge de la fiction » : étudier les jeux de rôles est un moyen pour les chercheurs d'étudier une « construction fictionnelle, dont chaque élément peut consolider la structure à condition qu'il s'emboîte bien dans les autres²⁷⁰ ». Une forme de narration qui prend davantage de sens lorsque le jeu de rôle est basé sur une œuvre littéraire, comme *Le Seigneur des Anneaux*.

Le lien étroit entre la pratique du jeu de rôle et l'univers de Tolkien est indéniable. Nous pouvons même dire que le jeu de rôle découle de l'acte de création du professeur oxfordien ; les créateurs du premier jeu, Gary Gygax et Dave Arneson, se sont inspirés de l'univers de Tolkien pour créer celui de *Donjons & Dragons*. Ce lien est dû à la manière dont Tolkien a su rendre l'univers d'Arda palpable aux yeux de son lecteur. Il a montré qu'il était possible de créer un « monde secondaire, alternatif et concurrent du monde primaire²⁷¹ » – ce vers quoi aspire la pratique du jeu de rôle. En effet, pour que l'expérience de jeu soit optimale, il faut que le joueur soit totalement immergé dans l'univers fictionnel qui est déployé, à travers les règles du jeu. Tolkien est devenu un modèle pour le jeu de rôle, qui cherche alors à reproduire une cosmogonie similaire :

L'univers. C'est l'environnement où évoluent les personnages des joueurs (PJ) ainsi que les personnages non joueurs (PNJ) que le MJU se charge d'interpréter. À l'instar de notre univers, il peut être décrit de multiples manières : géographie, histoire, économie, sociologie, théologie, zoologie, tératologie dans les mondes fantastiques, etc²⁷².

L'imaginaire de Tolkien est ainsi devenu une matrice pour les jeux de rôles, dont les premiers joueurs cherchaient à s'y replonger. De plus, les rôlistes partagent eux-mêmes un goût prononcé pour les littératures de l'imaginaire, que ce soit la *fantasy*, le fantastique ou encore la science-fiction. Vincent Berry, dans une enquête menée auprès d'une communauté de rôlistes, dresse une liste d'ouvrages fortement appréciés des joueurs. Ainsi, nous y retrouvons « *Le Seigneur des Anneaux*, *Le Cycle de l'assassin royal*, *Le Mythe de Cthulhu*, *Le Trône de fer*, *La Compagnie noire*, *Le Cycle des princes d'ambres*, etc²⁷³ » ; des œuvres placées au rang de culte par les joueurs, qui cherchent alors à se replonger dans cette ambiance médiévalo-fantastique.

270 CAÏRA Olivier, 2007, « Chapitre 2. Le montage et l'improvisation », *op. cit.*, p. 70.

271 BROUGÈRE Gilles, 2005, « De Tolkien à "Yu-Gi-Oh" », *op. cit.*, p. 174-175.

272 CAÏRA Olivier, 2007, « Chapitre 2. Le montage et l'improvisation », *op. cit.*, p. 45-46.

273 BERRY Vincent, 2011, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne », *Revue des Sciences sociales. Jeux et enjeux*, n° 45, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, p. 80, disponible en ligne sur : [https://www.persee.fr/doc/revss_1623-6572_2011_num_45_1_1358?q="jeux+de+rôles"+henry+jenkins](https://www.persee.fr/doc/revss_1623-6572_2011_num_45_1_1358?q=) (page consultée le 01/03/23).

Il n'est donc pas étonnant que les industries culturelles à l'origine des jeux de rôles aient cherché à adapter l'univers de la Terre du Milieu sous ce format ludique. Elles y ont effectivement vu un possible marché à conquérir, et ont ainsi proposé du contenu à destination des lecteurs désireux de retrouver l'atmosphère si particulière des écrits de Tolkien. Les fans de Tolkien, en retour, ont fait du jeu de rôle une des pratiques ludiques principales au sein de leur communauté. C'est la raison qui a motivé notre décision d'inclure, dans notre corpus d'étude, ce type de pratiques. Notre corpus de jeux de rôles est ainsi composé de deux jeux aux formats différents.

L'Anneau Unique, né de la collaboration de Francesco Nepitello et Marco Maggi, est un jeu de rôle sur plateau édité en 2011 par les éditions Cubicle 7. Son scénario est simple : l'action se situe au III^e Âge de la Terre du Milieu, entre les événements du *Hobbit* et ceux du *Seigneur des Anneaux*. Bilbon invite les joueurs à une promenade dans la Comté, vingt ans après son voyage en Erebor. Les joueurs se glissent, pour l'occasion, dans la peau de Hobbits aux noms familiers (Drogon Sacquet, Rory Brandebouc, Esmeralda Touque). Cette intrigue, présente dans la boîte d'initiation, est le point de départ de l'aventure pour les joueurs, qui partent à la découverte de la Terre du Milieu à mesure que le danger grandit – nous verrons toutefois, à travers l'étude du cycle de parties de *Captain Jeu de Rôle*, que les joueurs peuvent s'émanciper de ce scénario de base. Une nouvelle édition du jeu a vu le jour en 2021, après le rachat de la franchise par Free League Publishing. Une campagne de financement participatif pour la nouvelle édition avait été mise en ligne sur *Kickstarter*. Cette dernière avait alors connu un véritable succès : la somme de 9 941 €, fixée comme objectif, avait été atteinte en quatre minutes, la campagne atteignant peu de temps après les 980 000 €²⁷⁴. Des chiffres qui montrent la forte demande du public pour qu'une nouvelle édition voie le jour.

Ainsi, ce jeu de rôle aborde l'univers de Tolkien en privilégiant à la fois l'exploration d'Arda et la participation aux batailles qui rythment les récits de l'auteur anglo-saxon. Les nombreux choix effectués par les joueurs permettent de constituer une narration dérivée, alternative de celles développées par l'auteur britannique. Le jeu de rôle s'assimilerait alors à la fanfiction, à la différence que cette pratique ludique semble attirer un public davantage masculin que celui des fanfictions.

274 MERTENS Jennifer, 2021, « Un jeu de rôle inspiré du *Seigneur des Anneaux* rencontre un énorme succès sur Kickstarter », *Geeko* [en ligne], disponible sur : <https://geeko.lesoir.be/2021/02/23/un-jeu-de-role-inspire-du-seigneur-des-anneaux-rencontre-un-enorme-succes-sur-kickstarter/> (page consultée le 30/05/23).

1.4.4. Le *shifting* : quand les jeunes fuient la crise sanitaire pour la Terre du Milieu

À ce stade de notre recherche, nous pouvons constater que les activités au cœur d'une communauté de fans résultent avant tout d'une volonté des fans de se replonger dans l'univers qu'ils affectionnent tant. Chacune des pratiques que nous venons d'étudier étend effectivement la période de réception de l'œuvre de Tolkien. Ces pratiques, à l'origine d'une forme de sociabilisation au sein du *fandom*, nécessitent un investissement temporel, émotionnel et économique pour le fan, lequel accepte volontiers ces conditions, tant l'envie de s'immerger en Terre du Milieu est forte. Cette quête d'immersion atteint son paroxysme avec la pratique du *shifting*, une méthode de méditation en vogue auprès des tranches les plus jeunes du *fandom*.

Le *shifting* (littéralement « déplacement » en anglais) est une pratique de méditation qui est populaire sur certains réseaux sociaux comme *TikTok*. Elle consiste en un déplacement du subconscient dans une autre réalité, alternative à la nôtre ; le pratiquant transporte son esprit dans une autre réalité par la pensée. La pratique est souvent assimilée à de l'auto-hypnose ou un rêve lucide ; mais, à la différence de ces deux techniques de relaxation, le *shifting* fait appel aux sens des pratiquants, qui ressentent certaines sensations comme le toucher, l'ouïe ou l'odorat. La technique est apparue aux États-Unis en réaction à la pandémie de Covid-19 qui a touché le monde entier en 2020. Les jeunes adolescents, contraints de rester enfermés chez eux, ont alors eu besoin de fuir cette réalité quelque peu angoissante en trouvant un moyen de s'occuper l'esprit. Sur le réseau social *TikTok*, très populaire auprès des jeunes adolescents, la pratique du *shifting* a rapidement fait du bruit : « en l'espace de six mois [...], le hashtag *#ShiftingRealities* a explosé, passant de 170 millions de vues à plus d'un milliard²⁷⁵ » – il atteint, en août 2023, plus de 8,2 milliards de vues sur le réseau social. Une pratique qui attirerait un public davantage féminin, comme le relève Jeanne Mayer dans un podcast diffusé sur *France Culture* : « [Sur *TikTok*] il n'y a que des filles : j'ai l'impression que c'est un peu à l'image de la communauté dans son ensemble²⁷⁶. » La pratique, bien que ne se développant que depuis quelques années, trouverait son point d'origine dans un rapport de la CIA nommé *Gateway Process* : ce projet, ayant pour sujet d'étude les « techniques d'altération de la conscience humaine et [...] la perception du temps et de l'espace²⁷⁷ », avait été

275 DUSSERT Margaux, 2021, « Témoignages : qui sont les “shifters”, ces ados qui échappent à la réalité par la pensée ? », *L'ADN. Tendances et Mutations* [en ligne], disponible sur : <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/qui-sont-les-shifters-qui-echappent-realite-par-la-pensee/> (page consultée le 30/04/23).

276 MAYER Jeanne & MANDELBAUM Yaël, 2021, *op. cit.*, 03'18”.

277 DUSSERT Margaux, 2021, « Témoignages : qui sont les “shifters”, ces ados qui échappent à la réalité par la pensée ? », *op. cit.*

mis au point par Robert Monroe, un producteur de radio américain. Ses travaux avaient alors intéressé la CIA, qui avait travaillé dessus dans les années 1980, et ce dans le but de mieux comprendre le fonctionnement du cerveau. Aujourd'hui déclassifié, des utilisateurs avaient relancé l'intérêt pour ce dernier sur *TikTok*, et avaient alors essayé de s'initier aux techniques du projet *Gateway*, marquant le point de départ de la démocratisation du *shifting* auprès des jeunes.

Pour s'essayer au *shifting*, il convient de prendre connaissance de la méthodologie entourant la pratique. Tout d'abord, un peu de vocabulaire : il est souvent mentionné de CR, la *current reality*, qui correspond à notre réalité, et de DR (*desired reality*), celle que les pratiquants désirent atteindre. Cette réalité désirée peut prendre n'importe quelle forme : la majorité des pratiquants tentent de fuir leur quotidien en se déplaçant vers l'univers fictionnel de leur choix et vivre des aventures avec leurs personnages favoris. De nombreuses méthodes permettent aux pratiquants d'y parvenir. Nous pouvons citer, à titre d'exemple, la *heartbit method*, qui consiste à écouter le bruit de battements de cœur afin de se concentrer ; nous avons aussi la *Alice method*, qui tire son nom du roman de Lewis Carroll, où le pratiquant tente de se visualiser, par la pensée, « en train d'attendre contre un arbre qu'un personnage de l'univers imaginaire apparaisse et le suivre, comme Alice suit le lapin blanc²⁷⁸ ». La méthode la plus connue au sein de la communauté de pratiquants est la *raven method* (méthode du corbeau), qui consiste à s'installer en position allongée et de compter jusqu'à 100. Ludivine Hart, vidéaste interrogée par la journaliste Jeanne Mayer, explique que la clé de la réussite est de rester immobile, de se montrer patient et d'y croire : « “Il faut que vous fassiez en sorte que votre corps s'endorme complètement et que votre conscience reste éveillée le temps que vous comptez.²⁷⁹” » Ces méthodes, bien que non obligatoires pour s'essayer à la pratique du *shifting*, sont plébiscitées par les jeunes sur les réseaux sociaux pour les nombreux résultats positifs qu'elles procurent. À l'issue de ces méthodes, les pratiquants peuvent ressentir des effets physiques : tournis, accélération du rythme cardiaque, ou picotements dans le corps... des symptômes qui signifient que les pratiquants se rapprochent de leur DR.

La pratique du *shifting*, en plus de la sélection d'une méthode favorisant la réussite du déplacement de l'esprit, nécessite la constitution d'un script écrit. Shiftingts, une pratiquante à l'origine d'une méthode écrite postée sur *Wattpad*, explique l'intérêt de l'écriture du script pour s'essayer au *shifting* :

Le script sert à vous décrire (votre apparence, votre prénom, votre âge, votre personnalité, vos capacités etc.), l'endroit où vous voulez *shifter*, vos ami(e)s, votre famille, vos

278 BOTSON Guy Edgard, 2022, « Qu'est-ce que le shifting », *Guy Edgard Botson* [en ligne], disponible sur : <https://guyedgardbotson.be/quest-ce-que-le-shifting/> (page consultée le 30/04/23).

279 MAYER Jeanne & MANDELBAUM Yaël, 2021, *op. cit.*, 07'37".

capacités à l'école, votre langue et la langue que parle les personnes dans votre DR et pleins d'autres choses. Bien évidemment, le script n'est pas obligatoire mais conseillé²⁸⁰.

Le script est le point de départ de l'activité. Il permet aux pratiquants de diriger leur expérience immersive : de la même manière que les fiches de personnages influencent la manière de jouer des rôlistes, le script est le moyen trouvé pour dessiner les contours de l'expérience et de s'immerger totalement dans l'univers désiré. De ce fait, les adeptes du *shifting* indiquent les caractéristiques qui les définissent dans leur DR, ainsi que les relations qu'ils entretiennent avec les personnages issus de l'univers alternatif dans lequel ils aspirent à se rendre. À l'inverse, le script permet de préciser les éléments que les *shifteurs* ne souhaitent pas rencontrer lors de leur expérience : la mort, la violence, leurs phobies, ou tout autre comportement négatif. Eve, une jeune adolescente interrogée dans le cadre d'une émission dédiée à la pratique, et diffusée sur *Arte*, revient sur sa pratique du *shifting*. Passionnée par les comics américains et leurs adaptations cinématographiques, elle souhaite, en *shiftant*, intégrer les Avengers, l'équipe de super-héros de *Marvel*. Son script contient des événements dont elle souhaite qu'ils se produisent dans sa DR, ainsi que ses pouvoirs : « “J'ai de quoi soigner des personnes, sauf moi, parce que sinon cela serait beaucoup trop pratique. Je peux aussi faire de la télépathie”²⁸¹. » Ainsi, les *shifteurs* s'assurent de vivre une expérience qui leur plaira, ne laissant pas la place au moindre imprévu traumatique.

Le *shifting*, voyage introspectif au cœur de l'imagination, est une échappatoire pour des adolescents en proie à une forme de déprime et un sentiment de solitude. La pandémie mondiale du Covid-19 a en effet eu des effets désastreux sur cette tranche de la population, alors en pleine croissance physique et intellectuelle. Alors, pour échapper à ce quotidien qui leur a semblé difficile à supporter, les adolescents se sont réfugiés dans leur imagination en rêvant d'univers fantasmés. De ce fait, les *shifteurs* cherchent à se déplacer dans des univers fictionnels qui les passionnent ; il n'est ainsi pas rare de voir apparaître, sur les réseaux sociaux et Internet, des contenus liés à des mondes imaginaires au cœur de la culture de masse contemporaine. Les mondes d'*Harry Potter* et du *Seigneur des Anneaux* se retrouvent ainsi en tête des univers explorés par ces adeptes de la méthode de méditation mystique. Il convient d'avancer ce constat : si les jeunes adeptes du *shifting* désirent se rendre en Terre du Milieu ou à Poudlard, c'est en raison de leur forte croyance envers ces univers fictionnels qui, nous l'avons vu, sont caractérisés par leur très forte crédibilité. Bien que

280 SHIFTINGTS, *op. cit.*

281 TRACKS – ARTE, 2022, « Shifting : Le Multivers existe entre auto-hypnose et rêve lucide », *YouTube* [en ligne], 05'26", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=7kABT0_f94o&ab_channel=TRACKS-ARTE (page consultée le 28/02/23).

cette pratique ne semble pas encore répandue au sein du *fandom* de Tolkien, nous avons décidé de l'inclure au sein de notre corpus, car son étude peut être pertinente, notamment sur la manière dont elle explore l'univers fictionnel de l'auteur britannique.

Notre corpus dédié à la pratique du *shifting* est ainsi composé de vidéos ayant pour vocation d'accompagner les fans dans leur découverte de cette technique. La première, « Méditation guidée *Seigneur des Anneaux* (*shifting* et rêve lucide) » a été mise en ligne le 13 août 2022 par le vidéaste L'Ermite des Songes sur la plateforme *YouTube*. Ce dernier cherche à promouvoir la pratique du *shifting* sur les réseaux sociaux et Internet, notamment à travers sa chaîne *YouTube* et son site Internet²⁸². Interrogé par le journal *Le Télégramme*, Matteo Perroud, de son vrai nom, revient sur l'attrait de la pratique, qui selon lui s'explique par le fait que « les générations nées après 1990 ont baigné dans des univers fictifs avec les sagas *Harry Potter*, *Seigneur des Anneaux* ou *One Piece*²⁸³ ». Ainsi, le vidéaste développe du contenu destiné aux fans de ces univers fictionnels, désireux de s'immerger dans leur univers de prédilection grâce à leur subconscient. Il en est de même pour le vidéaste La Méditation du Geek : ce dernier développe le même type de vidéos à travers sa chaîne *YouTube*. Sa vidéo « Méditation *Le Seigneur des Anneaux* (voix seule) », que nous avons sélectionnée, a été mise en ligne le 20 avril 2020, et propose, sur une vingtaine de minutes, une vidéo de méditation ayant pour thématique la cité des Elfes de Fondcombe. Le vidéaste tient, par ailleurs, un podcast sur la plateforme de *streaming Spotify*²⁸⁴, au sein duquel il poste régulièrement du contenu reprenant, une fois de plus, des univers fictionnels bien connus. Enfin, notre troisième vidéo, « Hypnose pour dormir magiquement bien – La cité des Elfes (*Le Seigneur des Anneaux*) », a été mise en ligne le 17 juillet 2022 par le vidéaste Benjamin Lubszynski sur sa chaîne *YouTube*. Sa chaîne, qui compte près de 442 000 abonnés (chiffre vérifié à la date du 25/08/23), fait de Benjamin Lubszynski l'un des vidéastes les plus suivis dans le domaine de la méditation guidée en France.

Nos trois vidéos possèdent de nombreux points communs. Elles ont chacune pour objectif de proposer une vidéo d'initiation au *shifting*, en accompagnant les pratiquants débutants dans leur séance de méditation. Pour ce faire, les vidéos usent des mêmes stratagèmes : les vidéastes s'adressent directement à leurs auditeurs, en récitant un texte qu'ils ont au préalable préparé. Ce texte est accompagné d'une musique d'ambiance douce, ainsi que de bruitages ayant pour

282 Le site Internet propose davantage de contenu relatif à la pratique du *shifting* : des vidéos d'initiation ayant pour thèmes différents univers fictionnels, des podcasts, ainsi que des articles et conseils personnalisés. (lien vers le site Internet : <https://www.ermite-des-songes.com/> (page consultée le 17/08/23).

283 OHEC Paul, 2022, « Qu'est-ce que le *shifting*, tendance à la mode sur Tiktok ? », *Le Télégramme* [en ligne], disponible sur : <https://www.letelegramme.fr/soir/qu-est-ce-que-le-shifting-tendance-a-la-mode-sur-tiktok-01-12-2022-13232336.php> (page consultée le 28/04/23).

284 Lien vers le profil : <https://open.spotify.com/show/70dSnu600mgZpdyGIaGWX9> (page consultée le 27/08/23).

objectif d'accentuer le sentiment d'immersion dans l'univers décrit. Le ton adopté par les vidéastes est reposé, calme, pour inciter l'auditeur à se détendre – une technique se rapprochant de l'ASMR, bien que leur niveau sonore soit ici plus élevé. Les vidéos ont pour sujet l'univers du *Seigneur des Anneaux* ; les vidéastes décrivent longuement, sur une durée pouvant atteindre une heure, les paysages de la Terre du Milieu ainsi que des lieux emblématiques. Un premier constat peut être soulevé : il n'est pas question, comme pour le jeu de rôle ou la fanfiction, d'évoquer les scènes d'actions qui rythment la narration de Tolkien. L'accent est en effet porté sur la beauté de certains paysages ainsi que l'atmosphère reposante de certains lieux, afin de se concerter avec l'objectif de la pratique – les adeptes du *shifting* sont davantage en recherche d'un univers calme, une sorte de jardin secret, dans lequel ils pourront reposer leur esprit et méditer. Ainsi, La Méditation du Geek et Benjamin Lubzyski prennent pour objet de leur vidéo le décor de Fondcombe, la Dernière Maison Hospitalière de l'Ouest, tandis que l'Ermite des Songes se concentre sur la Comté, terre des Hobbits.

L'immersion en Terre du Milieu est au cœur de ces productions. Les vidéastes, en s'adressant directement à leurs auditeurs, créent une forme de proximité qui aide à la pratique. Le texte qu'ils développent s'attarde sur des détails qui permettent d'aider l'auditeur à se forger une image mentale du décor en question. Par exemple, L'Ermite des Songes décrit avec précision la terre des Hobbits, faisant preuve d'une connaissance aiguisée de l'univers de Tolkien :

Large de plus de 240 kilomètres, qui s'étendent depuis les hauts reculés de l'ouest jusqu'au pont de Brandevin, la Comté se voit bordée par le fleuve Branduin. C'est lui qui sépare le pays de la vieille forêt. Terre fertile naturellement et chérie de ses habitants, la Comté est l'endroit idéal pour oublier les traquas du quotidien et faire une pause méditative bien méritée²⁸⁵.

Benjamin Lubzyski, de son côté, accompagne sa parole des gestes d'un autre vidéaste, Benjamin Rodriguez, qui entreprend la réalisation d'une peinture représentant un décor de la Terre du Milieu. Le vidéaste revient, par ailleurs, sur la genèse de la Terre du Milieu, en mentionnant notamment Eru Ilúvatar, le dieu unique d'Arda, la première guerre contre Melkor, et l'éveil des premiers Elfes sur les rives du lac Cuiviéne – des événements narrés dans *Le Silmarillion*. Son texte invite l'auditeur à user de ses sens pour s'immerger dans l'univers fictionnel : « Encore et toujours les images, les sons, les sensations se forment et vous pouvez tout ressentir ; le contact de l'air contre votre visage, la sensation des deux mains tenant fermement et calmement la rame ; la fraîcheur de la rivière²⁸⁶. » Un appel au sens que nous retrouvons aussi chez La Méditation

285 L'HERMITE DES SONGES, *op. cit.*, 03'36".

286 LUBSZYNSKI Benjamin, *op. cit.*, 36'11".

du Geek : « Essaye de sentir le parfum des arbres et des fleurs qui t’entourent²⁸⁷. » Sa parole est parfois ponctuée de bruitages qui illustrent sa description, notamment lorsqu’il évoque le bruit de l’eau (06’21’’). De plus, le vidéaste fait appel aux personnages créés par Tolkien, afin de rendre son propos plus immersif encore : ainsi, Arwen accueille le *shifteur* à Fondcombe, en insistant notamment sur le fait que le lieu, véritable havre de paix, est un « remède contre la fatigue, la peur et la tristesse²⁸⁸ » pouvant accompagner le visiteur. Une phrase à replacer dans le contexte social de la crise sanitaire qui touchait alors la France en 2020, qui témoigne par ailleurs de la volonté des pratiquants de se plonger dans un univers dans lequel ils trouveront une forme de réconfort, de sécurité et de repos. En retour, les auditeurs manifestent leur enthousiasme vis-à-vis de ce type de productions, en remerciant les vidéastes pour leur travail et leur respect de l’univers de Tolkien²⁸⁹.

Ainsi, le *shifting* est devenu, en quelques années, une pratique très populaire auprès d’une tranche relativement jeune de la population. Cette dernière, majoritairement féminine, semble toutefois contenir une part masculine en son sein : en effet, les vidéos composant notre corpus d’étude ont été réalisées par des vidéastes masculins, fins connaisseurs de l’univers de Tolkien par la même occasion. La pratique du *shifting* est un moyen pour cette jeunesse de fuir les soucis de leur quotidien, alors assombri par la crise sanitaire. Les *shifteurs* cherchent alors à explorer des univers fictionnels qu’ils affectionnent, afin de se ressourcer et vivre des aventures en compagnie de leurs personnages favoris. Les vidéos de *shifting* ayant pour sujet l’univers de la Terre du Milieu reprennent de cet univers une image sereine, reposante et hors du temps. Les vidéastes s’inspirent alors de décors bien connus des fans – Fondcombe et la Comté –, réputés pour être des lieux calmes et paisibles. Ainsi, la pratique du *shifting* met davantage l’accent sur la découverte de l’univers, des coutumes de ses peuples ainsi que de leurs habitations, en laissant une place considérable à la nature à travers des bruitages sonores et une sollicitation des sens de l’auditeur.

287 LA MÉDITATION DU GEEK, op. cit., 06’33’’.

288 *Ibid*, 12’44’’.

289 Nous pouvons citer, à titre d’exemple, le commentaire de l’utilisatrice @leonorejaylore, qui écrit à propos de la vidéo de Benjamin Lubszynski : « Voilà deux mois que je l’écoute quasi quotidiennement. Fan de Tolkien, cela m’a appris en plus, plein de petits détails en plus de bien dormir ! Merci. » De son côté, @LeveildesAnciens félicite La Méditation du Geek pour son travail sur la vidéo consacrée au *Seigneur des Anneaux* : « Merci beaucoup pour cette vidéo. J’aime beaucoup votre voix premièrement, elle est apaisante pour ma part, ce qui est très bien pour cette session de détente. J’aime aussi le temps laissé entre chaque phrase, ça ne va trop vite du tout. Et aussi les petits bruitages, qui sont ça et là, sans pour autant remplacer l’imagination, mais qui accompagne. Vraiment super ! J’ai découvert la vidéo grâce à un ami et je ne regrette pas du tout. PS : Puis en plus j’adore l’univers de Tolkien, donc je suis ravi. » (commentaires disponibles sous les vidéos respectives).

Nos recherches nous ont permis de démontrer que l'étude de la culture fanique, à travers les pratiques qui rythment la vie des communautés de fans, était porteuse de sens. Le fan, bien loin de l'image stigmatisante attribuée par les anciens discours médiatiques et universitaires, est un consommateur de contenus médiatiques qui cherche à étendre sa période de réception de l'œuvre. Pour ce faire, il adopte une posture de réception active, en revendiquant auprès des producteurs culturels une participation à la promotion et la production de l'œuvre. Il participe à de nombreuses pratiques créatives et collaboratives au sein du *fandom*, et crée par la même occasion des liens sociaux avec ses semblables, ceux-ci étant alors aidés par le développement d'Internet. Les *cultural studies*, en se penchant sur ces consommateurs, ont prouvé que les pratiques des fans permettaient d'en apprendre davantage sur les phénomènes de réception d'une œuvre médiatique par le grand public. Elles ont, par ailleurs, mis en avant la perspective identitaire de ce type de pratiques. De plus, le public fan a été identifié par les industries culturelles qui ont adapté leurs productions afin d'exploiter ce marché de consommateurs, donnant ainsi naissance à une nouvelle forme de narration dite transmédiate.

Ces dernières s'épanouissent tout particulièrement dans un certain type de productions fictionnelles, regroupées par Anne Besson sous le terme d'œuvres-mondes. La Terre du Milieu de J.R.R. Tolkien en est l'exemple le plus frappant : l'auteur, en travaillant toute sa vie sur son œuvre, a développé un univers fictionnel dont la densité est sans précédent. En développant une véritable cosmogonie d'Arda, Tolkien a rendu son univers cohérent et plausible aux yeux de ses lecteurs, qui perçoivent l'univers comme vraisemblable, lequel possédant un passé palpable, une géographie précise et des langues qui lui sont propres. Le succès international du *Seigneur des Anneaux*, ainsi que son adaptation cinématographique, a généré une communauté de fans qui s'étend à l'international. Ce *fandom*, actif dès les années 1960 et aujourd'hui présent en ligne, est au cœur de notre recherche.

L'étude préliminaire de certaines de leurs pratiques – la fanfiction, le jeu de rôle et le *shifting* – démontre que ces dernières sont quelque peu situées, par rapport à l'œuvre. En effet, il semblerait que chaque pratique, au-delà de posséder des caractéristiques qui lui sont propres, développerait une forme de réception et d'appropriation unique de l'œuvre de Tolkien. Ce positionnement vis-à-vis des romans résulterait des choix des fans à l'origine de ces pratiques, ainsi que des pratiques elles-mêmes. Ainsi, la fanfiction privilégierait davantage le développement des relations romantiques entre des personnages, tout en contenant une part conséquente de subjectivité émanant des auteurs. Les jeux de rôles, de par leur fonctionnement, privilégieraient l'action et l'exploration active de la Terre du Milieu, tandis que le *shifting* s'apparente davantage en

une exploration poétique et méditative de lieux fictifs empreints d'une forme de spiritualité. De plus, chaque pratique serait destinée à une partie ciblée de la communauté de fans : les fanfictions attirent un public relativement féminin, tandis que les jeux de rôles séduisent davantage les fans masculins. Le *shifting*, de son côté, semblerait préserver une forme d'équilibre entre les deux genres.

Ce constat rejoint de ce fait les hypothèses que nous avons formulées dans notre introduction, tout en plaçant notre sujet de recherche dans une perspective au croisement des *fan* et *gender studies*. Notre enquête sociologique, à laquelle nous allons à présent vous introduire, sera l'occasion d'approfondir ces observations préliminaires, grâce aux données que nous avons récoltées à travers nos entretiens et notre questionnaire en ligne.

PARTIE 2.
QUAND LE GENRE DES LECTEURS
INFLUENCE LEUR RÉCEPTION D'UNE
OEUVRE CULTURELLE : NOTRE ENQUÊTE
SOCIOLOGIQUE AU SEIN DE LA
COMMUNAUTÉ DE FANS FRANCOPHONES
DU *SEIGNEUR DES ANNEAUX*



Chapitre 2.1. Les questions de genre : une thématique moderne offrant de nouvelles perspectives de recherches pour les *fan studies*

Questionner la manière dont une œuvre est perçue et appropriée au sein d'une communauté d'individus implique d'aborder le sujet sous une approche sociologique. De plus, notre problématique se focalise sur l'importance jouée par le genre des individus dans leur réception du *Seigneur des Anneaux*. Ces deux notions, ancrées au cœur de notre sujet d'étude, s'inscrivent dans notre approche pluridisciplinaire, et nécessitent de mobiliser certaines connaissances issues de la sphère universitaire des sciences sociales. Qu'est-ce que le genre ? Quels rôles peut-il jouer dans les relations entre plusieurs individus au sein d'une communauté ? Des questions que nous recroiserons lors de notre étude de la communauté de fans de l'œuvre de J.R.R. Tolkien.

Néanmoins, notre analyse du *fandom* tolkienien ne peut débiter sans introduire le champ d'études au sein duquel se forment les questions de genre. De la même manière que nous avons présenté, en première partie, le domaine des *fan studies*, il convient à présent de nous focaliser les études sur le genre. Champ disciplinaire partageant le même caractère récent que les études médiatiques, il a pour vocation l'analyse des relations entre les individus masculins et féminins au sein d'une société. Cette relation, longtemps hiérarchisée, a depuis lors connu de profondes mutations liées, notamment, à l'émergence des mouvements féministes. Les études sur le genre, ou *gender studies*, sont un domaine d'étude très vaste, qui couvre autant les différences entre les genres que celles entre les différentes orientations sexuelles. Dans le cadre de ce mémoire de recherche, nous nous focaliserons sur l'étude des rapports entre individus masculins et féminins.

Ainsi, présenter ce champ disciplinaire est des plus pertinents : son étude nous fournira en effet des outils nécessaires afin d'analyser les us et coutumes des fans du *Seigneur des Anneaux*. Cette étude prendra forme à travers une enquête sociologique que nous avons effectuée auprès d'un échantillon de ladite communauté. Notre enquête nous permettra de déterminer, dans un second temps, l'influence certaine du genre des fans dans leur réception du roman de *fantasy*. De cette enquête résultera un constat : le genre structure les pratiques au sein de cette communauté, laquelle se montre prolifique en termes de pratiques ludiques et créatives dérivées de l'œuvre. Néanmoins, cette communauté peut être le théâtre de dissensions entre ses individus, dont le genre et la réception du roman seraient à l'origine.

2.1.1. Genre, sexe et féminisme : l'essor d'un champ disciplinaire ancré dans son époque

Ce mémoire de recherche a pour objectif d'étudier l'influence du genre dans la réception d'une œuvre médiatique. Nous plaçons de ce fait, au cœur de notre étude, le terme « genre », qu'il convient à présent de définir. Or, pour définir comme il se doit ce concept, il est nécessaire de présenter le champ disciplinaire dédié à son étude, à savoir les *gender studies*. Nées au siècle dernier, les études sur le genre font désormais partie intégrante du paysage universitaire international, et résultent d'une volonté d'étudier et de comprendre l'évolution de notre société actuelle.

Les études sur le genre trouvent leurs origines au XX^e siècle, bien que les relations entre les hommes et les femmes aient été, depuis l'Antiquité, une source de réflexions de la part des intellectuels. Xavier Lacroix, professeur de philosophie et de théologie morale à Lyon, notait que les origines de ce champ disciplinaire remontait à la suite de la Seconde Guerre mondiale. En effet, la société occidentale se retrouvait alors en pleine crise : mutilée et horrifiée par les événements de la guerre, elle avait alors « ressenti très fortement la nécessité de garantir le respect de la dignité et de la liberté de chaque personne [...]. Cette prise de conscience [s'était] traduite par une affirmation des droits de l'individu et une volonté de lutter contre toute forme d'inégalité ou de discrimination²⁹⁰. » Une prise de conscience qui se retrouve notamment au cœur de la Constitution de 1946, laquelle y affirmait alors la nécessité d'une égalité entre les hommes et les femmes.

Une décennie plus tard, en Outre-Atlantique, le psychologue et sexologue américain John Money se penchait sur des cas de jeunes patients intersexués. Dans le compte-rendu d'études, ce dernier proposait alors « de distinguer le sexe biologique de l'identité sexuelle », usant alors du terme anglais *gender* pour représenter « “la somme de masculinité ou de féminité trouvée dans une personne”²⁹¹ ». Cette distinction se retrouvait déjà sous la plume du psychanalyste Sigmund Freud : dans ses « Trois essais sur la théorie sexuelle²⁹² », le chercheur autrichien distinguait une acception à la fois biologique et sociologique du sexe d'un individu. Selon lui, « même si [...] le sexe d'un individu, sauf exception, est anatomiquement établi, il n'est pas le tout de l'évolution psychosexuelle. Une part relevant d'un tout autre ordre vient ou non confirmer le sexe biologique

290 LACROIX Xavier, 2014, « À propos de la “gender theory” », *Laennec*, tome 3, Paris, Centre Laennec, p. 33, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-laennec-2014-3-page-31.htm> (page consultée le 15/03/23).

291 *Ibid*, p. 34.

292 FREUD Sigmund, 2006, « Trois essais sur la théorie sexuelle », *Œuvres poétiques*, vol. 4, Paris, Presses universitaires de France.

du sujet²⁹³. » De ce fait, il est alors le premier à émettre une distinction entre le sexe anatomique et le genre d'un sujet.

Mais alors, quelle est cette « part relevant d'un tout autre » ? Nous trouvons la réponse de l'autre côté de l'Atlantique, formulée par la Française Simone de Beauvoir. À la suite d'un voyage aux États-Unis, la philosophe rédige un ouvrage de référence : *Le Deuxième Sexe*. Publié en 1949, le livre est passé à la postérité pour avoir défini « le concept de “sexe social” par sa célèbre phrase : “On ne naît pas femme, on le devient”²⁹⁴ ». Dans son ouvrage, De Beauvoir revient sur le statut des femmes au sein de la société, en dissociant la femme de la mère – ce qui était jusqu'alors impensable. L'autrice s'intéresse notamment au mariage, une institution aux fondements de notre société. Selon elle, le mariage représenterait la concrétisation de la vie d'une femme, ou en d'autres termes : « L'identité féminine ou encore la valeur de la femme ne se construit que dans le mariage, donc à côté de l'homme, ce qui fait qu'une femme, quel que soit son statut doit avoir un mari, être sous la tutelle d'un sexe masculin pour pouvoir revendiquer sa valeur sociale[...]»²⁹⁵. » Ainsi, une femme ne pourrait être pleinement accomplie aux yeux de la société qu'à travers son union auprès d'un homme, de même que la maternité lui offrirait le complet épanouissement. Simone de Beauvoir, avec son ouvrage, se pose en totale contradiction avec cette pensée : elle dissocie la figure de la femme de celle de la mère, expliquant par ailleurs que l'instinct maternel n'est pas inné chez la femme. Avant toute chose, une femme est un être humain, lequel devant être en capacité de s'affirmer et de s'assumer de manière autonome.

En avançant qu'il n'existe pas « d'essence de la féminité », mais que les comportements traditionnellement associés à la figure féminine ne résultent que d'« un apprentissage tout au long de la vie²⁹⁶ », Simone de Beauvoir émet une distinction entre le genre et le sexe d'un individu. Cette distinction est le fondement même des études sur le genre : le genre résulterait d'une construction sociale établie par des siècles de traditions structurant les rapports entre individus masculins et féminins. Asma Hussein, dans son article « Le rôle de la télévision dans la transformation des

293 ALFANDARY Isabelle, 2019, « L'identité entre sexe et genre chez Freud et Lacan », *Rue Descartes*, vol. 1, n°. 95, disponible en ligne sur: <https://www.cairn.info/revue-rue-descartes-2019-1-page-22.htm> (page consultée le 02/05/24).

294 HUSSEIN Asma, 2012, « Le rôle de la télévision dans la transformation des identités et les rapports de genre dans les pays arabes », in Arnaud Alessandrin (dir.), *Aux frontières du genre*, Paris, l'Harmattan, p. 70.

295 DIOP Awa, 2012, « Femmes et sphère publique au Sénégal : arrêt sur une visibilité à bifurcation. Quelle perspective pour les questions de genre ? », *ibid*, p. 40-41.

296 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, 2020, « Introduction », *Introductions aux études sur le genre*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Éditeur, coll. « Ouvertures Politiques », p. 5-6.

identités et les rapports de genre dans les pays arabes », cite une définition du genre formulée par Joan Scott, historienne américaine spécialisée dans les études sur les femmes (ou *women studies*) :

Le genre est l'organisme social de la différence sexuelle. Il ne reflète pas la réalité biologique première, mais il construit le sens de cette réalité. La différence sexuelle n'est pas la cause originaire de laquelle l'organisation sociale pourrait dériver ; elle est plutôt une structure sociale mouvante qui doit elle-même être analysée dans ses différents contextes historiques²⁹⁷.

De ce fait, le genre ne doit pas être confondu avec le sexe, lequel étant une donnée scientifique établie à la naissance. La notion de « sexe » se réfère à une distinction entre individus mâles et femelles qui relève du biologique : les attributs physiques nécessaires à la procréation, à savoir les organes génitaux. De son côté, le genre est une variable à la fois issue et structurant tout rapport social entre des individus. Laure Bereni indique que « le premier est un donné invariant, [tandis que] le second est contingent et peut être modifié par l'action humaine²⁹⁸ ». En effet, le genre est influencé par de nombreux facteurs partagés par l'ensemble des individus d'une société : l'histoire, la culture, les traditions, ou encore l'éducation – tant de facteurs déterminants la position de chacun au sein la société. Cette position peut également varier en fonction des pays : Xavier Lacroix évoque le fait qu'en Hongrie, « ce sont les hommes qui tricotent » (une activité qui, de notre point de vue occidental, est historiquement réservée à la gent féminine), tandis qu'au Cameroun, « ce sont les femmes qui labourent²⁹⁹ ». En remettant en cause une identité féminine héritée par des siècles d'Histoire et de traditions, Simone de Beauvoir rejette cette identité genrée qui serait imposée par la société occidentale, de même qu'elle remet en cause, par extension, la place accordée aux femmes au sein de cette même société. Ainsi, l'autrice se positionne en tant que fer de lance d'un mouvement de pensée se conjuguant au féminin : le féminisme.

Le féminisme est un autre facteur à l'origine des études sur le genre. Initié au début du XX^e siècle, ce mouvement vise à interroger le statut imposé aux femmes au sein de la société. Les membres de ce mouvement, majoritairement des figures de pensée féminines, estiment en effet que « les femmes subissent une injustice spécifique et systématique en tant que femmes³⁰⁰ », cette injustice leur étant imposée par la société dans laquelle elles évoluent. Le féminisme vise à remettre

297 SCOTT Joan, 1998, *La Citoyenne paradoxale*, Paris, L'Harmattan, p. 15. Citation extraite de : HUSSEIN Asma, 2012, *op. cit.*, p. 72.

298 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 1. Sexe et genre » *op cit*, p. 29.

299 LACROIX Xavier, 2014, *op. cit.*, p. 32-33.

300 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Introduction », *op. cit.*, p. 18.

en question la suprématie auxquels bénéficient les hommes au sein de la société, en prônant une revalorisation de la condition féminine et une parité entre les sexes. Ce courant, à la fois social et politique, est une véritable critique théorique de l'ordre social établi et, par la même occasion, tend à proposer des alternatives à une société jugée profondément patriarcale³⁰¹. Ce schéma patriarcal est lui-même l'héritage d'us et coutumes remontant à l'Antiquité, la femme ayant toujours été placée sous la domination d'une figure masculine proche – le père, le mari, le frère, voire même le fils.

Bien que cet héritage ait été maintes fois discuté par le passé – notamment par Christine de Pisan au XV^e siècle ou encore Olympe de Gouges au XVIII^e siècle –, la naissance du féminisme est traditionnellement établie au début du XX^e siècle. Il est cependant courant de parler de vagues féministes : en effet, ce mouvement a connu plusieurs mutations tout au long de ces cent dernières années, de même que ses revendications ont progressivement évoluées. La première vague féministe s'est manifestée par la montée du mouvement des suffragettes, lesquelles s'étaient battues, au début du XX^e siècle, pour l'obtention du droit de vote en Angleterre. Leur mouvement avait alors été à l'origine d'« actes de violence, allant de vives manifestations au dépôt de bombes dans les stades, à la lacération de tableaux dans les musées, à la molestation de parlementaires³⁰² ». Leurs actions, extrémistes, avaient néanmoins été à l'origine d'un mouvement européen visant à l'égalité entre les hommes et les femmes, et à l'obtention du droit de vote dans de nombreux pays – la France ayant, pour sa part, accordé le droit de vote aux femmes en 1944, soit cinquante ans après la Nouvelle-Zélande (1893), vingt-six ans après l'Angleterre (1918) et presque cent ans après le suffrage universel masculin (1948)³⁰³.

D'autres vagues féministes ont depuis suivi. La deuxième, apparue à la suite de la Seconde Guerre mondiale, avait pour objectif « la maîtrise du corps fécond³⁰⁴ ». En effet, la société occidentale, en plein *baby boom*, fait alors face à une revendication des corps, notamment féminin. Ces dernières, accédant progressivement au monde du travail, cherchaient à limiter les naissances et manifestaient un désir d'accéder à des moyens de contraception. Cette deuxième vague, couplée au bien nommé mouvement de la libération sexuelle et au climat socio-politique de mai 1968³⁰⁵,

301 « Patriarcat. Système de subordination qui consacre l'autorité du père sur les membres de la famille et, par extension, la domination des hommes sur les femmes dans la société. » *Ibid*, « Chapitre I. Sexe et genre », p. 33.

302 DAGORN Johanna, 2011, « Les trois vagues féministes – une construction sociale ancrée dans une histoire », *Diversité : ville, école, intégration*, p.16, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/diver_1769-8502_2011_num_165_1_8017 (page consultée le 04/05/24).

303 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 4. Genre et travail », *op. cit.*, p. 280.

304 DAGORN Johanna, 2011, *op. cit.*, p.17.

305 En parallèle des revendications de mai 1968, le mouvement de la libération sexuelle avait eu pour vocation de redéfinir les rapports aux corps et, par la même occasion, les rapports entre les sexes opposés. Armée de pancartes scandant « “Faites l'amour, pas la guerre” », la nouvelle génération réclamait l'autorisation du « droit de visite au sexe opposé dans les chambres des résidences universitaires ». Ce faisant, ces jeunes étudiants visaient à

conduit à de nouvelles revendications ainsi qu'une indépendance vis-à-vis des figures masculines auxquelles les femmes dépendaient encore. Nous pouvons aussi citer une troisième vague féministe, laquelle fit son apparition au cours des années 1990 en revendiquant « de nouvelles luttes et pratiques en rupture avec celles de la génération précédente, avec notamment la diversité au sein des groupes (lesbiennes, femmes de couleur, prostituées, handicapées...) »³⁰⁶. Cette vague, centrée sur la notion de représentation des minorités dans les médias culturels, cherchait alors à combattre toute forme de mise à l'écart d'individus au sein de la société : racisme, homophobie, etc. Elle avait alors tenté de rallier à sa cause la gent masculine, en prônant une forme de dialogue, de manière à déconstruire l'identité genrée imposée par la société (telle que la virilité masculine). Enfin, une quatrième vague, liée au harcèlement sexuel vécu par les femmes, peut être mentionnée. Ce mouvement, né de l'impulsion de l'initiative #MeToo, a permis d'attirer le regard des instances médiatiques sur une culture du viol et du harcèlement, doublé d'une culpabilisation à l'encontre des victimes, profondément ancrés dans la société.

Avec l'essor de telles problématiques au sein de la société occidentale contemporaine, il n'est ainsi pas étonnant de voir l'émergence d'un champ universitaire consacré à l'étude des mutations des rapports entre hommes et femmes. Telle est la vocation des *gender studies* (études sur le genre) : s'attacher « au processus de définition du masculin et du féminin dans une société particulière afin de comprendre comment les représentations du genre ont participé à la création de réalités économiques et sociales »³⁰⁷. Ainsi, les *gender studies* prennent en considération, dans leur approche de la société, l'ensemble des individus, qu'ils soient masculins, féminins, intersexes, transsexuels, agenrés... Et ce, bien que ce champ ait été initialement dédié à l'étude seule des femmes³⁰⁸ : longtemps critiquées pour leur approche militante envers la cause féministe, les études

revendiquer le désir sexuel hors relation amoureuse, remettant en cause la chasteté pré-mariage encore traditionnellement en vigueur en France. « Le gros tournant de cette libération de 68, ce fut de dissocier sexualité et procréation, avec le début des combats pour l'accès à la contraception [...]. “Le désir sexuel était autorisé même en dehors de sentiments amoureux”, raconte Danièle. [...] Cela ne portait absolument pas préjudice à la réputation d'avoir plusieurs partenaires, ça faisait partie d'un mode de vie sans jugement.” » (MESSAGER Danièle, 2018, « Mai 68 ou la libération sexuelle. Le Zoom de la rédaction », *France Inter* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-zoom-de-la-redaction/mai-68-ou-la-liberation-sexuelle-4376631> [page consultée le 19/05/24]).

306 DAGORN Johanna, 2011, *op. cit.*, p.18.

307 HUSSEIN Asma, 2012, *op. cit.*, p. 70-71.

308 Les études sur le genre, discipline sociologique, se nommaient initialement *women's studies*, écartant de ce fait l'étude du genre masculin, déjà prédominant dans la sociologie. Études menées par des femmes sur les femmes, les *women's studies* étaient un moyen de corriger les rares études sur des populations féminines menées par des hommes, lesquels posaient un jugement et une vision purement masculine issus de la société patriarcale (HÉRITIER Françoise, 1996, « Chapitre IX. Le sang du guerrier et le sang des femmes. Contrôle et appropriation de la fécondité », *Masculin, Féminin. La Pensée de la différence*, Paris, Odile Jacob, p. 208-209). C'est en 1980 que « les études sur les femmes [...] ont été marquées par une évolution en faveur des études de genre (*gender studies*) » (SCHWARTZ Paula, 2002, « Women's studies, gender studies. Le contexte américain », *Vingtième*

sur le genre ont désormais élargi leur champ de recherche, de même que l'évolution de la société moderne offre des perspectives de recherche toujours plus vastes. Leur objectif est ainsi d'étudier les rapports et rôles sociaux entre les individus, en mettant l'accent sur les inégalités qui peuvent survenir à différents niveaux : professionnel, familial, la culture, la politique, etc.

Ce champ disciplinaire naît aux États-Unis, dans le courant des années 1960. Les chercheurs américains s'appuient alors sur différents travaux européens, notamment ceux de Freud ou encore De Beauvoir, pour proposer des premiers cursus d'études universitaires dédiés à l'étude des *gender studies*. Paula Schwartz, chercheuse spécialisée dans les études sur le genre, évoque ainsi un « premier cours [...] proposé par l'université de San Diego (Californie) en 1967 », ainsi qu'une prolifération, au cours des années 1970, de revues spécialisées dans les études sur le genre, avec notamment les « *Women's Studies* et *Feminist Studies* [qui] voient le jour aux États-Unis dès 1972³⁰⁹ ». En 1978, le premier centre de recherches dédiées aux femmes est créé à l'université de Stanford. À l'inverse de la France, les *gender studies* connaissent une implantation plus rapide aux États-Unis, la raison à un climat plus favorable à une telle entreprise alors dédiée aux femmes. En effet, le pays possédait déjà des universités dédiées aux femmes, et ouvertes au XIX^e siècle, lesquelles se saisissent alors de ce nouveau champ disciplinaire afin d'en faire leur spécialité. De plus, le système universitaire américain, de par la pluridisciplinarité de ses cursus, permet aux étudiants de suivre une diversité d'enseignements, créant ainsi de nouvelles vocations pour des champs disciplinaires alors naissants. Enfin, nous pouvons citer l'existence du *Berkshire Conference on the History of Women*, ou « Berks », un colloque créé en 1930 et réunissant tous les trois ans des chercheurs (surtout chercheuses) du monde entier. Ce colloque est né de « la marginalisation des historiennes » sur la scène universitaire à laquelle « elles se sentaient exclues par leurs collègues masculins³¹⁰ ». Un colloque/festival qui est toujours d'actualité, étant à présent organisé dans les plus grands campus américains.

De son côté, la France a connu une certaine latence dans l'implantation des *gender studies* au sein de son Université. Un retard qui serait dû à une certaine « méfiance » des instances universitaires françaises à l'égard d'un champ disciplinaire en grande partie issu d'un « féminisme américain jugé top communautariste et radical³¹¹ ». Un jugement dépréciatif qui pourrait aussi

Siècle. Revue d'histoire, n° 75, p. 15, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2002-3-page-15.htm> [page consultée le 22/09/23]). Néanmoins, un champ disciplinaire entièrement dédié aux hommes, les *men's studies*, a vu le jour dans les années 1990, bien que demeurant minoritaire.

309 SCHWARTZ Paula, *ibid*, p. 15-16.

310 *Ibid*, p. 17.

311 FOURNIER Martine, LHÉRÉTÉ Héloïse & TEIXIDO Sandrine, 2011, « Les gender studies pour les nul(-le)s » *Sciences humaines* [en ligne], disponible sur : https://www.scienceshumaines.com/les-gender-studies-pour-les-nul-le-s_fr_27748.html (page consultée le 02/05/24).

trouver son origine dans une hiérarchie universitaire à l'époque majoritairement masculine et patriarcale. Néanmoins, Anne-Emmanuelle Berger notait, en 2008, que le premier Centre de recherches en études féminines avait été créé par l'écrivaine et féministe Hélène Cixious à Vincennes en 1973. Ce dernier existe toujours, aujourd'hui rattaché à l'université Paris 8, et propose plusieurs cursus dédiés à l'étude sur le genre. Longtemps pionnier dans le domaine, le Centre avait pour objectif l'étude de « la construction et l'inscription des identités, des différences et des hiérarchies de sexe, mais aussi des modes de transgression, de déstabilisation ou d'abolition de celles-ci, dans les sociétés, les cultures, les institutions, les discours et les textes³¹² ». Nous pouvons toutefois noter que les *gender studies* ont depuis lors trouvé une place sur la scène universitaire française, avec de nombreux master et doctorats spécialisés dans ce domaine d'étude, et proposés à Paris ou en province (notamment Angers, Toulouse, Rennes, Bordeaux). De la même manière, de nombreux sociologues français se sont depuis spécialisés dans ce domaine, tels qu'Arnaud Alessandrin, spécialisé dans les questions LGBTQI+, ou Laure Bereni, directrice de recherche du CNRS et spécialisée en sociologie politique.

Ce développement des études sur le genre en France est symptomatique de l'intérêt croissant que les chercheurs et autres instances universitaires et médiatiques portent sur la question des rapports entre individus de sexes opposés. Toutefois, une interrogation demeure : que nous apprend les *gender studies* quant aux rapports entre hommes et femmes ? Une question à laquelle il convient à présent de répondre.

2.1.2. Les *gender studies* : lorsque l'Université étudie les hiérarchies de genre au sein de la société

Les études sur le genre, nous l'avons vu, ont pour intérêt premier l'étude des rapports entre les individus composant un groupe social. Cependant, se limiter à une telle définition serait quelque peu réducteur. En effet, les *gender studies*, de par leurs origines avec le mouvement féministe, tendent à une étude sociologique plus complexe, laquelle visant à prouver la hiérarchie de genre sur laquelle toute société serait basée.

312 BERGER Anne-Emmanuelle, 2008, « Petite histoire paradoxale des études dites de "genre" en France », *Le français aujourd'hui*, vol. 4, n°. 163, p. 83, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2008-4-page-83.htm> (page consultée le 22/09/23).

Le sociologue français Arnaud Alessandrin écrit, en guise d'introduction à son ouvrage *Aux frontières du genre*, que toute société est fondée sur une « asymétrie entre hommes et femmes ». Cette asymétrie, toujours visible de nos jours dans de nombreux domaines tels que le travail ou le cadre familial, serait issue des mêmes « codes sociaux, [...] moraux, qu'il soient familiaux, sexuels, sexués ou genrés³¹³ » constituant le genre d'un individu, tel que précédemment défini. En employant le terme « asymétrie », le chercheur implique une relation inégale entre les individus de genre masculin et féminin, cette inégalité étant alors profondément ancrée dans la société. Les féministes, de par leurs revendications, dénonçaient cette inégalité et cette valorisation du masculin ; une valorisation à laquelle les femmes font alors face au quotidien. Laure Bereni indique, de son côté, que toute étude sur le genre identifie la présence d'un rapport de pouvoir ancré dans les relations sociales entre les sexes opposés. Un constat qui ne s'appliquerait pas seulement à la société occidentale, mais à l'ensemble des sociétés connues.

Comment expliquer cette inégalité ? Françoise Héritier, anthropologue et féministe française, s'est penchée sur la question dans son ouvrage fondateur *Masculin, Féminin. La Pensée de la différence*. Bien que sorti en 1996, ce recueil de douze essais a conservé toute sa pertinence, de par la posture anthropologue adoptée par son autrice : cette dernière a, en effet, mené de nombreuses enquêtes de terrain auprès de différents échantillons de sociétés dans le monde, aussi bien en France qu'auprès de la tribu des Samo, au Burkina Faso. C'est dans cet ouvrage qu'elle met en place la notion de « valence différentielle de sexes » : elle montre en effet que les valeurs, traditionnellement associées au féminin, sont systématiquement dévalorisées au profit des valeurs masculines – un jugement dépréciatif qui aurait des origines très lointaines. Pour étayer son propos, la chercheuse cite le *Grand Dictionnaire universel* du XIX^e siècle (1866-1876), lequel « écrivait à l'article « Femme » : “En quoi consiste l'infériorité intellectuelle de la femme ? [...] Que lui manque-t-il ? De produire des germes, c'est-à-dire des idées”³¹⁴ ». L'utilisation du terme « germes » n'est pas anodin, puisqu'il se réfère autant qu'à l'image d'une idée (et donc d'une intelligence) que d'une semence masculine.

La « valence différentielle des sexes » est une relation basée sur une supériorité du sexe masculin, lequel est construit en totale opposition avec le sexe féminin. Si le sexe masculin représente la chaleur, le supérieur, le clair, le sec, le sexe féminin évoque, pour sa part, le froid, l'inférieur, le sombre, l'humidité³¹⁵. Cette inégalité se retrouve dans le principe même de la

313 ALESSANDRIN Arnaud, 2012, « Le genre. Entre frontières géographiques et frontières théoriques », *op. cit.*, p. 9-10.

314 HÉRITIER Françoise, 1996, « Avant-propos », *op. cit.*, p. 11.

315 L'expression « sexe opposé », couramment utilisée pour se référer aux deux sexes, possède elle-même une même opposition sous-jacente, induisant que les deux sexes ne peuvent se développer que sous une forme d'opposition et

procréation : Héritier note que l'édition 1984 de l'*Encyclopedia Universalis* (publiée moins de dix ans avant la parution de son ouvrage), la « rencontre entre l'ovule et le spermatozoïde », dépeinte à l'article « Fécondation », « est présentée par les biologistes comme la rencontre d'une matière inerte, végétative, qui a besoin d'être animée par un principe actif, une énergie qui apporte la vie³¹⁶ ». La femme est d'une nature humide et faible, comme le note la chercheuse, notamment parce qu'elle « “voit” couler son sang hors de son corps³¹⁷ » lors de ses règles, n'ayant ainsi pas la force physique de retenir ses flux, à l'inverse de l'homme qui, de son côté, est en mesure de contrôler son éjaculation. La femme se retrouve ainsi réduite, dans de très nombreux discours scientifiques et au cœur de nombreuses sociétés, à sa simple condition procréative ; ainsi, une femme stérile, comme le note Héritier, est rejetée dans de nombreuses sociétés, étant reconnue coupable de sa propre stérilité et perçue comme une sorcière par ses contemporains. Il en est de même du mariage : une femme mariée et mère de famille verra son statut social à la hausse, tandis qu'une « vieille fille » sera considérée péjorativement. – une notion une fois de plus critiquée par Simone de Beauvoir dans *Le Deuxième Sexe*.

L'anthropologue ne limite cependant pas sa recherche au genre féminin. En étudiant la tribu Samo, Françoise Héritier indique que ce peuple associe instinctivement la chaleur au sexe masculin et le froid au sexe féminin. La femme est humide, l'homme est sec, ou comme l'écrit la chercheuse : « L'homme est chaud, parce qu'il produit sans cesse de la chaleur, en produisant du sang, source et véhicule de la chaleur dans le corps, véhicule de la vie (*nyini*). Sperme = sang = chaleur³¹⁸. » Ainsi, l'homme, de par la chaleur de son sang, insufflerait la vie dans le corps froid de la femme, et ce malgré que ce soit bien elle qui porte ensuite l'enfant pendant neuf mois. Une notion que nous retrouvons par ailleurs sous la plume d'Aristote, dans le livre IV *De la génération des animaux* : « Pour Anaxagore, la détermination du sexe vient du père : les garçons provenant du testicule droit, le plus chaud, les filles, du gauche³¹⁹. » L'homme détiendrait de ce fait une supériorité vis-à-vis de la femme, qu'il puiserait dans la nature même de sa constitution. Un moyen pour ces derniers de justifier leur statut de supériorité, d'autant plus quand le rapport sexuel y était considéré « moins comme une “relation” que comme une “action sur” », cette action étant notamment envisageable selon le rapport hiérarchique entre hommes et femmes.

de parallélisme inversé.

316 *Ibid*, p. 20.

317 *Ibid*, « Chapitre IX. Le sang du guerrier et le sang des femmes. Contrôle et appropriation de la fécondité », p. 234-235.

318 *Ibid*, « Chapitre III. Fécondité et stérilité. Au cœur de la toile idéologique », p. 82.

319 *Ibid*, « Chapitre VII. Moitiés d'hommes, pieds déchaussés et sauteurs à cloche-pied. Figures archaïques de la masculinité », p. 172.

Les inégalités telles que décrites ci-dessus se réfèrent à des données et descriptions se rapportant au statut physique des genres masculins et féminins, et nourrissent une relation sexiste entre masculin et féminin³²⁰. Elles représentent une base sur laquelle se développe une idéologie genrée au caractère plus subtil. Dans l'ouvrage *Introductions aux études sur le genre*, Laure Bereni évoque une autre constante influant dans la relation asymétrique liant un individu masculin et féminin : la socialisation de genre. Ce concept est décrit de la sorte par la sociologue :

La socialisation de genre est moins une acquisition d'idées qu'un apprentissage pratique de gestes, de réflexes, de sentiments, de manières d'éprouver le monde et ses divisions. Il passe par des rituels, des jeux, une certaine expérience de l'espace plus que par l'application consciente et volontaire de normes explicites. L'une des formes que prend la socialisation est "l'incorporation" ou l'apprentissage "par corps" : à travers une multiplicité d'activités et d'injonctions différenciées selon le sexe (vêtements, jeux, pratiques alimentaires, interactions avec les adultes, etc.), les manières de se conformer à "son" sexe sont "faites corps" par les individus dès leur plus jeune âge³²¹.

La socialisation de genre, comme son nom l'indique, est une construction sociale basée sur des préjugés hérités par des siècles de traditions et de croyances. Inconsciemment, chaque génération est soumise par cette socialisation de genre, laquelle leur apprenant les caractéristiques propres à leur sexe. Ainsi, dès leur prime jeunesse, les enfants sont mis au fait des « rôles de sexe » auxquels ils doivent s'en tenir : un garçon jugé trop efféminé sera réprimandé, de même qu'une jeune fille trop « casse-cou » ; alors qu'une fille peut se laisser aller à ses émotions, un garçon qui pleure aura tendance à énerver ses parents. Les conséquences de la socialisation de genre continuent de se faire ressentir, à commencer par l'apprentissage, par les enfants, du « "bon" genre grammatical pour parler d'eux ou d'elles-mêmes³²² ». Cette socialisation de genre donne ainsi naissance à une identité de genre³²³ : les jeunes individus se tournent majoritairement vers les loisirs qui leur ont été attribués – les garçons pratiqueront le sport et partiront « en vadrouille » avec leurs amis, tandis que les filles demeureront consignées au sein du cocon familial, aidant aux tâches ménagères et se divertissant par des loisirs calmes et intellectuels tels que la lecture ou la musique.

320 Le sexisme peut être défini comme une « attitude discriminatoire adoptée à l'encontre du sexe opposé (principalement par les hommes qui s'attribuent le meilleur rôle dans le couple et la société, aux dépens des femmes reléguées au second plan, exploitées comme un objet de désir, etc.). » (CNRTL, « Sexisme » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/sexisme//0> [page consultée le 04/08/24]). Les principales revendications du mouvement féministe sont dirigées contre ce concept de sexisme.

321 *Ibid*, « Chapitre 2. La socialisation de genre », p. 90.

322 *Ibid*.

323 L'identité de genre se réfère à la manière dont les individus pensent et agissent en fonction de leur genre. Implicitement assignée lors de la constatation du sexe biologique à la naissance, « elle peut être vécue comme l'appartenance exclusive à un sexe sous la forme d'une unité entre les caractéristiques biologiques et des rôles et comportements sociaux [...]. Elle peut également pointer une discordance avec le sexe assigné à la naissance, comme chez les personnes trans, ou entrer en friction avec la dichotomie homme-femme, comme chez les personnes non-binaires. » (*Ibid*, p. 93)

Il convient de relativiser cette notion. En effet, la socialisation de genre, de même que l'identité de genre, commence à perdre en influence – une résultante de l'insertion, au sein de la société, de la pensée égalitariste et libertaire issue du féminisme. Néanmoins, son influence est toujours présente, et continue de dicter les comportements genrés des individus. Les hommes sont plus aptes à adopter des comportements risqués, notamment vis-à-vis de l'alcool, tandis que les femmes sont davantage en charge des tâches ménagères. Laure Bereni reprend par ailleurs les mots de l'actrice Simone Signoret, laquelle évoquait, à propos des inégalités de perception des hommes et des femmes vieillissantes : « “Ils mûrissent : les mèches blanches s'appellent ‘tempes argentées’. Les rides les ‘burinent’ alors qu’elles enlaidissent les femmes³²⁴.” » Un propos qui trouve notamment son écho dans le nombre baissant d'actrices de plus de 50 ans au cinéma. Ainsi, les *gender studies* permettent de mettre en avant ces différences de traitement liées au genre, dans différents domaines de la société contemporaine.

Le domaine du travail demeure un sujet d'étude de prédilection pour les études sur le genre. En effet, le travail représente le lieu de toutes les interactions sociales en dehors de la sphère privée et familiale. Portées par la sociologie du travail, les *gender studies* investissent cet objet d'étude pour y analyser les inégalités significatives dont sont victimes les employées féminines, de même que les chances d'insertion des minorités dans les entreprises. Françoise Héritier note, dans *Masculin, Féminin, la pensée de la différence*, que « la subordination féminine est évidente dans les domaines du politique, de l'économique et du symbolique³²⁵ ». En effet, les hommes occupent encore majoritairement les postes à hautes responsabilités, telles que la tête des gouvernements des pays – la France n'a encore jamais connu de femme présidente, par exemple. C'est le fameux plafond de verre : aux échelons du pouvoir, seuls les hommes peuvent atteindre les sommets. Autre inégalité, le salaire : Laure Bereni nous indique qu'en 2014, « l'écart de salaire moyen en équivalent temps plein entre hommes et femmes dans l'ensemble du secteur privé et de la fonction publique s'élève à 17,4 % du salaire moyen masculin ». Comment expliquer cet écart dans le salaire, si ce n'est que la raison n'est que purement sexiste ?

La sociologie du travail permet aussi de mettre en avant un constat : certains secteurs d'activités seraient davantage propices à une ségrégation sexuée que d'autres. Le secteur de la santé fait partie des principaux concernés. Si le domaine a pendant longtemps été fermé aux femmes – il faut attendre 1886 pour qu'Augusta Klumpke, une Américaine, soit la première

324 *Ibid*, « Chapitre 3. Genre, sexualité et conjugalité », p. 183.

325 HÉRITIER Françoise, 1996, « Chapitre IX. Le sang du guerrier et le sang des femmes. Contrôle et appropriation de la fécondité », *op. cit.*, p. 205.

« à réussir, plus de 80 ans après sa création [...], le concours d'internat des hôpitaux de Paris³²⁶ » –, il est indéniable que le secteur du soin est aujourd'hui dominé par une présence féminine. Néanmoins, si les hommes demeurent en infériorité dans ce secteur, ils y occuperaient les postes les plus hauts placés et techniques, comme la médecine, la chirurgie ou l'anesthésie. De leur côté, les femmes occupent des postes « qui tombent finalement sous le contrôle du médecin³²⁷ » : aides-soignantes, infirmières ou encore tout autre métier touchant au paramédical. Deux raisons expliquent ce constat : en premier lieu, la profession infirmière était auparavant la tâche des religieuses dans les hospices. Par ailleurs, les femmes ont cherché à se spécialiser dans des domaines jusqu'alors délaissés par les hommes, et auxquels les hautes instances de la santé leur ont accordé le droit d'exercer. Ou, comme le note Yves Raibaud : « Aujourd'hui, on ne brûle plus les sorcières, mais on met à distance l'affect, l'empathie, les savoir-faire hérités au profit de la technique et d'un discours scientifique cautionné par l'institution médicale³²⁸. »

Aide-soignante, infirmière, sage-femme : des métiers que nous sommes habitués à accorder au féminin, bien que de plus en plus d'hommes viennent y compléter les rangs. Ces métiers de contact direct avec le patient impliquent certaines qualités telles que l'attention ou l'empathie envers autrui ; des qualités intrinsèquement liées au genre féminin. Les études sur le genre s'accordent pour dire que les femmes possèdent certaines prédispositions pour pratiquer les métiers s'inscrivant dans le domaine du *care*. Le terme *care* est « un verbe d'action qui signifie “s'occuper de”, “faire attention”, “prendre soin”, “se soucier de” et un substantif qui pourrait selon les contextes être rendu en français par soin, attention, sollicitude, concernement³²⁹ ». Couramment utilisé dans le domaine médical, ce substantif se retrouve employé par les *gender studies* pour évoquer l'ensemble des métiers liés au « soin et [à l']accompagnement (matériel et psychologique) des enfants, des personnes âgées et des adultes ayant besoin d'assistance³³⁰ ». Les femmes se concentreraient alors vers des métiers s'inscrivant dans ce domaine, du fait de leurs prédispositions ainsi que leur appétence pour les valeurs qu'il véhicule.

Le domaine du *care* est ainsi représentatif de l'effet que la socialisation de genre peut générer sur les individus : en se tournant vers les métiers liés au soin et à l'assistance à la personne,

326 LEVIF Marie, 2012, « Les rapports de genre dans le champ du soin », *op. cit.*, p. 108.

327 *Ibid.*

328 RAIBAUD Yves, 2012, « Les hésitations de la parité professionnelle et politique », *ibid.*, p. 89.

329 NOËL-HUREAUX Elizabeth, 2015, « Le *care* : un concept professionnel aux limites humaines ? », *Recherches en soins infirmiers* [en ligne], n° 122, disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-recherche-en-soins-infirmiers-2015-3-page-7.htm> (page consultée le 11/08/24).

330 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 4. Genre et travail », *op. cit.*, p. 242.

les femmes répondent à une forme de conditionnement développant leur appétence pour ces thématiques. Cette appétence ne s'arrête pas au monde du travail, comme nous l'aborderons au sein de notre enquête sociologique. Il en est de même des études sur le genre : ces dernières développent notamment un intérêt tout particulier pour les questions en lien avec la représentation des minorités et de la gent féminine dans les œuvres culturelles – une thématique que nous retrouvons, profondément ancrée, dans notre sujet d'étude.

2.1.3. Quand les *gender studies* s'intéressent aux œuvres médiatiques : l'intérêt d'un croisement avec les *fan studies*

Les *gender studies* ont prouvé qu'une hiérarchie entre les genres subsistait encore de nos jours au sein d'une société. La domination du genre masculin se traduit depuis longtemps dans divers domaines : le travail, la politique, l'économie, la science, la recherche, le cercle familial... Ainsi que dans les arts : des siècles durant, la musique, l'art pictural, ou encore la sculpture ont été l'exclusivité du travail d'hommes – n'est-ce pas les hommes qui jouaient, dans le théâtre classique, le rôle des femmes sur scène ? Si, dans la littérature, quelques noms d'illustres autrices nous sont parvenus (c'est le cas de Marie de France, Marguerite de Navarre, ou encore George Sand), l'encre d'une signature masculine a, semblerait-il, accédé plus facilement à la postérité.

De ce fait, les œuvres médiatiques fournissent un matériau des plus pertinents pour les *gender studies*, et ce qu'importe l'époque à laquelle elles appartiennent : l'étude de la représentation des rapports genrés dans d'anciennes œuvres permet à ce champ disciplinaire d'en apprendre davantage sur les relations qu'entretenaient les hommes et les femmes par le passé, tout en interrogeant la place occupée par les femmes dans ces créations de l'esprit. Il en va de même des œuvres médiatiques contemporaines, dont l'étude a notre préférence dans le cadre de notre recherche. Leur analyse permet ainsi de mettre en lumière la manière dont ces œuvres sont le reflet d'une société en pleine évolution, de la même manière qu'elles prennent en considération la représentation des minorités, à la fois sexuelles et ethniques, ainsi que les rapports entre les individus masculins et féminins. La fiction, comme l'écrit Mélanie Bourdaa, « peut être envisagée

comme un reflet du social, dans lequel se manifestent des stéréotypes³³¹ » ; des propos qui prouvent une fois de plus l'intérêt pour les *gender studies* de faire des œuvres culturelles des objets d'étude.

Bien entendu, les enquêtes menées par les chercheurs spécialisés dans les études sur le genre tendent à démontrer un manque de représentation du genre féminin dans les œuvres médiatiques. Laure Bereni cite les travaux d'Anne Dafflon Nouvelle, docteure en psychologie, dont les recherches ont porté sur l'influence de la socialisation de genre au cours de la petite enfance. Outre le fait que la chercheuse ait remarqué la tendance des enfants à se saisir d'albums jeunesse dont le ou la protagoniste était du même sexe qu'eux, son étude d'un corpus d'albums pour enfants de 0 à 9 ans est significative. En effet, « les héros sont deux fois plus souvent de sexe masculin », de même que « les personnages féminins sont plus couramment montrés dans leur rôle de “maman” alors que les personnages masculins incarnent des rôles professionnels extra-familiaux³³² ». Ainsi, les clichés de la mère « au foyer » ont encore la vie dure, de même que la représentation des personnages féminins est bien souvent stigmatisante. Cette figuration pose ainsi problème, puisqu'elle inculque implicitement aux jeunes enfants des idées fausses et situées d'un point de vue sexiste, lesquelles influenceraient leur identité de genre : qui a dit que les filles ne pouvaient pas faire de sport, ou que les garçons ne pouvaient pas jouer à la poupée ?

La représentation de personnages féminins au sein d'œuvres issues des industries contemporaines peut généralement être problématique. À ce sujet, le test de Bechdel-Wallace permet de mesurer la représentation sexiste d'un personnage dans un film, mais aussi une série, un livre, etc. Créé en 1985 par Alison Bechdel et Liz Wallace dans le cadre de la bande dessinée *Dykes to watch out for*, ce test pose rapidement les quelques questions suivantes : le film comporte-t-il plusieurs personnages féminins ? Si oui, ont-elles au moins une interaction en commun ? Si oui, parlent-elles d'autre chose que d'un homme ? Si de nombreuses critiques peuvent remettre en question non pas la pertinence de ce test, mais la qualité de ces questions (un film peut très bien faire figurer ce type d'interaction féminine sans pour autant être féministe), le test de Bechdel-Wallace demeure une référence qui, bien que n'étant pas académique, représente un indicateur de cette représentation. Ainsi, sur un site participatif soumettant des films à ce test, « près de 57 % satisfont les trois conditions, 10 % réussissent à en valider deux, 22 % une seule, et 11 % d'entre eux échouent complètement au test, ce qui signifie que l'intrigue ne comporte même pas deux personnages féminins³³³ ». Ces tests, menés par des individus sur Internet – souvent des fans –, sont

331 BOURDAA Mélanie, 2021, *op. cit.*, p. 18.

332 *Ibid*, « Chapitre 2. La socialisation de genre », p. 125.

333 PETIT Pauline, 2022, « Le test de Bechdel-Wallace, cinéma label féministe », *France Culture* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-test-de-bechdel-wallace-cinema-label-feministe-1222203> (page consultée le 08/08/24).

symptomatiques de la volonté des consommateurs à bénéficier d'une meilleure représentation du genre féminin qui, par ailleurs, ne véhiculerait pas des clichés à teneur sexistes.

Nous pourrions, à ce sujet, citer le personnage de Lara Croft, issu de la franchise de jeux vidéo *Tomb Raider*³³⁴ : véritable révolution lors de sa création – pour la première fois, le personnage principal jouable était une femme –, cette héroïne d'action était initialement très sexualisée, notamment au niveau de son physique (« une apparence caricaturale de Barbie, un physique longiligne avec des formes prononcées et une tenue légère³³⁵ »), signe du *male gaze*³³⁶ qui avait influencé la création du personnage. Néanmoins, son apparence a depuis évolué, afin de correspondre à une image plus réaliste de la femme, et de répondre aux exigences d'un public de *gamers* de plus en plus féminin³³⁷. Ce changement est représentatif de la volonté des industries culturelles qui cherchent avant tout à développer des représentations de personnages féminins plus en adéquation avec les attentes du public ainsi qu'à la pensée féministe. Il en est de même du groupe Mattel, détenteur des droits de la poupée Barbie, qui développe depuis quelques années une gamme de poupées aux morphologies plus réalistes et aux origines ethniques différentes.

De ce fait, le croisement des champs disciplinaires des *gender* et *fan studies* semble plus que pertinent, étant donné que les deux domaines d'études possèdent des racines communes. Henry Jenkins, dans son article « Panorama historique des études de fans » (2015), évoque les figures de fans, « en particulier les fans féministes [qui] ont été engagées dans des dialogues qui [...] ont permis de montrer la montée en visibilité des fans femmes » au sein des premiers *fandoms* étudiés. L'étude des pratiques telles que la fanfiction avait permis de mettre en avant le fait qu'il s'agissait d'« une forme d'écriture propre aux femmes³³⁸ » dans laquelle s'exprimaient des revendications issues de la seconde vague du féminisme telle que les droits des femmes, notamment la liberté sexuelle. Ces premières études avaient alors permis d'analyser la revendication d'une identité fanique émise

334 GARD Toby & ARNOLD Vicky, 1996, *Tomb Raider*, Londres, Eidos Interactive.

335 RABAI Souhaita, RIVIÈRE Baptiste, TRABOULSI Rawan, 2023, « Laraz Croft : une héroïne féministe ? », *Acid* [en ligne], disponible sur : <https://acid.utbm.fr/2023/03/30/lara-croft-une-heroine-feministe/> (page consultée le 04/08/24).

336 Le *male gaze* est une expression inventée par la théoricienne féministe américaine Laura Mulvey pour décrire les cas où la représentation de personnages féminins est influencée par le regard de l'homme sur le corps de la femme.

337 Nous pouvons noter, à ce titre, que la tenue de la « nouvelle » Lara Croft, telle que montrée dans le dernier film en date de 2018, est bien loin de la première version du personnage : « Alicia Vikander [l'actrice incarnant Lara] est majoritairement vêtue d'un pantalon et d'un débardeur, et apparaît globalement dans des tenues beaucoup moins sexualisées. » (*Ibid*). Sans mentionner les aptitudes à la fois physiques et intellectuelles du personnage, la simple représentation physique de Lara Croft prouve l'influence de la pensée féministe dans les représentations de personnages féminins qu'offrent les industries culturelles.

338 JENKINS Henry, 2015, « Panorama historique des études de fans », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n°. 7, disponible sur : <https://journals.openedition.org/rfsic/1645> (page consultée le 02/08/24).

par ces femmes au sein de communautés traditionnellement masculines. Ainsi, la figure du *geek*, traditionnellement associée au genre masculin, peut s'accorder au féminin : Camille Bacon-Smith, dans son ouvrage fondateur *Enterprising Women*, constatait que « la communauté de fans de *Star Trek* que l'autrice côtoie au travers des conventions et dont elle analyse les productions collectives est composée à 90 % des femmes³³⁹ ».

À l'instar des *gender studies*, leur croisement avec les *fan studies* s'est produit dans le monde académique anglo-saxon, et ce dès la fin du siècle dernier. En France, il faut attendre l'implantation successive des *fans studies*, ainsi que des études sur le genre, pour qu'un tel croisement soit envisagé. L'association des travaux de Mélanie Bourdaa et d'Arnaud Alessandrin a donné naissance à deux ouvrages représentatifs de ce croisement en France : *Fan & Gender Studies, la rencontre* (2017) ainsi que sa suite, sobrement intitulée *Le Retour* (2019). Ces deux ouvrages permettent de développer le croisement de ces deux champs d'études, répondant ainsi aux pistes émises par Henry Jenkins quant à l'étude « des goûts et identités des fans dans une perspective de genre³⁴⁰ ». Dans l'introduction au premier ouvrage, les deux chercheurs français visent à démontrer l'intérêt d'un tel croisement. Selon eux, considérer les pratiques faniques comme la simple expression de la créativité des fans constituerait une approche aussi réductrice qu'incomplète : en effet, « elles représentent également des formes de performance et d'engagement pour les individus, au travers de pratiques sociales et culturelles³⁴¹ ». Certaines pratiques faniques, de même que certains éléments constituant la réception d'une œuvre par ses fans, impliqueraient une forme d'engagement envers une cause qui serait défendue par ces mêmes fans. Ces causes, nous l'avons vu, tendraient notamment vers la représentation des minorités au sein des œuvres, mais aussi du *fandom* en lui-même. Ainsi, les chercheurs soulèvent une question se retrouvant au cœur de ce croisement : « De quelles manières toutes ces formes d'expressivité au cœur des *fandoms* travaillent-elles le genre, tout en mettant en lumière les caractéristiques et les représentations genrées des fans³⁴² ? »

Depuis les années 1990, de nombreuses études ont pour objectif de démontrer le caractère genré de certaines pratiques faniques. Des sociologues ont mis en avant le fait que les jeunes filles sont davantage sujettes à l'admiration d'idoles de la chanson, cette admiration se retrouvant alors

339 QUEMENER Nelly, 2017, « Ce que les *fan studies* font au genre, et inversement », in ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie (dir.), 2017, *Fan & Gender Studies : la rencontre*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux actes », p. 11.

340 JENKINS Henry, 2015, *op. cit.*

341 ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie, 2017, « Fan & Gender Studies : Introduction », *op. cit.*, p. 16.

342 *Ibid.*

dans leurs activités de loisirs : ces dernières adoptent notamment les traits caractéristiques de leur idole, que ce soit par la coiffure, le maquillage ou encore les tenues vestimentaires. Selon Laure Bereni, ces pratiques sont un moyen, pour ces jeunes filles, de créer « une rupture avec le monde de l'enfance de la mère³⁴³ ». En provoquant cette rupture, ces jeunes fans créent par la même occasion leur propre identité de genre, laquelle se retrouve alors influencée par leur passion, et inversement. De son côté, François Ribac constatait que le genre jouait un facteur non négligeable dans la réception des œuvres musicales : dans une enquête réalisée auprès de plusieurs jeunes adolescents au cours des années 2000, le chercheur notait que les garçons évoquaient, en guise de référence musicale, « Nirvana, Red Hot Chili Peppers, Metalica », tandis que les filles citaient « Madonna, Mylène Farmer, Mariah Carey, No Doubt, The Cranberries³⁴⁴ ». Ainsi, les jeunes filles se tourneraient instinctivement vers des artistes féminines aux carrières solos, auxquelles elles pourraient davantage s'identifier, tandis que les garçons privilégieraient les groupes de rock, majoritairement composés de plusieurs hommes et caractérisés par une certaine forme de virilité.

Les *fan* et *gender studies* ne se contentent pas de constater ces disparités et autres différences de réception liées au genre. Ils permettent aussi de mettre en avant le fait suivant : les pratiques offrent l'opportunité aux fans de développer revendiquer leur identité de genre, tout en constituant leur individualité au sein de la communauté. Ce constat explique ainsi que certaines pratiques attirent un public genré au sein du *fandom* : tandis que certaines « pratiques matérielles [sont] associées aux activités masculines (comme la construction de maquettes de vaisseaux ou d'armes)³⁴⁵ », les fans féminines, elles, « semblent beaucoup plus présentes sur les forums d'écritures (fanfictions par exemple) et de partage d'expérience³⁴⁶ ». Ces pratiques sont alors symptomatiques des goûts des fans, à la fois en matière de loisirs et de réception de l'œuvre médiatique. Des goûts qui seraient, par ailleurs, hérités de leur identité de genre.

La culture fanique, enfin, offrirait à ses membres des alternatives aux identités de genre véhiculées par la société traditionnelle. La posture du *geek* en serait alors la figure de proue : elle offrirait une identité masculine plus douce, permettant aux hommes de pouvoir exprimer leurs émotions, ce qui ne leur est pas vraiment permis au sein de la société. Cette identité de genre serait par ailleurs vectrice d'une « stéréotypisation sexuelle du fan qui [aurait] pris la forme d'une

343 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 2. La socialisation de genre », *op. cit.*, p. 147.

344 RIBAC François, 2017, « *Justify Madonna ? Star, fans et genre* », *op. cit.*, p. 41.

345 JENKINS Henry, 2015, *op. cit.*

346 ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie, 2019, « La pratique de la lecture : entre genre et fan studies. Entretien croisé avec Anne CORDIER et Émilie LECHENAUT réalisé par Mélanie BOURDAA et Arnaud ALESSANDRIN », *op. cit.*, p. 46.

féménisation (corps chétif et débile, absence de relation sexuelle avec les femmes)³⁴⁷ » ; une stigmatisation reprise, comme nous l'évoquions en première partie, par de nombreux discours médiatiques. Ce faisant, le genre serait à l'origine d'un rejet, de la part des fans masculins, de leurs consœurs féminines, lesquelles représentant alors l'ensemble des critiques de ces discours médiatiques à l'égard du *geek*. En conséquence, certaines fans féminines seraient contraintes, pour légitimer leur place dans le *fandom*, d'adopter des comportements de même que des opinions proprement masculins.

En se penchant à la fois sur les pratiques ainsi que les rapports et échanges que les fans masculins et féminins entretiennent entre eux, l'importation des études sur le genre dans le domaine des *fan studies* offre de nouvelles perspectives de recherches, dont celles que nous venons de présenter en sont les plus emblématiques, bien que d'autres encore pourraient être plus longuement développées ici, telles que la représentation des minorités sexuelles et ethniques. L'étude de ce croisement a ainsi toute sa place dans notre démarche de recherche, puisqu'elle nous prouve l'intérêt de notre objet d'étude : les pratiques et habitudes des membres du *fandom* francophone du *Seigneur des Anneaux*.

347 *Ibid.*, p. 177.

Chapitre 2.2. Une enquête pour les gouverner tous : l'importance du genre au sein du *fandom* francophone du *Seigneur des Anneaux*

2.2.1. Aller et retour d'un chercheur en territoire fanique : présentation de la méthodologie appliquée à l'enquête sociologique

L'intérêt de ce mémoire de recherche réside en la posture pluridisciplinaire que nous défendons ici. Le vaste état des lieux que nous venons de survoler nous a permis, en définitive, de démontrer tout l'intérêt de l'étude de la culture fanique et du croisement des champs disciplinaires des *fan* et *gender studies*. De ce travail résultent des bases solides sur lesquelles nous pouvons à présent nous appuyer pour aborder le cœur de notre sujet d'étude, à savoir l'influence du genre dans la réception du *Seigneur des Anneaux* par sa communauté de fans francophones. Pour mener à bien ce projet de recherche, nous avons ainsi mené une enquête sociologique auprès de ce public de consommateurs. Cette enquête, hybride, nous permettra de déterminer si oui ou non, les pratiques au cœur de notre corpus d'étude résultent bel et bien d'une réception genrée du roman de J.R.R. Tolkien.

Il convient, en guise d'ouverture à ce chapitre, de présenter les tenants et aboutissants de cette enquête sociologique. Mener une telle démarche d'investigation est pertinent compte tenu du fait que nous adoptons ici une approche sociologique : nous cherchons en effet à étudier les comportements, pratiques et relations entre divers individus réunis au sein d'un groupe social formé autour d'une passion commune. L'observation, comme le notent Luc Van Campenhoudt, Jacques Marquet et Raymond Quivy, est une étape essentielle de la recherche en sciences sociales, puisque « ces disciplines peuvent [...] être considérées comme des disciplines “empiriques” en ce sens qu'elles impliquent toujours une enquête consistant en la récolte et l'analyse d'un matériau “concret”³⁴⁸ ». Libre au chercheur de choisir la manière dont il recueillera l'ensemble de ces données. Entretiens, questionnaires, ou encore observation directe des sujets étudiés : chaque

348 MARQUET Jacques, QUIVY Raymond et VAN CAMPENHOUDT Luc, 2017, « Cinquième étape – L'observation », in Jacques Marquet, Raymonde Quivy et Luc Van Campenhoudt (dir.), *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, Dunod, coll. « Psycho Sup », p.208, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/manuel-de-recherche-en-sciences-sociales--9782100765416-page-201.htm> (page consultée le 28/07/24).

méthodologie adoptée offrira au scientifique une posture et un recueil de données qui seront uniques en tous points.

Pour le besoin de cette enquête, nous avons opté pour deux solutions : un questionnaire en ligne, diffusé auprès de la communauté de fans francophones grâce à l'outil *Google Forms* ; et une série d'entretiens, réalisés avec des fans ayant au préalable accepté de participer à ce travail. De ce fait, notre observation du *fandom* tolkienien est indirecte : en effet, nos sujets d'étude sont au courant que leurs réponses seront enregistrées et analysées dans le cadre d'une enquête sociologique. En répondant à nos questions, ils concèdent le droit à la récolte et au traitement de leurs données. L'information, telle que recueillie, peut ainsi perdre en objectivité par rapport à une observation directe : l'enquêté.e, étant au fait que ses réponses seront étudiées, peut alors perdre en spontanéité. Pour contrer cela, le chercheur doit se constituer des outils qui, s'ils sont définis avec précision, lui permettront de récolter des données pertinentes lui permettant de mener à bien son enquête – dans notre cas, un questionnaire et une grille d'entretien. Notre démarche est ainsi hypothético-déductive, puisque nous avons formulé des hypothèses que notre enquête sociologique tendra à affirmer ou non.

Notre démarche de recherche nous a amené, en premier lieu, à envisager notre questionnaire. Ce dernier avait pour objectif de dresser un panorama de l'ensemble des individus composant la communauté francophone de fans du *Seigneur des Anneaux*, tout en fournissant un recueil de données le plus large possible afin de pouvoir ensuite les confronter à nos propres hypothèses. L'intérêt d'un questionnaire, dans le cadre d'une étude sociologique, réside dans le fait que « chaque question correspond à un indicateur et a pour fonction de produire, par les réponses qui y sont apportées, l'information nécessaire au test des hypothèses³⁴⁹ ». Ainsi, notre questionnaire avait pour objectif d'inclure tous les types de profils de fans du roman de Tolkien, qu'ils soient pratiquants d'une des activités composant notre corpus d'étude ou non, qu'ils participent aux activités composant le *fandom* ou non. Nous souhaitons étudier les rapports des fans envers le roman de Tolkien, mais aussi envers la communauté de fans francophone en elle-même, tout en se focalisant sur les pratiques faniques qui ont tout notre intérêt dans notre étude. De ces réflexions résulte un questionnaire en six parties³⁵⁰, lesquelles permettent d'interroger la réception du roman par ses lecteurs ainsi que leurs habitudes de pratiques créatives au sein du *fandom*. Il se compose de deux types de questions : certaines, qui s'apparentent à un QCM (Questionnaire à Choix Multiples),

349 *Ibid.*

350 Le questionnaire est disponible dans son intégralité en annexe à ce mémoire.

ne nécessitant pas de développement de la part des enquêtés ; et d'autres questions plus ouvertes, les fans étant alors invités à y développer leurs réponses. Ainsi, le traitement de ces réponses se fera à la fois de manière quantitative et qualitative.

Ce questionnaire précisément défini, nous en avons entrepris sa diffusion, à partir du 26 octobre 2023, par l'intermédiaire de l'outil *Google Forms*³⁵¹. La diffusion s'est faite de trois manières, chacune permettant de toucher un public différent. Dans un premier temps, nous l'avons diffusé en ligne, auprès de la communauté de fans francophones de Tolkien. Nous nous sommes servis de nos réseaux sociaux personnels, et notamment *X* (anciennement *Twitter*), afin de lancer un appel à participation à notre enquête. Nous avons fourni un lien permettant d'accéder au questionnaire en ligne, en prenant soin d'utiliser des mots-clés aisément identifiables et utilisés par les fans de Tolkien sur ce réseau social, notamment les *hashtags* *#tolkien*, *#LOTR* et *#LeSeigneurdesAnneaux*³⁵². Ce post a été relayé par plusieurs comptes gérés par des fans, notamment celui de l'association *Tolkiendil*, que nous avons par ailleurs sollicité pour nous aider à la diffusion du questionnaire au sein de sa communauté. L'association a ainsi déposé le lien de notre questionnaire sur le forum de son site Internet³⁵³.

En parallèle à cet appel à participation en ligne, nous avons eu l'idée de diffuser notre questionnaire sous la forme d'un flyer, que nous avons déposé dans plusieurs lieux culturels de la ville de Limoges. Ce flyer présentait succinctement l'objectif de notre étude et invitait tout fan de Tolkien à flasher avec son téléphone un QR code permettant d'accéder au questionnaire en ligne³⁵⁴. Imprimé en 200 exemplaires, ce flyer a été distribué dans les principales librairies de la ville (*Page & Plume*, *Anecdotes* ainsi que la *Fnac*), ce qui nous a notamment permis de bénéficier, à l'échelle locale, de la couverture médiatique liée à la réédition du *Seigneur des Anneaux* aux éditions *Christian Bourgois*³⁵⁵. Nous nous sommes aussi approchés de boutiques de jeux de rôle ainsi que la bibliothèque de la ville. Enfin, nous avons pu compter sur la participation d'une partie du corps étudiant de la Faculté des Lettres et Sciences Humaines de l'Université de Limoges, en leur faisant parvenir par mail le lien de notre questionnaire.

351 Le questionnaire en ligne est disponible *via* ce lien: <https://forms.gle/96U49iPVMCtzLyKk6> (page consultée le 14/08/24).

352 Le post en question est disponible *via* ce lien : https://x.com/edou_dlmy/status/1717551289414877450 (page consultée le 14/08/24).

353 Le post en question est disponible *via* ce lien : <https://forum.tolkiendil.com/thread-10416.html> (page consultée le 14/08/24).

354 Le flyer est lui aussi disponible en annexe de ce mémoire.

355 Cette nouvelle édition présente, pour la première fois dans un format relié de luxe avec jaspage, l'intégrale du *Seigneur des Anneaux* sous la nouvelle traduction française de Daniel Lauzon, illustrée par J.R.R. Tolkien lui-même. L'édition est sortie le 19/10/2023 en librairie, soit une semaine avant le début de notre enquête.

À ce jour, notre questionnaire a obtenu 363 réponses, la dernière ayant été enregistrée à la date du 6 décembre 2023. Nous avons ainsi atteint le premier objectif fixé : atteindre un nombre suffisant de réponses pour que l'analyse et la synthèse de ces dernières soient des plus riches.

Pour compléter notre démarche d'enquête sociologique, nous avons aussi décidé de mener des entretiens avec différents fans du *Seigneur des Anneaux*. En effet, afin que notre enquête puisse gagner en légitimité, il nous semblait nécessaire de pouvoir directement échanger avec un fan qui serait notamment sujet à la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle ou encore du *shifting*. Mener des entretiens offre, en outre, la possibilité de recueillir les données de manière plus directe, diversifiant ainsi l'enquête sociologique par l'apport de données moins génériques et plus développées. Pour ce faire, nous nous sommes attelé à la constitution d'une grille ou guide d'entretien. Cette dernière, qui a pour fonction de structurer les entretiens, consiste en une grille divisée en trois voire quatre parties, lesquelles s'intéressant à l'enquêté.e en tant que fan de l'univers de Tolkien, à sa pratique du jeu de rôle, de la fanfiction ou encore du *shifting*, ainsi que sa relation au *fandom* tolkienien³⁵⁶. Cette grille se compose alors de nombreuses questions, lesquels n'ayant pas été systématiquement posées lors des entretiens ; en effet, chaque entretien s'est avéré très différent de l'autre, dépendant notamment de l'interaction avec l'enquêté.e en question.

De la même manière que nous avons diffusé notre questionnaire en ligne, nous avons entrepris un appel à témoignages sur les réseaux sociaux, en nous servant notamment du forum sur site *Tolkiendil* afin de formuler notre appel³⁵⁷. Ce message nous a ainsi permis d'entrer en contact avec deux fans de type masculins : Khellendros, un auteur de fanfictions, ainsi qu'Irwin, un rôliste ayant déjà testé le jeu *L'Anneau Unique*. Nous avons aussi été approché, sur nos réseaux sociaux, par Undómiel, une jeune lectrice de fanfictions. Enfin, nous avons souhaité nous entretenir avec les auteurs des fanfictions composant notre corpus d'étude. Pour ce faire, nous avons pris contact avec les autrices des fanfictions postées sur *Wattpad*, mais n'avons pas obtenu de réponse. Toutefois, notre prise de contact avec Chiara Cadrich³⁵⁸, auteur de *La Maraude du Vieux Touque*, sur le site *Fanfictions.fr*, a eu plus de succès, ce dernier ayant répondu avec enthousiasme à notre demande d'entretien.

356 La grille ayant servi à diriger les quatre entretiens que nous avons menés est elle aussi disponible en annexe à ce mémoire.

357 Le message en question est disponible *via* le lien suivant : <https://forum.tolkiendil.com/thread-10455.html> (page consultée le 14/08/24).

358 Il s'agit, pour l'ensemble des participants à nos entretiens, des pseudonymes qu'ils emploient au sein de la communauté francophone du *Seigneur des Anneaux*.

Ainsi, nous avons été en mesure de mener quatre entretiens avec des fans pratiquant au moins une pratique issue de notre corpus, à savoir la fanfiction et le jeu de rôle, nous étant impossible de trouver un ou une volontaire pratiquant le *shifting*. Ces entretiens se sont déroulés entre le mois de décembre 2023 et janvier 2024, et leur durée a varié selon les profils – entre 40 minutes et 1h45 minutes. Chaque entretien a été enregistré en vue d’une retranscription à l’écrit, étape essentielle afin de pouvoir ensuite procéder à l’analyse de ces derniers. Pour chaque entretien mené, nous avons adopté une posture semi-directive : une position souple, dirigeant à la fois l’entretien tout en accordant la liberté suffisante afin que la personne interrogée puisse « s’exprimer avec un degré de liberté sur les thèmes suggérés par un nombre restreint de questions relativement larges, afin de laisser le champ ouvert à d’autres questions que celles que le chercheur aurait pu explicitement dans son modèle d’analyse³⁵⁹ ». Les réponses récoltées ont, enfin, été analysées de manière qualitative.

De ce fait, nous avons été en mesure de pouvoir mener à bien cette enquête sociologique, fort de notre posture de recherche adoptée. Nous évoquions précédemment la posture de l’*ethno-fan*, définie de la sorte par Mélanie Bourdaa :

L’ethno-fan développe une nouvelle démarche de recherche qui entraîne des méthodologies adaptées au contexte et à l’objet [dont une] immersion dans la communauté [...]. Une telle méthode est la condition pour que le chercheur possède une vision suffisamment complète du terrain et des pratiques lui permettant d’analyser un écosystème médiatique (production et réception) en pleine mutation et des narrations sérialisées multi-plateformes³⁶⁰.

En plus de nous offrir cette vision complète du public fan de l’œuvre de J.R.R. Tolkien, la posture d’*ethno-fan* a été un moyen d’asseoir notre légitimité de chercheur auprès des enquêté.e.s tout au long de ce travail de recherche. En connaissant les us et coutumes de cette communauté, son fonctionnement et partageant nous aussi les mêmes références culturelles que les fans la composant, nos interrogé.e.s ont pu évoluer dans un climat de confiance qui a permis de pallier la perte d’objectivité due à une observation indirecte. Cette enquête a ainsi été le moyen de récolter un nombre de données conséquent, qu’il convient à présent de synthétiser et d’analyser.

359 MARQUET Jacques, QUIVY Raymond et VAN CAMPENHOUDT Luc, *op. cit.*, p. 210.

360 BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *op. cit.*

2.2.2. Les lecteurs de Tolkien et leur relation avec *Le Seigneur des Anneaux* : une réception hétérogène du roman

En diffusant notre questionnaire en ligne, nous avons pu compter sur la participation d'un grand nombre d'internautes. Comme nous l'annoncions, nous avons ainsi obtenu 363 réponses dont nous allons à présent entreprendre l'étude. Néanmoins, il convient de préciser qu'il nous sera impossible d'analyser les 363 réponses récoltées ; une telle analyse est en effet concrètement irréalisable dans le cadre d'un mémoire de master. Nous entreprenons ainsi une démarche de synthèse, tout en nous appuyant sur certains commentaires à la fois pertinents et représentatifs des opinions au sein de la communauté de fans.

Notre enquête sociologique nous offre ainsi l'opportunité de mesurer la réception du roman de J.R.R. Tolkien auprès de ses lecteurs fans. En premier lieu, nous sommes en mesure de déclarer que notre enquête sociologique a réussi à toucher son public cible. Telle était la vocation de la première entrée de notre questionnaire. Ainsi, à la question « Êtes-vous fan de l'univers de Tolkien ? », 60,3 % des réponses se sont avérées positives, avec 219 votes ; 33,3 % des individus interrogés ont déclaré apprécier l'univers sans en être fan (121 votes) ; et 6,3 % seulement ne sont pas fan de la Terre du Milieu (23 votes). Cette première question était essentielle, car elle permettait d'introduire les interrogé.e.s au cœur de notre enquête. Par ailleurs, notre échantillon de fans se compose à 41,9 % d'hommes, 54,7 % de femmes, ainsi que plusieurs profils non-genrés, genderfluid ou agenrés, signe de la diversité de la communauté fanique. Ainsi, notre échantillon est représentatif d'une société dans laquelle le schéma genré traditionnel demeure prédominant. Nous pouvons aussi relever qu'une majeure partie des enquêté.e.s appartient à une tranche d'âge jeune (52,1 % appartiennent à la tranche 18/25 ans, 27,5 % à la tranche 25/35 ans), tandis que 13,5 % de nos interrogé.e.s ont entre 35 et 50 ans (nous avons même relevé 18 individus de plus de 50 ans). Ces derniers sont intégrés socialement, une grande partie étant encore en études supérieures (53,2%) ou insérée dans la vie active (plus de 40 % des votes). De ce fait, nous pouvons dresser un premier constat : la communauté de fans de Tolkien regroupe des individus aux profils divers et variés, à l'image de nos quatre participants aux entretiens – Chiara Cadrich a 56 ans et est ingénieur en communication, Irwin a 47 ans et occupe un poste de chef de projet dans la biologie ; Khellendros est un ingénieur de 38 ans tandis qu'Undómiel est une institutrice de 26 ans.

Ces profils variés sont, de ce fait, un indicateur d'une découverte et d'une réception du roman qui le sera tout autant. À ce sujet, nous constatons la part considérable que jouent les adaptations cinématographiques de Peter Jackson auprès de la communauté : 69,7 % des interrogé.e.s évoquaient ainsi les films comme ayant été le point d'entrée en Terre du Milieu, tandis que 36,6 % d'entre eux avaient d'abord été captivés par la lecture des romans de Tolkien. Nous pouvons d'ailleurs ajouter une dominance de votes masculins pour cette deuxième affirmation, avec 80 votes (contre 49 votes féminins) ; à l'inverse, la découverte de l'univers par le prisme des films se serait produite en grande majorité chez un public féminin (149 votes contre 95 votes masculins³⁶¹). Des données confirmées lors de nos entretiens : Chiara Cadrich nous confiait être « tombé dedans quand j'étais petit », en vacances, alors qu'il avait « pris un truc au hasard dans une librairie – c'était le premier tome du *Seigneur des Anneaux*³⁶² », tout comme Irwin ou Khellendros. Pour Undómiel, la découverte de l'univers par le visionnage des films a été vécue comme une expérience marquante : « J'ai été vraiment saisie par la narration, les images, et la musique d'Howard Shore. Je me souviens avoir eu le sentiment que je venais de voir un GRAND film³⁶³. »

Autre fait que nous pouvons relever : l'influence du cercle familial dans la découverte de l'univers. Irwin évoque sa découverte du roman de Tolkien « par l'intermédiaire de mon frère aîné³⁶⁴ », tandis que Khellendros se souvient qu'« un ami de ma famille m'avait passé *Le Hobbit*³⁶⁵ ». De la même manière, c'est le père d'Undómiel qui a montré à sa fille les films de Jackson. Une influence familiale que nous avons aussi constaté parmi les commentaires à la deuxième question de notre enquête (« Comment avez-vous découvert l'univers de la Terre du Milieu ? ») : certains évoquent leurs parents comme figures initiatrices de la passion tolkienienne (« Ma mère en est fan », « Mon père me racontait *Le Seigneur des Anneaux* quand j'étais petite »). Une fan féminine nous rapporte même que « l'épicerie de ma mère s'appelle "La Terre du Milieu" » ! Cette influence familiale est symptomatique du caractère profondément culte du roman de Tolkien : en effet, l'œuvre a atteint ce statut, devenant de ce fait une référence que les parents cherchent à transmettre à leurs enfants. Une forme d'héritage culturel, autant littéraire que cinématographique. Nous pouvons aussi faire le lien avec ce constat, formulé en 2004 par Christian Bourgois, que nous évoquions en première partie : à savoir que l'adaptation cinématographique avait attiré un tout nouveau public fan de l'univers de Tolkien. La réactualisation de l'œuvre par ses

361 L'ensemble des chiffres ayant attiré à étudier les réponses sous le prisme du genre ont été obtenues par une analyse personnelle des 363 réponses au questionnaire.

362 Extrait de notre entretien avec Chiara Cadrich, réalisé le 01/12/23. La transcription de l'entretien est disponible dans son intégralité en annexe à ce mémoire.

363 Extrait de notre entretien avec Undómiel, réalisé le 12/01/24.

364 Extrait de notre entretien avec Irwin, réalisé le 09/12/23.

365 Extrait de notre entretien avec Khellendros, réalisé le 13/12/23.

adaptations fait toujours effet au sein du *fandom*, de même que la dernière adaptation en date – la série Amazon *Les Anneaux de Pouvoir* – a permis à 19 interrogé.e.s de plonger pour la première fois dans l’univers de Tolkien.

Comme nous l’avons démontré en première partie, le fan d’un univers fictionnel va chercher à adopter une posture de spécialiste à l’égard de ce dernier. Cette spécialisation passe notamment par la consommation assidue des différentes productions culturelles composant ce même univers. Ainsi, le fan affine sa connaissance de l’œuvre, qu’il partage ensuite auprès des membres de la communauté. En est-il de même des fans de la Terre du Milieu ? En interrogeant les habitudes de lecture des fans du *Seigneur des Anneaux*, notre enquête sociologique démontre que cette affirmation est à relativiser, comme en témoigne ce graphique ci-contre :



Figure 1. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Quel type de lecteur êtes-vous ? » (363 réponses obtenues)

Sur l’ensemble des participants à notre enquête, la majorité a lu au moins une fois tous les récits composant l’œuvre de Tolkien, tandis que 27,3 % d’entre eux ne se sont pas plongé dans les romans de l’auteur anglo-saxon. Nous constatons aussi que la majeure partie des lecteurs de Tolkien s’est contentée de lire ses principaux récits, à savoir *Le Seigneur des Anneaux*, *Le Hobbit* ou *Le Silmarillion*. Nous pouvons avancer le fait qu’une fois de plus, l’influence des adaptations cinématographiques se fait sentir, étant donné que les deux premiers titres ont été adaptés en films et que la série *Les Anneaux de Pouvoir*, bien que n’ayant pas les droits d’adaptations du *Silmarillion*, s’appuie sur les Appendices du *Seigneur des Anneaux* pour développer le récit du Deuxième Âge de la Terre du Milieu. En étudiant de plus près les réponses, il nous est apparu que, si les fans masculins déclaraient majoritairement avoir lu tous les livres de Tolkien (70 votes contre

40 votes féminins), les femmes étaient plus nombreuses à n'en avoir pas lu un seul (74 votes contre 25 votes masculins).

Cette segmentation dans les habitudes de lecture se retrouve par ailleurs dans les réponses que nous avons obtenues à notre troisième question (« Quel profil vous correspond le mieux ? »). En effet, les fans masculins ont été nombreux à déclarer leur maîtrise des subtilités de l'univers d'Arda, avec 43 votes contre 22 votes féminins. Les femmes, de leurs côtés, sont légèrement majoritaires à répondre positivement à l'affirmation « Je maîtrise l'univers de la Terre du Milieu mais je ne connais pas par cœur le Légendaire de Tolkien » (83 votes contre 75 votes masculins), dominant même les réponses à l'affirmation « Je connais l'univers de la Terre du Milieu qu'à travers les narrations du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux* » (61 votes contre 36 votes masculins). Il semblerait ainsi que le profil du fan ayant parcouru l'ensemble des écrits de Tolkien soit majoritairement masculin (ce qui est le cas pour les trois fans masculins auprès desquels nous nous sommes entretenus) ; ou, du moins, que les lectrices de Tolkien aient été moins nombreuses à entreprendre la découverte de tous les écrits de Tolkien. Néanmoins, cela ne veut pas dire qu'il faille émettre des généralités : Undómiel nous confiait en effet que la lecture du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit* l'avait motivée à se plonger dans les autres récits de Tolkien, déclarant notamment être « une grande fan de l'univers de Tolkien, à la fois des livres et des films³⁶⁶ ».

Par conséquent, nous pouvons admettre que la relation des fans envers l'œuvre de Tolkien peut, de par la segmentation que nous venons de présenter, être genrée. Le fan masculin tendrait à une connaissance complète de l'univers de Tolkien, et chercherait à épancher sa soif de *fantasy* en s'immergeant dans l'ensemble des écrits de Tolkien. La fan féminine, de son côté, aurait davantage tendance à se contenter de la lecture des principaux ouvrages de Tolkien, lesquels ont été adaptés en films, bien qu'une fois de plus toute généralité est à éviter.

À la suite de ces remarques, notre étude de la réception des romans de Tolkien peut être approfondie par l'analyse des réponses obtenues à une question que nous avons posé aux fans de Tolkien : « Quel est votre personnage préféré du *Seigneur des Anneaux* ? ». Une étude approfondie de cette question est nécessaire, étant donné que nous attendions une réponse développée. Et force est de constater que les réponses obtenues tendent à une réception genrée du roman de Tolkien.

366 « Après *Le Seigneur des Anneaux* et la lecture des Appendices, je voulais en lire plus. J'ai lu une grande partie des écrits de Tolkien : *Le Hobbit*, *Le Silmarillion*, *Les Contes et Légendes inachevés*, *Le Livre des contes perdus*, *Beren et Luthien*, etc. Aujourd'hui je suis une grande fan de l'univers de Tolkien, à la fois les livres et les films. » (Extrait de l'entretien réalisé avec Undómiel).

Tout d'abord, avec 49 votes, le personnage de Sam a été le plus évoqué dans l'espace de commentaires, faisant de lui personnage préféré des fans de Tolkien. Majoritairement choisi par des fans féminines (35 votes contre 13 votes masculins et 1 vote non-binaire), Sam représenterait le « vrai héros », l'incarnation du « héros parfait » au sein du récit, et ce devant le personnage principal du roman, à savoir Frodon. Ce choix est d'autant plus intéressant lorsque nous savons que Tolkien lui-même avait partagé le même avis sur ce personnage³⁶⁷. Toutefois, les termes employés par les fans pour développer leurs réponses témoignent d'une réception qui serait genrée. En effet, les nombreux commentaires féminins expliquent leur préférence pour le personnage de Sam, du fait de sa loyauté envers Frodon, à l'image de ce commentaire : « Sam, parce qu'il surmonte tout pour soutenir son ami dans la quête, il le porte littéralement jusqu'au bout et rentre humblement chez lui épouser son amoureuse et fonder sa famille. » Les fans féminines louent le rôle de soutien que joue Sam auprès de Frodon : en effet, « Frodon ne serait jamais arrivé en Mordor sans lui. Il le soutient jusqu'au bout de l'aventure, et prend *soin*³⁶⁸ de lui ». « Courageux », « sincère », « loyal », « empathique » : autant de mots employés par ces fans féminines qui inscrivent alors le personnage dans le domaine du *care*, tel que nous l'avons précédemment défini.

Il semblerait alors que les fans, en choisissant leur personnage favori du *Seigneur des Anneaux*, seraient influencés par leur propre identité de genre. Par exemple, nous constatons que les fans masculins ayant choisi le personnage de Sam ne l'ont fait qu'en se référant au personnage de Frodon. Protagoniste du livre et des films, Frodon ne fait pas partie des membres de la Communauté ayant été le plus mentionnés, avec seulement 9 votes, essentiellement féminins (6 votes contre 3 votes masculins). Certains fans masculins, en choisissant Sam, n'hésitent pas à annoncer que « Frodon est une fraude » ou, comme l'explique ce fan masculin :

Pour moi, je choisis Sam. Il incarne le héros parfait à mes yeux. Et j'avoue que je ne peux pas supporter Frodon, surtout dans les films ; je le trouve beaucoup trop fragile, c'est très agaçant à voir. Sam est bien plus courageux, aussi fort physiquement que mentalement.

Ce que les fans masculins reprochent à Frodon, c'est une forme de fragilité qui irait à l'encontre de l'identité de genre masculine telle qu'inculquée par la société. En effet, comme le note Laure Bereni, « la féminité est contagieuse », ce qui explique alors « l'urgence d'un rejet du

367 Tolkien loue à deux reprises le caractère et le comportement de Sam dans ses écrits. Dans une lettre à son fils Christopher, il écrit notamment : « Assurément, Sam est le personnage le plus minutieusement dépeint, le successeur du Bilbo du premier livre, le Hobbit authentique. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, [1981, HarperCollins Publishers] 2013, « Extrait d'une lettre à Christopher Tolkien, 24 décembre 1944 », *op. cit.*, p. 207. Il ajoute par ailleurs, dans une lettre à Milton Waldman, que Sam possède un « caractère (de personnage principal) » (*ibid.*, p. 311). Il n'est ainsi pas étonnant de voir ressortir de la bouche de ses fans ce même ressenti quant au personnage.

368 Nous soulignons l'emploi de l'occurrence « soin » dans ce commentaire émis par une fan féminine, qui a pour effet d'inscrire durablement le personnage dans le domaine du *care*.

féminin³⁶⁹ », et ainsi des valeurs qui lui sont traditionnellement assignées. Frodon serait ainsi jugé trop faible, pas assez masculin, pour qu'il soit pleinement apprécié par ces fans. Ce faisant, les fans masculins se tournent vers d'autres personnages tels qu'Aragorn (23 votes masculins pour 48 votes au total) ou encore Gandalf (19 votes masculins pour 34 votes au total). Les raisons de tels choix sont différentes : Aragorn, par exemple, est choisi « car il est admirable » ; c'est un personnage qui fait preuve « d'une grande noblesse d'âme [...] et il est très combatif ». Personnage brillant par sa complexité représentée autant dans les livres que dans les films, Aragorn représente un idéal guerrier, héritier des légendes arthuriennes, une « figure emblématique du Chevalier médiéval » (fan masculin). Gandalf, de son côté, est « âgé, érudit, et un puissant magicien, tout ce que j'aime chez un personnage de fiction » (homme). Chiara Cadrich cite, pour sa part, le personnage de Boromir, de par son caractère « finalement très humain : il a un désir de grandeur, dont il finit par déchoir, et il obtient une rédemption *in extremis*. » Ces quelques commentaires, choisis parmi tant d'autres, mettent en avant des valeurs intrinsèquement masculines et viriles : force, noblesse, courage et rédemption.

Il convient de ne pas faire de généralités. En effet, plusieurs commentaires féminins partagent le même avis que ceux de fans masculins³⁷⁰. Néanmoins, nous pouvons relever que certaines fans féminines, de par leurs commentaires, procèdent également à une réception genrée de l'œuvre de Tolkien. C'est le cas d'Aragorn, sélectionné par certaines fans féminines du fait de sa relation sentimentale avec Arwen : « Aragorn, tout simplement parce que son histoire avec Arwen est magnifique », « son histoire avec Arwen est très belle », ou encore « Aragorn car il est [...] avant tout amoureux ». De la même manière, ces fans féminines évoquent la forte identification qu'elles ressentent envers le personnage de Sam : « Sam, c'est clairement l'ami dont tout le monde a besoin. Il est empreint d'une telle gentillesse et d'une telle poésie... Je veux être lui. » Des valeurs qui, une fois de plus, seraient représentatives d'une lecture genrée au féminin, « davantage orienté[e] vers les affects, les émotions, la psychologie et l'identification aux personnages³⁷¹ ». Il peut aussi paraître curieux de constater la quasi-absence de personnages féminins au sein des commentaires : le nom d'Eowyn ne revient qu'à douze reprises (quatre votes masculins, huit votes féminins), Galadriel à neuf reprises (quatre votes masculins, cinq votes féminins), et Arwen à cinq

369 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 2. La socialisation de genre » *op. cit.*, p. 97.

370 « Aragorn est un homme courageux, humble, délicat, sage. Il possède les plus grandes vertus et a le profil du roi idéal », « Aragorn : c'est un mec fort, courageux, et toutes ces autres qualités attribuées au héros, mais aussi vachement sain » : voici quelques exemples de commentaires émanant de fans féminines, louant les qualités du personnage d'Aragorn.

371 CROMBET Hélène, 2017, « *Fan Studies/Gender Studies. La Rencontre*, sous la direction de Mélanie Bourdaa, Arnaud Alessandrin », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 11, disponible en ligne sur : <https://journals.openedition.org/rfsic/3143#quotation> (page consultée le 22/09/23).

reprises (deux votes masculins contre trois votes féminins). Une réception assez faible de ces personnages, à l'image des leurs rôles au sein du récit – nous y reviendrons ultérieurement.

Enfin, nous pouvons dresser un dernier constat issu de cette présente analyse : la frontière, de plus en plus floue, qui subsiste entre la réception du roman de Tolkien et les films de Peter Jackson. Nous évoquons la réception du personnage de Frodon par une partie des fans masculins du *Seigneur des Anneaux* : cette réception est en grande partie influencée par les choix artistiques opérés pour représenter le personnage dans le film. Ainsi, le réalisateur a-t-il décidé de représenter graphiquement le pouvoir corruptif de l'Anneau sur le personnage. De ce fait, Frodon ne correspondrait plus aux valeurs véhiculées par l'identité de genre masculine. Anne Besson évoque elle aussi ce phénomène, qui apparaîtrait dès qu'une adaptation graphique d'une œuvre littéraire est produite. Ainsi, comme le note-t-elle :

[...] des images mentales singulières suscitées par la lecture, on passera ainsi à une seule et même image pour tous dans le cas d'une adaptation visuelle, pour retrouver des images, multiples mais toutes soumises à l'appréciation collective, si des adaptations elles-mêmes sont diverses³⁷².

Ce phénomène est aussi observable du côté de la réception féminine des personnages. En effet, de nombreux commentaires de fans féminines, ayant choisi Aragorn comme personnage préféré, se réfèrent au physique avantageux du personnage dans les films – et ainsi donc, à celui de son acteur, Viggo Mortensen : « Aragorn car il est sexy », « Aragorn, parce que j'étais amoureuse de Viggo Mortensen ». Nous pouvons aussi évoquer le commentaire d'Undómiel qui, bien que citant les qualités du personnage (« J'aime sa grandeur d'esprit et sa loyauté. Il est prêt à tout sacrifier pour mener à bien la mission de la Communauté »), cite elle aussi le nom l'acteur : « [...] Il est possible que cela soit en grande partie à cause des films, et de l'incarnation du personnage par Viggo Mortensen... »

Il en va de même d'un autre membre de la Communauté : Legolas. L'Elfe de la Forêt Noire fait partie, lui aussi, des personnages ayant reçus le plus de votes, massivement féminins : 17 votes contre 6 votes masculins et 2 votes d'enquêté.e.s non-binaires. Si de nombreuses raisons quant au choix d'un tel personnage sont évoquées (son talent au tir à l'arc, au combat et autres aptitudes héritées de sa condition d'Elfe), c'est bien le physique de son acteur, Orlando Bloom, qui a fait parler : « Legolas, car je suis fanatique d'Orlando Bloom » (femme), « Je dirais Orlando Bloom car c'était mon *crush* d'enfance » (femme), « Legolas, tout simplement parce qu'Orlando Bloom quoi.

372 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Des théories critiques aux œuvres-mondes de la fiction contemporaine », *op. cit.*, p. 67.

J'ai pas besoin de justifier c'est juste un constat. Orlando Bloom en Legolas, c'est un peu mon *gay awakening*. » (homme). L'incarnation d'Orlando Bloom aurait ainsi grandement marqué ce public féminin et *gay*, représentatif d'une partie de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*. Le dernier commentaire que nous avons cité est révélateur, puisqu'il témoignerait d'une réception du personnage de Legolas à l'origine de la constitution d'une identité sexuelle de ce fan masculin, comme le souligne l'utilisation de l'anglicisme « *gay awakening* » (l'éveil d'une conscience *gay*). Ainsi, et nous concluons notre propos sur ce point, la réception d'une œuvre médiatique par sa communauté de fans serait autant influencée par l'identité de genre de ces derniers qu'elle en serait un facteur à l'origine de sa constitution. Cette perspective expliquerait alors pourquoi le personnage de Legolas se retrouve régulièrement au centre de nombreuses fanfictions de type romance.

2.2.3. Les fans au sein du *fandom* tolkienien : une participation et des rapports qui divergent en fonction du genre

Mener une enquête sociologique auprès d'un public fan implique deux approches : une première, qui vise alors à étudier les pratiques et habitudes du fan dans son individualité, et une seconde qui tend à élargir à la communauté de fan entière. En effet, comme nous l'avons défini dans notre tout premier chapitre, la définition du fan implique un lien social avec d'autres individus partageant la même passion. Vivre sa passion amène donc le fan à se réunir « en communautés de pratiques » au sein desquels ces fans « discutent, échangent, partagent et performant des activités³⁷³ ». Si notre étude du *fandom* tolkienien fera l'objet de nombreux développements dans notre prochain chapitre, il convient toutefois de mener une première analyse des habitudes des fans le composant.

La deuxième partie de notre questionnaire, intitulée « Votre rapport au *fandom* de Tolkien », avait pour principal intérêt de questionner les relations que pouvaient entretenir les interrogés.e.s avec la communauté francophone de fans du *Seigneur des Anneaux*. Nous souhaitons ainsi analyser la participation à la vie du *fandom* ainsi que les interactions entre ses membres. Ainsi, si le *fandom*

373 BOURDAA Mélanie, 2021, « Introduction », *op. cit.*, p. 13.

tolkienien est majoritairement connu des enquêté.e.s³⁷⁴, ces derniers déclarent ne pas en faire forcément partie :

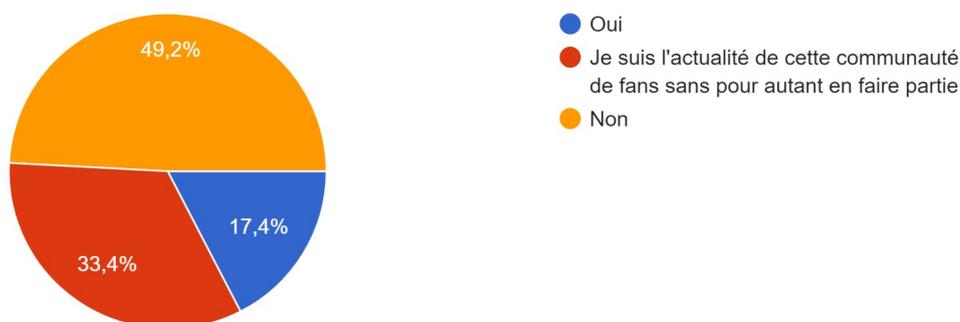


Figure 2. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Vous considérez-vous comme faisant partie intégrante de la communauté francophone de Tolkien ? » (356 réponses obtenues)

Nous constatons alors que la tranche des interrogé.e.s se déclarant comme faisant partie du *fandom* est minoritaire parmi l'ensemble, avec seulement 17,4 % des réponses. Parmi ces réponses positives figurent 22 votes féminins contre 38 votes masculins, sans compter 2 votes non-binaires. De leur côté, 110 fans féminines expliquent suivre l'actualité entourant la vie de cette communauté, sans pour autant en faire partie, contre 58 votes masculins. Enfin, 49,2 % des enquêté.e.s estiment ne pas faire partie du *fandom*, avec une part égale de votes masculins et féminins. Ainsi, l'échantillon de fans que nous étudions semble nous indiquer que la communauté tolkienienne serait davantage composée de fans masculins que féminins, avec 38 fans masculins se déclarant comme faisant partie du *fandom*. Un propos qui nous est confirmé lorsque nous demandons, tour à tour aux fans masculins et féminins, de nous donner avis quant à la représentation de leur genre au sein de la communauté :

³⁷⁴ À la question « Avez-vous connaissance du *fandom* francophone de Tolkien, 55,1 % des enquêté.e.s ont répondu à l'affirmative, les 44,9 % restant n'étant alors pas au courant de l'existence de la communauté de fans de Tolkien.

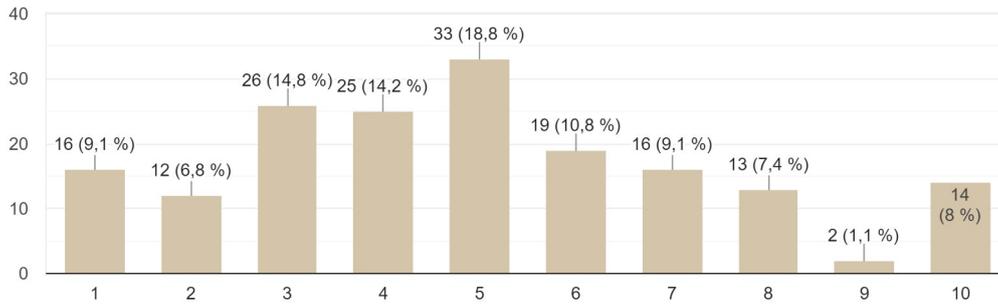


Figure 3. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Sur une échelle de 0 à 10, en tant que fan de sexe féminin, vous sentez-vous représentée au sein de ce fandom ? » (176 réponses obtenues)

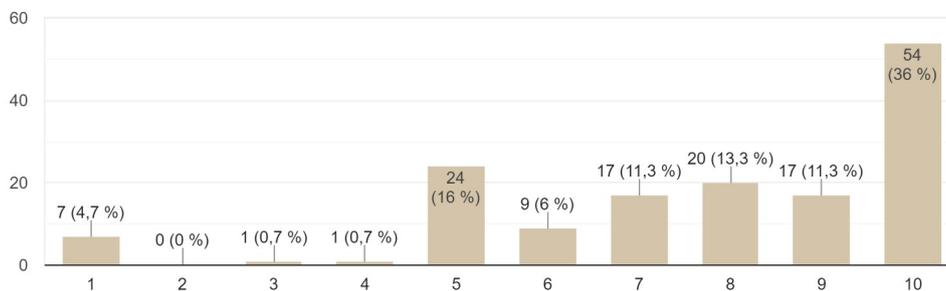


Figure 4. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Sur une échelle de 0 à 10, en tant que fan de sexe masculin, vous sentez-vous représenté au sein de ce fandom ? » (150 réponses obtenues)

Ces deux graphiques nous permettent ainsi d'étudier la représentation, selon l'opinion de nos enquêtés, des publics genrés composant la communauté de fans. Nous constatons certaines disparités en fonction du genre : les fans féminines ont majoritairement répondu à la question en se positionnant entre la valeur 1 et 5 de l'échelle que nous avons établi, entre « très faible représentation » à très forte représentation », avec 112 votes se positionnant entre ces deux valeurs. De leur côté, les fans masculins se sont davantage positionnés près des valeurs les plus hautes de l'échelle, avec notamment 117 votes entre les valeurs 6 et 10. Ces graphiques nous montrent par ailleurs que les fans féminines se répartissent plus harmonieusement entre les valeurs 1 et 5, tandis qu'un pic de votes à la valeur 10 peut être observé du côté des hommes, avec 54 votes rien que pour cette valeur. C'est le signe de la haute conscience du public fan masculin quant à sa représentation au sein du *fandom*, tandis que les femmes se montrent plus hésitantes. Toujours est-il que les dynamiques de réponses entre fans masculins et féminins sont ici inversées.

De ce fait, le *fandom* tolkienien tend vers une composition genrée de ses fans au profit du sexe masculin. Il ne faut toutefois pas oublier que plusieurs fans féminines ont manifesté leur appartenance à cette communauté. Nous pouvons alors nous demander si cette dominance du genre masculin au sein de la communauté peut aussi être identifiable auprès des habitudes et des relations qu'entretiennent les fans entre eux.

Tout d'abord, l'étude des réponses à la question « De quelle(s) manière(s) suivez-vous cette communauté ? » nous informe qu'une très grande majorité des fans interrogé.e.s se tiennent informés de l'actualité liée à *Tolkiendil* grâce, d'un côté, à sa présence sur les réseaux sociaux (*Discord*, *X/Twitter*, ou encore *Instagram*), avec 142 réponses, dont 78 votes féminins pour 57 votes masculins, 4 votes non-binaires, 2 agenrés et 1 genderfluid. La fréquentation du site de l'association est aussi un facteur important dans le suivi de l'actualité, avec 125 votes (71 votes masculins, 52 votes féminins et 2 votes non-genrés). Undómiel aime « suivre les discussions » et se tenir « au courant des dernières actualités en lien avec l'univers de Tolkien grâce à cette communauté ». Irwin, de son côté, nous déclarait par ailleurs avoir découvert *Tolkiendil* en 2016, mais en être actif « depuis quelques temps », notamment sur *Discord*. Ce dernier nous expliquait par ailleurs donner des cours « d'initiation en calligraphie elfique [...] à l'Inalco » (Institut National des Langues et Civilisations Orientales). Il y anime des ateliers d'écriture elfique, tels que le quenya ou le sindarin, les langues inventées par Tolkien.

Un autre moyen de faire vivre l'actualité autour de l'auteur et de sa communauté de fans, tout en partageant sa passion auprès des autres fans, est la participation aux activités la composant – un des buts de ces communautés est de « partager, consommer et distribuer des contenus médiatiques produits par ses membres³⁷⁵ », de même que l'expertise envers un univers fictionnel. La participation à la vie du *fandom* est en effet un critère essentiel à la définition du fan, et elle peut prendre diverses formes. Nous avons alors demandé aux fans de quelles manières participaient-ils à la vie du *fandom*. 29 nous ont répondu « en participant aux discussions au sein de ces communautés », dont 19 fans masculins pour 10 féminines. 19 autres nous ont fait part de leur participation à certains projets collaboratifs, tels que l'élaboration de wikis au sein du site *Tolkiendil* (14 votes masculins pour 5 votes féminins). Khellendros nous expliquait son rôle de relecteur « des différents magazines, des articles que certains proposent », avant leur mise en ligne sur le site de l'association *Tolkiendil*. Certains – majoritairement des hommes – nous ont confié, par certains

375 CARON Caroline, 2014, « Les jeunes et l'expérience participative en ligne », *Lien social et Politiques*, n°. 71, Montréal, Institut National de Recherches Scientifiques, p. 13-14, disponible en ligne sur : <https://www.erudit.org/fr/revues/lsp/2014-n71-lsp01369/1024736ar/> (page consultée le 13/04/23).

commentaires, leur rôle au sein de la communauté³⁷⁶. Irwin occupe par ailleurs le rôle de modérateur sur le *Discord* de l'association : « Je suis là pour structurer les discussions et faire la modération, ce qui est rare mais peut arriver. C'est une autre dimension qui peut prendre du temps mais qui est relative au *fandom*. » Enfin, une autre partie de ces fans se contente de consommer le contenu produit par les autres membres de la communauté : sur les 51 fans occupant cette fonction, 38 sont des femmes, 17 sont des hommes et 2 sont non-genrés.

L'ensemble de ces données nous poussent à émettre le constat suivant : il semblerait que le *fandom* tolkienien soit le théâtre de pratiques genrées, ou du moins que les fans masculins participeraient davantage à l'actualisation de ce dernier. En effet, que ce soit par la constitution de *wikis* ou la participation aux discussions, l'ensemble des réponses que nous avons récoltées tendent à ce type d'interprétation. Les fans féminines, de leur côté, consommeraient davantage tous les contenus produits par la communauté : discussions en ligne, fanfictions, *fan art*, etc. Une lecture confirmée par les propos d'Undómiel : cette dernière nous confiait préférer « lire et suivre l'actualité sans trop la consommer », de même qu'elle aime « relayer certaines créations quand elles me plaisent » sur ses réseaux sociaux. Ce constat ne se veut en rien stigmatisant : en effet, certains pourraient y voir un manque de participation de la part du genre féminin. Néanmoins, relayer du contenu, de même que le consommer, relève d'une participation à la vie du *fandom* ou, comme l'explique Dominique Cardon :

90 % du contenu [en ligne] est produit par 10 % des contributeurs ; les 90 % restants font bien partie de la communauté, mais leurs contributions sont beaucoup plus légères. Paradoxalement, selon cette loi, les actifs ont besoin des inactifs. Si les inactifs se retirent, les actifs le sont moins. Ainsi fonctionnent les mondes numériques : on s'engage parce qu'un public est là, silencieux, peu participant, mais sa seule présence donne des raisons de s'engager puisque l'on cherche à obtenir sa reconnaissance³⁷⁷.

Ainsi, cette relation est essentielle au sein du *fandom*, d'autant plus que certaines fans féminines peuvent se montrer des plus actives, que ce soit par l'écriture de fanfiction ou, l'animation de « conférences sur l'œuvre de Tolkien » ainsi que du site Internet « JRRVF.com,

376 Nous pouvons citer, à titre d'exemple, les commentaires suivants : « Administrateur et rédacteur de l'association Tolkiendil » (homme) ; « Écriture, traduction et production d'essais » (homme) ; « J'ai une chaîne autour de cet univers ainsi qu'une communauté, surtout autour des jeux vidéos de l'univers de la Terre du Milieu » (homme).

377 CARDON Dominique, 2019, « Pratiques créatives en ligne », in Dominique Cardon (dir.), *Culture numérique*, Paris, Presses de Sciences Po, p.189-202, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/culture-numerique--9782724623659-page-189.htm> (page consultée le 20/01/23).

le plus ancien site francophone dédié à Tolkien actuellement en activité », d'après la remarque d'une fan féminine dans notre enquête sociologique.

Enfin, un dernier point est à évoquer : la sociabilisation au sein de la communauté. Il s'agit d'un autre critère constitutif de l'identité fanique : l'échange et la création de liens avec d'autres passionnés du roman de J.R.R. Tolkien. Nous pouvons nous appuyer sur le graphique obtenu à partir des réponses des fans à notre questionnaire :

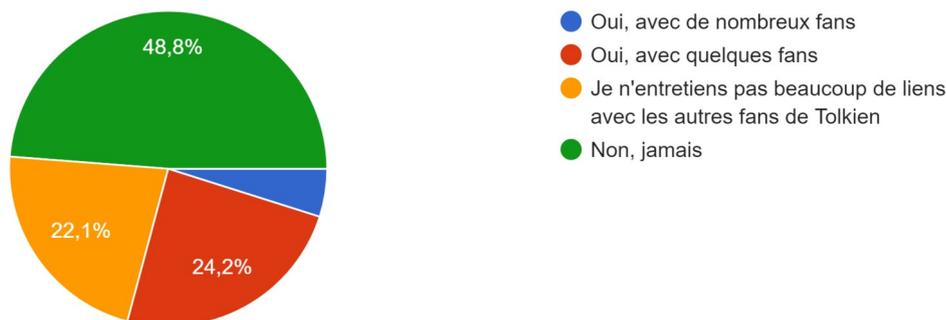


Figure 5. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Avez-vous noué des liens avec d'autres membres de la communauté de fans de Tolkien ? » (326 réponses obtenues)

Une fois de plus, force est de constater qu'une très grande majorité des fans interrogé.e.s n'entretiennent aucun lien entre eux (48,8 % des votes) – des chiffres à mettre en lien avec ceux évoquant la non-appartenance au *fandom* tolkienien, mentionnés plus haut. Les fans féminines sont, une fois de plus, majoritaires à voter pour la réponse « Je n'entretiens pas beaucoup de liens avec les autres fans de Tolkien » (42 votes féminins pour 28 votes masculins et 2 votes non-binaires), tandis que les hommes affirment plus facilement entretenir des liens avec quelques fans (45 votes masculins contre 30 votes féminins, 3 votes non-binaires et 1 vote genderfluid), voire « avec beaucoup de fans » (10 votes masculins contre 6 votes féminins). À ce sujet, il semblerait que les liens amicaux entre fans dans la vraie vie jouent pour beaucoup. Comme nous l'évoquions en première partie à ce mémoire, l'association Tolkiendil a cela d'unique qu'elle organise de nombreux événements en présentiel, à Paris, à destination des fans de Tolkien. Ces événements sont alors l'occasion, pour les fans, d'interagir entre eux et, surtout, de se rencontrer, se réunir. 18 enquêtés, majoritairement masculins (15 hommes contre 3 femmes), nous affirmaient suivre l'actualité tolkienienne grâce à l'association, en présentiel. Une grande partie de ces fans créent alors des liens en se fréquentant, ce que témoigne Irwin :

J'habite à Paris, donc je rencontre souvent des membres de l'association – aux beaux jours on va boire un verre, on va regarder les bonus du *Seigneur des Anneaux* chez moi. Y en a qui se retrouvent pour faire des parties de jeu de rôle. En tout cas, c'est par l'association que je reste en contact avec certains membres, comme Chiara Cadrich.

Ainsi, la proximité géographique demeure un facteur non négligeable afin qu'une partie de la communauté de fans de Tolkien, davantage masculine, puisse échanger et créer des liens entre eux. Le partage de pratiques ludiques créatives, telles que la fanfiction ou le jeu de rôle, favorise grandement la naissance d'une amitié entre fans.

2.2.4. Fanfiction, jeu de rôle ou encore *shifting* : les pratiques du *fandom* sont-elles genrées ?

Il est à présent temps de nous tourner vers les pratiques ludiques et créatives qui sont au cœur de notre étude : la fanfiction, le jeu de rôle et le *shifting*. Nous avons sélectionné ces trois pratiques car elles étaient représentatives de la richesse et de la créativité que témoigne le public fan afin de prolonger leur période de réception du *Seigneur des Anneaux*. Quelles places occupent-elles au sein du *fandom* ? Quel public attirent-elles ? Quelle opinion les fans ont-ils de ces dernières ? Autant de questions auxquelles nous allons à présent répondre.

Pour mieux comprendre les enjeux qu'occupent nos pratiques au sein de la communauté de fans, nous pouvons débiter notre propos en interrogeant la place que ces dernières y occupent. Les données récoltées grâce à la quatrième partie de notre questionnaire, nous offrent un aperçu de l'importance de ces pratiques auprès des fans.

En premier lieu, nous notons que, si la fanfiction et le jeu de rôle ne sont plus à présenter aux fans de Tolkien, ce n'est pas le cas du *shifting*. Sur nos 363 enquêté.e.s, 270 affirmaient avoir connaissance de la pratique de la fanfiction, avec 74,4 % des votes, tandis que le jeu de rôle était connu par 85,7 % de nos interrogé.e.s (soit 311 votes). À l'inverse, le *shifting* semble être une pratique majoritairement méconnue par l'ensemble de la communauté : seulement 21,2 % des interrogé.e.s ont connaissance de cette pratique (77 votes), contre 78,8 % des réponses négatives à la question « Connaissez-vous la pratique du *shifting* ? » (soit 286 votes). De ce fait, les dynamiques sont inversées, avec d'une part la fanfiction et le jeu de rôle, connues de l'ensemble

de notre échantillon de fans, et de l'autre le *shifting*, pratique encore relativement marginale au sein de cette communauté.

Par ailleurs, nous relevons que certains fans ont découvert l'univers de Tolkien à travers l'une de ces deux pratiques, avec notamment 9 votes obtenus en faveur de la réponse « Grâce à la lecture de fanfictions sur des blogs et sites spécialisés » pour notre question « Comment avez-vous découvert l'univers de la Terre du Milieu ? ». Irwin nous expliquait que, si son frère l'avait initié à cet univers, c'est bien la pratique du jeu de rôle qui avait alors constitué pour lui une porte d'entrée en Arda : « C'est par l'intermédiaire des jeux de rôle : je devais avoir dix-neuf ans lorsque j'ai commencé, puis j'ai joué assez vite dans l'univers de la Terre du Milieu, avant même d'avoir commencé à lire les livres. » Enfin, les fans ayant répondu à notre question « Comment avez-vous découvert la pratique du *shifting* ? » ont été majoritaires à évoquer les réseaux sociaux tels que *TikTok* (41,7 % des votes) ou encore Internet (31,7 % des votes) comme facteurs de leur découverte de la pratique, certains exprimant par ailleurs avoir déjà pratiqué « depuis toute petite sans savoir comment ça s'appelait » (femme).

Nous avons ensuite questionné les fans quant à leur avis sur la représentation des pratiques, afin de déterminer plus précisément la place qu'occupent ces dernières au sein du *fandom*, en leur demandant de positionner les trois pratiques sur une échelle de représentativité allant des valeurs 0 à 10. Nous avons ainsi obtenu ces trois graphiques suivants :

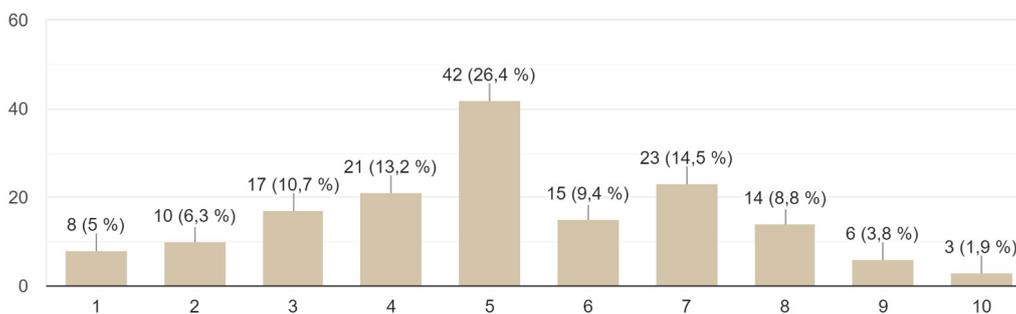


Figure 6. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Sur une échelle de 0 à 10, pensez-vous que la pratique de la fanfiction soit représentée au sein de la communauté de fans francophone de Tolkien ? » (159 réponses obtenues)

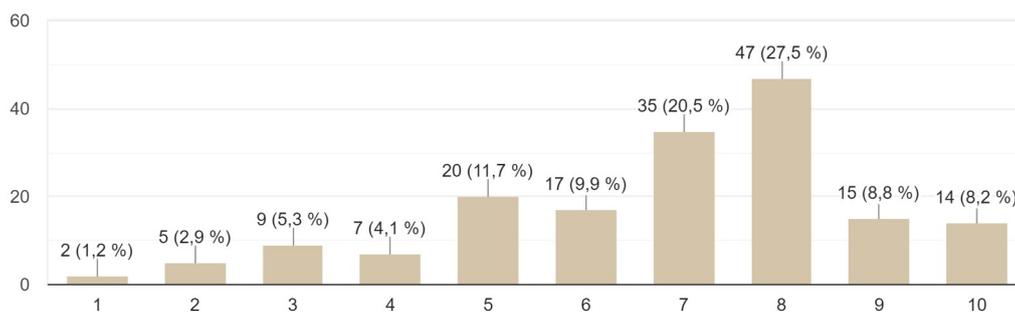


Figure 7. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Sur une échelle de 0 à 10, pensez-vous que la pratique du jeu de rôle soit représentée au sein de la communauté de fans francophone de Tolkien ? » (171 réponses obtenues)

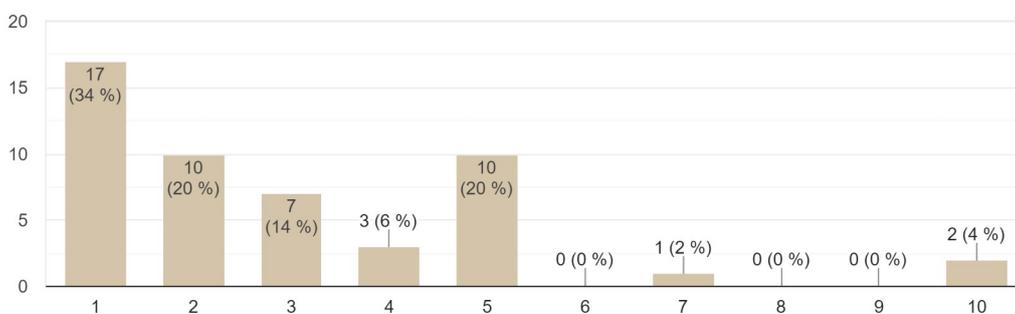


Figure 8. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Sur une échelle de 0 à 10, pensez-vous que la pratique du shifting soit représentée au sein de la communauté de fans francophone de Tolkien ? » (50 réponses obtenues)

Outre le fait que le nombre de réponses obtenues soit significatif (seulement 50 réponses pour le *shifting* contre 171 pour le jeu de rôle et 159 pour la fanfiction), force est de constater que ces deux dernières pratiques semblent bénéficier d'une visibilité nettement supérieure à celle du *shifting*. Nous pensons qu'il s'agit d'une question d'ancienneté de la pratique au sein de la culture fanique. En effet, nous l'avons longuement démontré, la pratique du jeu de rôle, et *a fortiori* la fanfiction, fait partie intégrante de la culture fanique depuis maintenant de longues années. À l'inverse, le *shifting*, de par son essor lors de la crise du Covid-19, est une pratique très récente, qui n'est alors pas très répandue au sein de ce *fandom*³⁷⁸. De plus, il nous paraît évident que le jeu

378 Ce constat aura une conséquence sur la suite de notre étude de la pratique : nous pensons en effet qu'elle serait davantage pratiquée par les fans de Tolkien. Son étude demeurera pertinente, mais il nous sera plus difficile d'en tirer du sens par rapport à la fanfiction ou au jeu de rôle.

de rôle bénéficie ici d'une plus forte visibilité que la fanfiction : la majorité des 171 réponses se situent entre les valeurs 5 et 8, avec une pointe à la valeur 8 (47 votes). De son côté, la fanfiction se situe davantage entre les valeurs 1 et 5, avec une pointe à la valeur 5 (42 votes). Ces positionnements au sein de la communauté pourraient s'expliquer par le fait que le jeu de rôle possède, rappelons-le, des liens très étroits avec l'univers fictionnel de J.R.R. Tolkien. Cette pratique a aussi bénéficié d'un très fort regain de popularité ces dernières années, notamment grâce aux succès des séries *Game of Thrones* (mettant en scène un univers de *fantasy*), ou encore *Stranger Things*³⁷⁹, qui met en scène des références très explicites au jeu de rôle *Donjons & Dragons*. La crise sanitaire de 2020 a aussi été un facteur décisif dans ce regain de popularité ou comme l'explique Thomas Berjoan, salarié dans la maison d'édition Black Book : « “Avec le confinement et les week-ends à la maison, beaucoup de gens sont revenus vers le jeu de rôle et le jeu de société³⁸⁰.” »

Nous relevons par ailleurs que le jeu de rôle sur table est pratiqué par 38,9 % de nos enquêtés.e.s, tandis que 28,7 % déclarent s'adonner au MMORPG³⁸¹. Toutefois, si la pratique est plébiscitée au sein du *fandom*, les jeux de rôles dérivés de l'univers de Tolkien ne sont pas aussi populaires que ce que nous pouvions penser. Nous avons en effet profité de notre questionnaire pour interroger les fans à propos du jeu composant notre corpus d'étude, à savoir *L'Anneau Unique*. Si 35,5 % des interrogés.e.s ayant répondu à la question connaissent notre jeu de rôle sur table, peu y ont joué : seulement 9,2 % y ont joué au moins une fois, 1,9 % évoquent y jouer de temps en temps, contre 1,9 % régulièrement. De plus, sur les 5 fans pratiquant régulièrement ce jeu de rôle, 4 sont masculins (contre une seule femme). Irwin fait partie de ces joueurs réguliers, nous expliquant avoir commencé à jouer à la 2^e édition « il y a un peu plus d'un an, juste avant la sortie de la VF ».

Pour revenir à la fanfiction, nous pouvons trouver une explication quant à sa relative exploitation au sein du *fandom*. En effet, cela s'expliquerait par le fait que d'autres pratiques sont davantage valorisées ou, comme le dit Chiara Cadrich :

Il y a la fanfiction d'un côté, et l'univers de Tolkien y est tout à fait minoritaire. Sur *Tolkiendil* en effet, il y a bien une section « Art » au sens large, où il y a à peu près deux branches – il y a le dessin, l'illustration, et il y a la fanfiction. Alors oui, c'est une branche, oui certains auteurs sont bien mis en avant, oui il a fallu que je publie une bonne douzaine

379 DUFFER Matt & Ross, 2016-2022, *Stranger Things*, Los Gatos, Netflix, 4 saisons.

380 BÉNIS Olivier, 2020, « Pourquoi le jeu de rôles papier a vécu une année 2020 particulièrement riche », *France Inter* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/pourquoi-le-jeu-de-roles-papier-a-vecu-une-annee-2020-particulierement-riche-6413431> (page consultée le 12/08/24).

381 Des chiffres obtenus à partir des 314 réponses à la question « Comment pratiquez-vous le jeu de rôle ? ».

de belles nouvelles bien peaufinées – il a fallu que je me montre très persévérant pour avoir ma page. Si vous voulez, *Tolkiendil* se veut quand même un organe et un relais de recherche. [...] La fanfiction est tolérée ; c'est une belle illustration mais ce n'est pas du tout le fer de lance. La vraie fierté de *Tolkiendil*, ce sont les articles de recherche sur Tolkien, ce n'est pas la fanfiction.

Ainsi, la fanfiction ne serait pas l'activité la plus mise en avant au sein de la communauté, cette dernière privilégiant les activités en lien avec l'intelligence collective : rédaction d'essai et articles d'actualité ou gestion du wiki. De plus, le roman de Tolkien n'est pas l'œuvre engendrant le plus de fanfictions, étant donné son statut d'œuvre classique – les amateurs de fanfictions préférant alors des univers moins complexes et plus récents que la Terre du Milieu.

De la même manière que le jeu de rôle est davantage représenté au sein de la communauté, ce dernier permet une sociabilisation non négligeable entre les pratiquants, bien plus que la pratique de la fanfiction ou du *shifting*. C'est du moins ce que nos enquêtés nous affirment : 50 d'entre eux confirment avoir déjà noué des liens avec d'autres fans grâce à la pratique ludique, expliquant qu'elle permet « des interactions sociales originales » (homme). Irwin nous explique jouer au jeu de rôle « avec le même groupe d'amis depuis plusieurs années maintenant », la pratique étant alors l'occasion de se retrouver et de partager un moment de convivialité ensemble. Il semblerait, par ailleurs, que les hommes soient plus prompts à créer des liens grâce au jeu de rôle que les femmes, puisque sur les 50 réponses positives, 32 ont été émises par des profils masculins, contre 18 féminins. De son côté, seul un fan masculin pratiquant le *shifting* a réussi à créer des liens grâce à la pratique. La fanfiction, quant à elle, n'a obtenu que 19 votes positifs (8 votes masculins, 10 votes féminins, 1 vote genderfluid), contre 190 votes négatifs. Si Undómiel nous évoque avoir « déjà parlé avec des auteurs et d'autres lecteurs », Chiara Cadrich explique que la fanfiction est pour lui une pratique solitaire : il lui est notamment difficile d'obtenir de ces lecteurs d'avoir des retours quant à leur opinion sur son récit *La Mauraude du Vieux Touque*³⁸². Un constat qui va alors à l'encontre de certains avis de chercheurs quant à la fanfiction, à l'image d'Alice Boucherit, pour qui les lecteurs « commentent le plus souvent simplement pour dire qu'ils ont aimé, et fournissent parfois des critiques détaillées et analyses de style³⁸³ ».

382 « J'ai eu quelques retours d'un tout petit nombre de personnes, qui ont trouvé que c'était un peu différent. [...] C'est difficile d'avoir des retours construits et spontanés de la part des lecteurs ; la culture francophone est quand même assez différente de la culture anglo-saxonne, on reçoit globalement moins de retours. C'est un des problèmes des sites de fanfictions : on y vient pour avoir des lecteurs et des retours ; et finalement on côtoie que des gens comme nous, qui veulent la même chose. [...] En tout cas, pour moi, il a fallu tisser des liens amicaux un peu approfondis avec des lecteurs pour parvenir à avoir un retour un peu substantiel sur ce qui allait et ce qui n'allait pas dans ma fanfiction. [...] Avoir des retours constructifs demande un effort considérable de la part de l'auteur pour en obtenir. » (Extrait de l'entretien avec Chiara Cadrich).

383 BOUCHERIT, Alice, *op. cit.*, p. 55.

Ce constat s'expliquerait donc par la place qu'occuperait la fanfiction au sein du *fandom* tolkienien. Toutefois, un public fan est bien à l'origine d'une production fanfictionnelle, de même que de nombreux fans ont manifesté leur intérêt pour la pratique du jeu de rôle. Il est alors nécessaire de s'intéresser à ces publics ainsi qu'à leurs relations avec nos pratiques.

Comme nous l'abordions en première partie, les pratiques faniques sont caractérisées par une forme de participation genrée. Sébastien François, dans une enquête sociologique qu'il avait réalisée, identifiait une forme de « “domination féminine” » caractérisant la pratique de la fanfiction, notant que « plus de neuf fiches sur dix [avaient] été rédigées par des jeunes filles³⁸⁴ ». Il en est de même pour le jeu de rôle, généralement perçu comme une pratique attirant à 97,5 % des hommes³⁸⁵. Si ces analyses ont été fondées à partir d'études sur des échantillons de fans, nous sommes en mesure de les relativiser dans le cadre de notre enquête sociologique. Nous avons questionné nos enquêtés à ce sujet, en leur demandant de nous indiquer, selon la pratique, leur genre. Ainsi, sur les 184 réponses obtenues, 62 % des pratiquants de la fanfiction sont des femmes, contre 30,4 % d'hommes. Le public fan adepte de la fanfiction est, de plus, plutôt jeune : 55,8 % des 190 interrogés ont indiqué avoir entre 18 et 25 ans, 49 entre 25 et 35 ans, 22 entre 35 et 50 ans ; 5 fans ont moins de 18 ans et 8 autres plus de 50 ans. La frontière entre masculin/féminin est bien plus floue pour ce qui est du jeu de rôle : 48,2 % des fans pratiquants sont des hommes, contre 46,7 % de femmes. La pratique attire elle aussi un public relativement jeune : 47,4 % des rôlistes ont entre 18/25 ans, 29,4 % entre 25 et 35 ans, 16 % entre 35 et 50 ans ; 5,2 % ont plus de 50 ans et 2,1 % ont moins de 18 ans. Enfin, le *shifting*, pour le peu de réponses que nous avons obtenu, (38 réponses), est majoritairement pratiqué par des femmes (81,8 % contre 18,2 % d'hommes), lesquelles sont pour la plupart jeunes (60 % ayant entre 18 et 25 ans).

Nous retrouvons, de ce fait, le constat établi par Isabelle Choquet, à savoir que cette pratique attire « quelques garçons », mais qu'elle « séduit surtout des filles³⁸⁶ » jeunes. Par ailleurs, si la fanfiction semble être une activité à dominance féminine, il ne faut pas non plus oublier les hommes qui consomment ou produisent ce type d'écrit, à l'image de Chiara Cadrich, notre auteur de *La Maraude du Vieux Touque*. La dominance féminine se retrouve toutefois dans les habitudes de pratiques : 31 fans féminines affirment écrire et lire des fanfictions (contre 9 votes masculins, 1 vote

384 FRANÇOIS Sébastien, 2009, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, vol. 153, n° 1, Paris, La Découverte, p.170-171, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-157.htm> (page consultée le 27/04/23).

385 TRÉMEL Laurent, *op. cit.*, p. 68.

386 CHOQUET Isabelle, 2021, « Qu'est-ce que le “shifting”, pratique utilisée par les ados pour s'évader ? » [en ligne], *RTL*, disponible sur : <https://www.rtl.fr/actu/sante/qu-est-ce-que-le-shifting-pratique-utilisee-par-les-ados-pour-s-evader-7900103194> (page consultée le 30/04/23).

agenré et 1 vote genderfluid), tandis que 6 femmes en écrivent seulement (contre 2 hommes), la majorité des votants en lisant seulement (81 votes féminins, 50 votes masculins, 3 votes non-binaires et 1 vote genderfluid). Enfin, notre analyse prouve que le jeu de rôle, bien qu'attirant par le passé une majorité d'hommes, est aujourd'hui pratiqué par de nombreuses fans de Tolkien, ces dernières ne devant ainsi pas être oubliées dans notre étude de la pratique. À ce titre, nous pouvons évoquer les séances de jeu de rôle de *L'Anneau Unique*, mises en ligne par Captain Jeu de Rôle. Ces dernières mettent en scènes les aventures de quatre aventuriers, dirigés par le Captain qui occupe le rôle de maître de jeu. L'équipe comprend notamment deux femmes : Pétulia, co-créatrice de *Reflets d'acide*³⁸⁷, une saga de *fantasy* transmédiatique évoluant à travers des bandes dessinées, des jeux de rôle et des *podcast* audios ; et Presseas, une joueuse passionnée de *dark fantasy* et de l'univers d'Arda, proposant du contenu lié sur sa chaîne *Twitch*.

Il peut être pertinent, enfin, de s'intéresser à la fréquence à laquelle les fans s'adonnent à nos pratiques, étant donné qu'il s'agit d'un indicateur à la fois de la popularité de la pratique au sein de la communauté et du temps investi par le fan dans cette pratique. Sans surprise, nous constatons qu'une majorité de fans féminines pratique régulièrement la fanfiction, avec 23 votes féminins contre 3 votes masculins pour la réponse « Très régulièrement » à notre question « à quelle intensité pratiquez-vous cette activité ? ». 11 femmes nous ont ainsi confié pratiquer au moins une fois par semaine, contre 2 hommes ; 32 femmes lisent ou écrivent des fanfictions de temps en temps, contre 12 votes masculins. À l'inverse, les hommes sont deux fois plus nombreux à trouver le temps de pratiquer le jeu de rôle plusieurs fois par semaine (10 votes masculins contre 5 votes féminins) ; il en est de même des fans pratiquant au moins une fois par semaine, avec 22 votes masculins pour 11 votes féminins et 3 votes non-binaires. Les femmes s'adonneraient au jeu de rôle de manière plus occasionnelle, avec 36 votes féminins contre 30 votes masculins. Irwin, pour sa part, joue uniquement au jeu de rôle sur table, de manière occasionnelle (« je joue à peu près une à deux fois par mois [...] avec des séances de trois heures »). Enfin, sans surprise, peu de fans pratiquent le *shifting* : seulement 5 fans interrogées sont de ferventes *shifteuses*, tandis qu'un seul homme s'adonne à la pratique au moins une fois par semaine.

Pour résumer, les pratiques composant notre corpus attirent un public qui serait, de manière générale, genré : la fanfiction est davantage prisée des femmes, qui y consacrent plus de temps que les hommes, bien que ces derniers puissent eux-mêmes être des pratiquants. L'inverse est aussi vrai pour le jeu de rôle : bien que les femmes soient désormais bien plus présentes au sein des ligues de rôlistes, les hommes y consacraient davantage de temps que les femmes, y jouant de manière plus

387 Lien vers le site Internet de *Reflets d'acide* [en ligne] : <https://www.refletsdacide.com/> (page consultée le 15/08/24).

assidue que ces dernières. Le *shifting*, enfin, souffre d'un manque de représentation au sein du *fandom*, bien que les quelques données que nous avons pu recueillir indiquent que les fans féminines sont plus sujettes à une pratique régulière que les hommes.

Cette étude de la réception des pratiques par les fans ne saurait être complète sans évoquer l'opinion de ces derniers sur la fanfiction, le jeu de rôle ou encore le *shifting*. Nous avons été en mesure d'analyser cette opinion en posant directement la question aux fans ayant répondu à notre questionnaire en ligne. Les réponses obtenues peuvent ainsi être restituées sous la forme de graphiques comme montrés ci-contre :

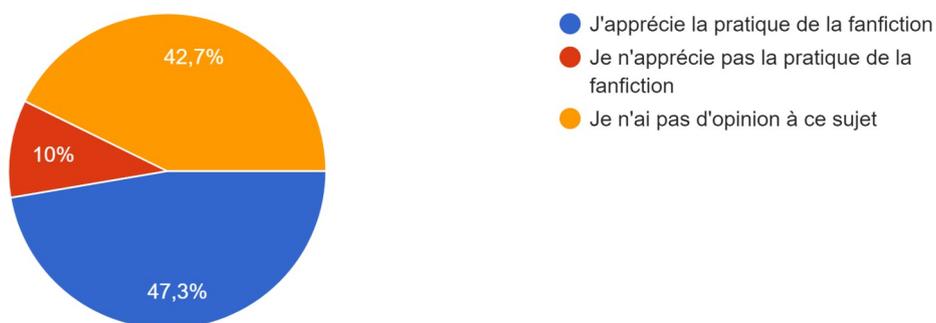


Figure 9. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Quelle est votre opinion générale sur la pratique [de la fanfiction] ? » (260 réponses obtenues)

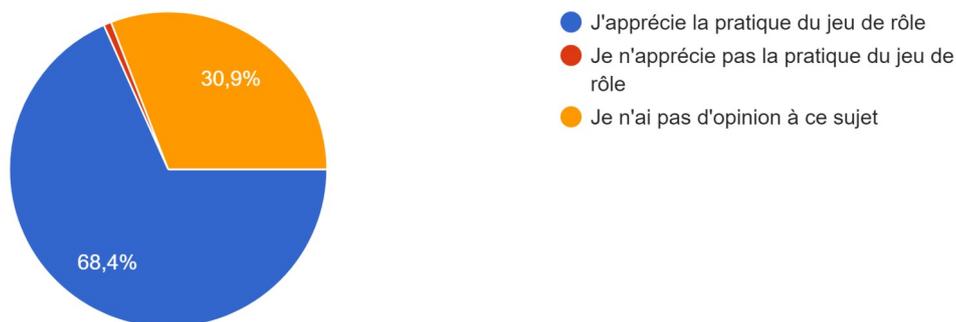


Figure 10. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Quelle est votre opinion générale sur la pratique [du jeu de rôle] ? » (256 réponses obtenues)

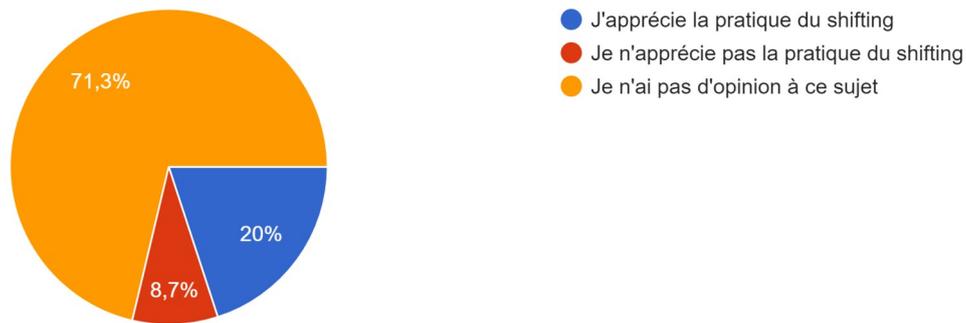


Figure 11. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question
 « Quelle est votre opinion générale sur la pratique [du shifting] ? »
 (115 réponses obtenues)

Outre le fait que le *shifting*, une fois de plus, soit la pratique ayant récolté le moins de votes, nous relevons l'opinion très positive du jeu de rôle au sein de cette communauté, avec 68,4 % des votes à l'affirmation « J'apprécie la pratique du jeu de rôle », contre seulement 0,7 % de votes négatifs à la question. Cette pratique serait, de plus, appréciée par l'ensemble des fans, autant masculins et féminins : en effet, sur les 175 votes positifs reçus à cette question, 86 ont été formulés par des fans masculins, 83 par des fans féminines, 4 par des enquêté.e.s non-binaires et un par un.e fan non-généré.e. Ces fans nous ont confié apprécier la pratique car elle permet d'aborder de manière ludique, passionnante et créative, l'univers de Tolkien³⁸⁸. D'autres expliquent que le jeu de rôle permet aux rôlistes de perfectionner leurs connaissances en Arda (« mieux connaître l'univers » [homme]), de même que d'incarner des personnages et, ainsi, devenir quelqu'un d'autre le temps d'une partie (« le fait d'incarner un personnage et d'être totalement libre de ses actions » [homme]). Mais, plus que tout, le jeu de rôle est apprécié de par son aspect divertissant : « C'est un divertissement "simple" mais enrichissant aussi bien intellectuellement qu'humainement. C'est surtout le meilleur moyen de passer un bon moment entre amis !! » (homme). Des propos qui trouvent écho au caractère très sociable de cette pratique, et qui explique ainsi sa forte popularité au sein du *fandom*, le seul commentaire négatif jugeant du caractère chronophage de la pratique.

Le *shifting*, d'après nos remarques, est une pratique peu développée au sein du *fandom*. De ce fait, seuls 23 % des réponses à la question « Quelle est votre opinion sur la pratique ? » sont positives, avec une majorité de votes féminins (19 votes) contre 2 votes masculins et 2 votes

³⁸⁸ Nous pouvons notamment citer ce commentaire, écrit par une fan féminine : « Une très bonne expérience ludique, qui peut être vraiment passionnante lorsque l'on joue avec d'autres passionnés de la Terre du Milieu. C'est très enrichissant et c'est une manière très originale de se plonger dans l'œuvre de Tolkien ... un peu comme les romans dont vous êtes le héros, mais encore plus ludique. »

non-binaires. Parmi les quelques réponses développées que nous avons pu relever, les fans pratiquants évoquent le caractère évasif qu’offre le *shifting* ou, pour reprendre les mots d’une fan féminine : « [Le *shifting*] permet de s’évader en autonomie, et de fuir pour quelque temps les tracas du quotidien... » – une notion sur laquelle nous reviendrons plus en détail dans notre troisième partie. De plus, le *shifting* offrirait aux fans pratiquants un moyen de développer leur imagination (« développement de l’imaginaire » [femme]) ainsi qu’un moyen efficace de s’immerger dans l’univers fictionnel de son choix, prolongeant ainsi la période de réception d’une œuvre fictionnelle (« Je trouve que c’est une bonne façon de se plonger à 100 % dans l’univers qu’on aime » [femme]). Néanmoins, quelques avis négatifs sont à relever : 10 fans n’apprécient pas la pratique (6 votes masculins et 4 votes féminins), estimant que le *shifting* peut être une activité dangereuse pour la santé de ses pratiquants³⁸⁹. D’autres encore ne comprennent pas l’intérêt de la pratique : « Cela ressemble à un machin *new age* et à un effet de mode douteux » (homme). Nous pouvons néanmoins constater que le *shifting*, bien qu’étant majoritairement inconnu de l’ensemble des membres de la communauté tolkienienne, a reçu davantage d’avis négatifs que le jeu de rôle. Nous pouvons y voir l’effet de la nouveauté : les fans ne comprennent pas l’intérêt d’une telle pratique et se méfient de son usage, de la même manière que les discours médiatiques avaient fustigé la pratique du jeu de rôle à son arrivée en France au cours des années 1990.

Enfin, la fanfiction reçoit globalement une réception positive, avec 47,3 % de votes positifs à la question « Quelle est votre opinion générale sur la pratique ? ». Il est notable que les fans féminines sont majoritaires parmi les réponses positives, avec 86 votes, de même qu’une forte présence de profils non-binaires (7 votes), et ce malgré la présence de fans masculins (29 votes). De plus, il s’agit de la pratique ayant obtenu le plus grand nombre de commentaires rédigés de fans explicitant leur opinion, avec 94 réponses. Ces derniers considèrent que la fanfiction est un excellent « moyen de développer des points qui n’ont pas été [assez développé dans les livres], ainsi que de découvrir plusieurs interprétations ou points de vue d’une œuvre, d’une scène ou encore d’un personnage » (femme), de même qu’une prolongation de la passion pour l’œuvre médiatique, les fans auteurs exprimant alors leur expertise pour le roman (« cela développe l’imagination, pousse à se renseigner de façon précise sur certains détails qui sont traités ou doivent apparaître dans le récit » [homme]). D’autres fans estiment que la fanfiction est un moyen efficace d’étendre l’univers de Tolkien en y ajoutant certaines données qui n’y étaient jusqu’alors pas présentes, que ce

389 À ce sujet, il peut être pertinent de relever le commentaire d’un fan masculin, lequel met en garde contre « les dangers psychiques et psychologiques » de la pratique, évoquant notamment que « certains [pratiquants] dissocient dans la vraie vie ensuite ». Le propos n’est pas sans rappeler celui tenu par les discours médiatiques, notamment lors des affaires judiciaires qui avaient impliqué, de près ou de loin, la pratique – ce que nous évoquions en première partie.

soit des personnages LGBTQI+ ou davantage de personnages féminins. Enfin, la pratique est définie par nombre de fans comme une résultante de la promotion de l'univers de Tolkien, et ce malgré la mort de son auteur.

Néanmoins, la fanfiction semble, plus que toute autre pratique, être la cible de nombreuses critiques. 26 fans ont ainsi exprimé ne pas apprécier la fanfiction, dont 18 votes masculins contre 8 votes féminins. Ces derniers reprochent à la fanfiction de dénaturer l'œuvre originale, d'autant plus que les fans auteurs ne possèdent pas la légitimité nécessaire d'aller à l'encontre de la volonté de l'auteur de l'œuvre originale (« pour moi seul le créateur/créatrice d'une œuvre, d'un univers peut écrire sur le/les sujets (à moins que cette personne n'ait incité les gens à le faire) » [homme]). La fanfiction, jugée comme ne faisant pas partie du canon officiel de l'œuvre, ne serait alors rien de plus qu'une « perte de temps » (homme), sa lecture n'étant qu'une perte de temps³⁹⁰. Enfin, l'ajout de romance – une thématique qui, nous l'avons vu en première partie, est emblématique de la pratique fanfictionnelle – est vivement critiqué par certains fans : « trop souvent, ces fanfictions relèvent de la romance, régulièrement entre des personnages entre lesquels la romance n'a pas lieu d'être » (homme). Le rejet de toute forme de romance peut ainsi être analysé comme une manifestation de l'identité de genre masculine auprès de ces fans masculins : parce que l'identité de genre, définie au sein de la société, a établi une corrélation entre le domaine des sentiments et le genre féminin, les fans masculins rejettent son intégration au sein de l'univers tolkienien, lequel est traditionnellement objet d'une passion auprès du genre masculin.

En définitive, nous pouvons conclure que les pratiques constituant notre corpus sont majoritairement genrées. Que ce soit par les publics auxquels elles s'adressent, les habitudes de pratiques de ces derniers, ou encore leurs opinions, les fans n'adoptent pas le même comportement vis-à-vis de ces pratiques selon leur genre. Davis Peyron notait que les pratiques des hommes « ne sont pas aussi transformatives que celles des femmes » : leurs pratiques, telles que « les wikis, parties de jeu de rôle, traduction amateur de jeu vidéo [ou d'essais universitaires, dans le cas du *fandom* tolkienien] ou autre *fansubs* s'inscrit dans le culte du détail et de l'érudition ». De leur côté, les femmes s'adonnent à des pratiques qui « transforment » davantage l'œuvre, à l'image de la fanfiction, pratique souvent vue comme un moyen de « “corriger les œuvres conçues par des

390 « Des personnes qui pensent maîtriser l'univers de Tolkien et le réutilisent pour en faire une bouillie pseudo littéraire indigeste... et c'est souvent des femmes qui écrivent des histoires d'amour à deux balles. Lisez les *Contes et Légendes inachevés* plutôt que ces merdes ! » (commentaire écrit par un fan masculin quant à son opinion de la fanfiction). Nous relevons le caractère hautement dépréciatif de ce commentaire, qui culpabilise notamment les autrices féminines pour leur ajout de romance dans l'univers de Tolkien. Une opinion que nous retrouvons dans d'autres commentaires issus de notre enquête sociologique.

hommes pour des hommes³⁹¹ » (tel est le cas du *Seigneur des Anneaux*). Ainsi, les femmes y intègrent, via leurs récits fanfictionnels, davantage de personnages féminins ainsi que de la romance, afin de leur accorder une place plus importante dans le récit de l'auteur anglo-saxon. Il nous paraît alors évident que la majorité des critiques, formulées par des fans masculins, vont à l'encontre d'une démarche d'émancipation de l'œuvre originale dont témoigne la fanfiction, à la fois majoritairement pratiquée mais aussi défendue par des fans féminines au sein de notre enquête sociologique. De ce fait, le genre peut être à l'origine de divergence d'avis et d'opinions au sein du *fandom*, lequel peut alors devenir le théâtre de tensions entre fans de genre masculins et féminins.

391 PEYRON David, 2017, « De la *fake geek girl* au vrai geek. L'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée », in ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie (dir.), 2017, *Fan Gender Studies : la rencontre*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux actes », p. 79-80.

Chapitre 2.3. Et dans les ténèbres... les délier ? Quand le genre devient un facteur à l'origine de tensions au sein de la communauté de fans

2.3.1. Fans masculins et fans féminines : une cohabitation dans le *fandom* pouvant parfois être conflictuelle

En nous basant sur l'échantillon de fans du *Seigneur des Anneaux* ayant participé à notre enquête, nous avons pu émettre de nombreuses remarques quant aux habitudes de pratiques des fans ainsi qu'aux relations sociales que ces derniers entretiennent les uns avec les autres. Sans, une fois de plus, vouloir faire de généralités, les hommes masculins témoigneraient d'une attitude davantage encline à la participation aux projets rythmant la vie de la communauté, que ce soit les discussions sur les différents réseaux sociaux, l'aide à la constitution de wikis et l'écriture d'articles critiques. Ces derniers, de par leurs pratiques, seraient soumis à une plus forte sociabilisation que leurs consœurs féminines. Elles adopteraient alors une posture qui serait plus en retrait, tandis que leur pratique de prédilection, à savoir la fanfiction, serait elle-même dévaluée au sein du *fandom*.

Ces différences de représentations entre les fans de genre masculin et féminin peuvent alors être mises en perspective des rapports de domination des hommes sur les femmes, profondément ancrés au cœur de la société, que nous avons déjà évoqués au début de cette partie. La notion de genre est, de plus, devenue un outil d'analyse pour les sciences sociales, invoqué pour analyser les rapports entre individus masculins et féminins, rapports qui seraient alors « marqué[s] par le pouvoir et la domination³⁹² » en faveur de la gent masculine. Si la société moderne est marquée par de profondes disparités entre les hommes et les femmes, il en est de même de la communauté fanique à l'étude dans ce mémoire, ce dont les fans eux-mêmes semblent en avoir conscience, si nous nous fions aux échelles de représentations que nous avons analysé au chapitre précédent.

Notre enquête sociologique avait ainsi pour objectif d'étudier les relations entre les fans sous le prisme du genre, en envisageant le *fandom* comme un groupe social. Il était donc pertinent

392 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 1. Sexe et genre », *op. cit.*, p. 33.

d'interroger les fans à propos de possibles tensions dont ils auraient été témoins, tensions qui seraient liées à leur genre. Et, si elles demeurent relativement rares, ces tensions ne sont pas inexistantes au sein de la communauté de fans, comme en témoignent les réponses obtenues aux questions 7 et 8 de la deuxième partie de notre questionnaire.

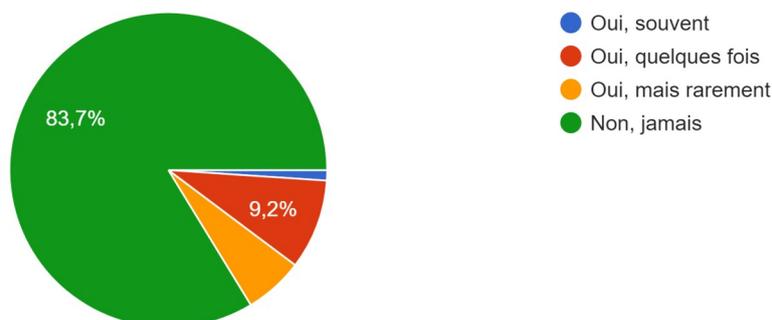


Figure 12. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « Avez-vous déjà été victimes ou témoins de tensions et propos sexistes au sein du fandom francophone de Tolkien ? » (282 réponses obtenues)

Ce graphique ci-présent regroupe l'ensemble des réponses obtenues à cette question, qui interrogeait des formes de propos et tensions sexistes dont auraient été témoins certains fans. Si ces cas de tensions demeurent isolés – 83,7 % des enquêtés ayant répondu n'ont jamais été témoins de ces signes de tensions –, elles ne sont pas inconnues de certaines fans, lesquelles nous ont fait part de leurs expériences à ce sujet. Ainsi, 46 fans, en grande partie féminines (38 votes féminins pour 8 votes masculins), se sont déjà retrouvées dans ce type de situations : 3 y ont fait face souvent, 26 quelques fois et 17 rarement. Ainsi, bien que demeurant relativement rare, près d'un fan sur sept ayant participé à notre enquête sociologique s'est déjà retrouvé en pareille situation. Des chiffres qui confirment alors la pertinence d'une étude approfondie de la question, afin d'en connaître plus largement les raisons.

Nous avons, pour cela, invité les fans ayant fait l'objet de ce genre de tensions à en exprimer plus longuement les raisons à travers des commentaires plus développés. Nous avons ainsi obtenu 32 réponses. De nombreuses raisons nous sont alors apparues, à commencer à une remise en question de l'identité de fan féminine par certains membres masculins du *fandom*. De nombreux commentaires témoignent en effet d'un dénigrement dont serait victime le public fan féminin : une fan nous évoque des « comportements condescendants à mon égard car j'étais une fille,

et je ne connaissais pas encore suffisamment le *lore* de Tolkien », les fans masculins reprenant alors chacune des erreurs commises par cette fan en se moquant ouvertement d'elle. Ce cas n'est pas sans rappeler les propos de Mizuko Ito qui écrivait, dans *Culture participative*, que « les fans les plus anciens et les fans experts ont développé de nouvelles façons de poser un capital sous-culturel, de se différencier des fans nouveaux, plus jeunes et moins sophistiqués³⁹³ ». Selon les chercheurs, les formes de mentorat (que nous présentions en première partie) qui émergeraient au cœur des communautés de fans pourraient être à l'origine de formes de hiérarchies entre les fans eux-mêmes, ceux ayant le plus de connaissances pouvant développer un sentiment de supériorité face aux fans encore novices. Couplée à la socialisation de genre – laquelle, rappelons-le, tend à bâtir une forme d'opposition entre genre masculin et féminin –, cette hiérarchie entre le « bon » fan (connaisseur de l'univers de Tolkien), et le « mauvais » fan (ne connaissant pas tout du *lore* tolkienien) serait à l'origine de discriminations à l'encontre du genre féminin. Ce constat expliquerait alors que les fans masculins soient bien plus nombreux à se revendiquer comme de fins connaisseurs du Légendaire de Tolkien.

D'autres commentaires font mention d'une forme de « tests » dont seraient soumises les fans féminines au sein de ce *fandom*. C'est ce qu'avance, du moins, une fan :

Disons qu'en tant que femme fan de Tolkien, les mecs fans ne nous prennent pas au sérieux et il faut toujours "prouver" qu'on est aussi fan qu'eux. On nous cherche sur les moindres détails et si on ne connaît pas l'année exacte de la bataille de *trucmuchemachinchouette*, clairement, on est « démasquées » comme étant des fans moins « sérieuses ». En gros, beaucoup de mecs sont convaincus que les femmes ont forcément un intérêt au mieux superficiel. Alors d'accord ce n'est pas très grave, mais à la longue c'est énervant quand même.

Nous retrouvons ici encore un amalgame entre la figure du « bon » et du « mauvais » fan et le genre masculin et féminin. Les fans féminines seraient soumises à des tests réguliers émanant de fans masculins, lesquels chercheraient à s'assurer de leur bonne connaissance de l'œuvre de Tolkien. Ce commentaire est représentatif de cet état d'esprit : les fans masculins chercheraient à démasquer (pour reprendre le terme employé par cette fan féminine) tout profil qui ne serait pas un « vrai » fan de Tolkien, et donc n'aurait aucunement sa place au sein de ce *fandom*. De ce fait, un amalgame se crée entre la figure du « mauvais » fan et celle de la fan féminine ; amalgame hérité par des siècles de sexisme et de régime patriarcal dont la femme a été victime. Par ailleurs, il convient de préciser que ces nombreuses interrogations sont soumises exclusivement à l'encontre des fans féminines, l'inverse étant beaucoup plus rare. Ces fans stipuleraient donc que seules les

393 JENKINS Henry, ITO Mizuko & BOYD Danah, « Avant-propos des auteurs », p. 19.

fans féminines ne seraient pas de vraies fans de l'univers de Tolkien, du fait d'une méconnaissance à l'égard d'une œuvre s'accordant majoritairement au masculin. Un autre commentaire nous confirme cette lecture : « Un fan n'a pas apprécié quand je lui ai dit qu'il interprétait de travers un passage du *Seigneur des Anneaux*... Je m'étais faite insultée et d'autres fans avaient rejoint le mouvement. » Ainsi, comme témoigne cette fan, des fans masculins seraient beaucoup moins enclins à une forme de remise en question de leurs connaissances et identités de fan au sein de la communauté. Pire encore, ils ne supporteraient pas que ces remarques soient émises par des fans féminines, et créeraient de ce fait une coalition avec d'autres fans masculins pour se « venger » de ces fans féminines.

Nous ne cherchons pas, ici, à stigmatiser un genre par rapport à un autre. Il convient de rappeler que ces cas de tensions demeurent isolés. De plus, d'autres formes de tensions peuvent apparaître : Chiara Cadrich faisait mention, pour sa part, d'« enjeux personnels, entre les présidents et vice-présidents sur tel ou tel sujet », mais aussi « en tant que chercheur, jeune universitaire ou jeune diplômé, d'être sur le bord de la scène ». Ces tensions n'auraient donc rien à voir avec une quelconque discrimination de genre dont seraient victimes les fans féminines. Undómiel précisait aussi que les tensions sont rarissimes sur *Tolkiendil*, car « la communauté est plutôt bienveillante dessus, les fans ont des discussions qui sont réfléchies ». Néanmoins, elle notait que sur les réseaux sociaux, de manière générale, les comportements pouvaient être bien plus extrêmes : « J'ai vu certaines femmes se faire insulter car elles se disaient fans de l'univers de Tolkien, comme si les deux étaient impossibles. » En plus de retrouver cette dichotomie entre le genre féminin et le statut de fan, nous pouvons émettre une autre hypothèse à ce constat : si les comportements sont bien plus extrêmes sur des réseaux sociaux comme *X* (anciennement *Twitter*) que sur le forum de *Tolkiendil*, ce serait dû à l'absence d'une modération efficace qui condamnerait ces comportements. Comme Irwin nous l'expliquait, la communauté *Tolkiendil* possède de nombreux administrateurs qui ont pour objectif de faire régner l'ordre et le règlement intérieur établis par la communauté –un trait commun à l'ensemble des *fandoms*, que Mélanie Bourdaa identifie comme une forme de « contrat moral³⁹⁴ » signé par les fans en faisant leur entrée dans la communauté. Les réseaux sociaux plus généraux, par cette absence de réglementation, favoriseraient alors le développement de ce type de comportements.

394 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 1. Les fan studies en question : définitions et méthodologies », *op. cit.*, p. 53-54.

Néanmoins, ces comportements peuvent surgir au cœur du *fandom*, et ce malgré la mise en place d'un règlement intérieur. Cette problématique a été plusieurs fois discutée par des chercheurs en sociologie, lesquels cherchant alors à comprendre les raisons de tels comportements au sein d'une communauté fanique. C'est le cas de David Peyron, et de son article « De la *fake geek girl* au vrai geek. L'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée », publié dans le recueil *Fan & Gender studies : la rencontre*. Dans cet article, le chercheur s'intéresse aux discriminations dont seraient victimes nombre de fans féminines au sein des communautés faniques. Ce dernier situe l'origine de ces tensions dans la construction de l'identité *geek*. La culture *geek*, comme nous l'avons déjà expliqué, a fini par trouver, lentement mais sûrement, ses lettres de noblesse, devenant aujourd'hui la culture la plus rayonnante à l'international – il suffit de voir le succès à l'international de licences telles que Marvel ou des jeux de rôles. Si la figure du *geek* est aujourd'hui ultra-populaire, cela n'a pas été le cas dans le passé : figure du « “trop”, trop passionné, trop focalisé, trop immergé, [...] il est pâle, frêle, porte peu d'attention à son corps et en retour se plonge dans ses univers favoris³⁹⁵ ». De nombreux stéréotypes stigmatisants ont alors, pendant longtemps, été véhiculés par les instances médiatiques à l'encontre des fans *geeks*. Ces derniers, en retour, se sont construit une identité de genre qui leur était propre, l'identité de genre masculine étant en inadéquation avec la leur. Et, comme le note David Peyron, pour ce faire, les *geeks* ont eu besoin « d'une anti-figure, qui est incarnée par les femmes³⁹⁶ ».

Cette opposition se base sur les stéréotypes selon lesquels les *geeks* ont toujours fait face à un sentiment de rejet émanant de la société, et en particulier des jeunes filles, car ils n'incarneraient pas l'idéal de la virilité masculine. En rejoignant des communautés de fans, les *geeks* y trouvaient un lieu dans lequel ils étaient enfin acceptés, rejetant à leur tour toute figure qui les aurait rejetés dans la « vraie » vie, femmes y comprises. Or, de plus en plus de femmes s'identifient comme étant *geeks*, revendiquant de ce fait une place dans ces *fandoms* – ce que nous avons pu constater, notamment, par la forte présence de fans féminines pratiquant le jeu de rôle au sein de notre enquête sociologique. Il en résulterait une forme de rejet de la part des fans masculins, qui y interpréteraient ici un simple effet de mode dont les femmes essaieraient de se saisir. David Peyron cite, à ce sujet, une thèse de Tara Brown, publiée en 2012 dans le magazine *Forbes*, et nommée “Dear Fake Geek Girls: Please Go Away”. Il reprend notamment l'expression « *fake geek girl* » qui stipulerait que toute fan féminine ne serait qu'une fraude, pour ainsi dire : puisque la culture *geek* – et, par extension, fanique – était dominée par des hommes à son avènement, toute femme se revendiquant en tant que telle n'y aurait pas sa place. Peyron note qu'il est reproché aux fans féminines « de ne

395 PEYRON David, 2017, *op. cit.*, p. 64-65.

396 *Ibid*, p. 65.

pas savoir assez de choses, [...] de ne pas comprendre les subtiles références présentes dans les discours, les œuvres ou encore les tee-shirts portés dans les conventions de fans³⁹⁷ », ce que nous relevons nous-même dans notre enquête sociologique.

Au-delà de renier l'identité de fan féminine au sein des *fandoms*, les fans masculins dénigraient de plus toute attitude qui caractériserait une identité de fan au féminin. Peyron évoque, pour ce faire, l'exemple des fans féminines hystériques face à leurs idoles – une vision qui est, une fois de plus, lourde de préjugés sexistes, mais encore d'actualité dans les communautés de fans. Il évoque, de plus, les cas de fans féminins « qui se revendiquent fans des films adaptés du *Seigneur des Anneaux* mais qui font des commentaires sur Internet à propos de leur attirance pour l'acteur Orlando Bloom interprétant l'elfe Legolas³⁹⁸ ». Ces postures de réception seraient alors jugées inaptes, inadéquates au *fandom*, par les fans masculins, tandis que leurs propres activités faniques – les wikis, la rédaction d'articles, les discussions en ligne, voire même les fan films – seraient valorisées. Nous retrouvons ce point de vue dans plusieurs commentaires issus de notre enquête : un fan masculin nous fait ainsi part de nombreuses critiques au sujet « des “legolettes”, jeunes filles fans d'Orlando Bloom, autour de la réception des films » ; une autre femme féminine évoquait, à propos de la fanfiction, que la pratique « est mal perçue par certains fans qui y voient l'assouvissement des fantasmes de jeunes filles amoureuses d'Orlando Bloom ».

Des avis et propos présents dans de très nombreux *fandoms*, qui mettraient alors les fans féminines mal à l'aise : Émilie Lechenaut, professeure de Sciences de l'Information et de la Communication à l'université de Lorraine, confiait à Arnaud Alessandrin et Mélanie Bourdaa s'être éloignée des communautés de fans de mangas, regrettant « la mentalité de certains fans » et étant dérangée par le fait qu'il s'agisse « parfois plus d'étaler son savoir pour asseoir sa supériorité, que de le partager³⁹⁹ ». Enfin, ces confrontations genrées, liées aux réceptions et avis dérivants de l'œuvre culturelle sur laquelle se fonde l'identité de la communauté, peuvent donner naissance à une forme de *toxic fandom*, une « lutte entre les “bons” fans-activistes [...] et les “mauvais” fans⁴⁰⁰ ». Il s'agirait alors non plus ni moins de confrontations de groupes, lesquels incluraient et excluraient tout fan dont l'opinion serait divergente.

397 *Ibid.*, p. 67.

398 *Ibid.*, p. 67-68.

399 ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie, 2019, « La pratique de la lecture : entre genre et fan studies. Entretien croisé avec Anne CORDIER et Émilie LECHENAUT réalisé par Mélanie BOURDAA et Arnaud ALESSANDRIN », *op. cit.*, p. 50.

400 BESSON Anne, 2021, « Guerres culturelles », *Les pouvoirs de l'enchantement*, Paris, Éditions Vendémiaire, p. 143.

Ainsi, il nous apparaît évident qu'une discrimination à plusieurs niveaux peut opérer au sein du *fandom* tolkienien : une première, qui consisterait à un rejet pur et simple des figures féminines au sein de la communauté, ainsi que de leur réception de l'œuvre, souvent accès sur la psychologie des personnages et les relations entre ces derniers ; et une seconde, qui reviendrait à rejeter toute forme de production fanique stéréotypiquement attribuée aux femmes, la fanfiction étant alors le porte-étendard de ces productions au féminin. Nous nous retrouvons ainsi face à un rejet, émanant d'un public masculin, d'éléments constitutifs de l'identité de genre féminine ou, comme l'avait identifié Laure Bereni, la peur d'un « contact contaminant avec les femmes et le féminin⁴⁰¹ » – nous ne sommes pas loin de la « valence différentielle » définie par Françoise Héritier, et qui pourrait être calquée ici. Mais, plus que toute chose, c'est la question du « bon » et du « mauvais » fan qui ressort de cette étude : le « bon » comportement à adopter vis-à-vis de l'œuvre médiatique, et qui serait propre à une lecture proprement masculine de cette dernière. De ce fait, une hiérarchie de genre semble se construire au sein de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*, bien que cette hiérarchie soit, une fois de plus, à relativiser. Elle se manifesterait plus encore au cœur d'une thématique sujette à de nombreux débats : la place des personnages féminins dans le roman de J.R.R. Tolkien.

2.3.2. « On veut plus de femmes en Terre du Milieu » : une revendication féminine à l'origine de discordances au sein du *fandom*

Si *Le Seigneur des Anneaux* a aujourd'hui acquis le statut d'œuvre culte de la littérature contemporaine, il n'est désormais pas rare de voir émerger certaines critiques à son égard. En effet, le statut de culte ne doit pas être un frein à la constitution d'un avis critique sur une œuvre, étant donné que cette dernière ne saurait vivre sans les discussions, avis et remarques que sa lecture peut engendrer. Parmi les critiques qui peuvent être formulées à l'égard du roman de J.R.R. Tolkien, la place des personnages féminins demeure la plus récurrente.

Il serait faux de dire que *Le Seigneur des Anneaux* ne possède aucun personnage féminin. Le roman en comporte en effet plusieurs, que le lecteur croise tout au long de la narration : Arwen, la semie-elfe, fille d'Elrond et de Celebrían, elle-même fille de Galadriel, l'un des plus puissants

401 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 2. La socialisation de genre » *op. cit.*, p. 95.

personnages de l'œuvre de Tolkien. Du côté de la race humaine, nous pouvons citer le personnage d'Eowyn, nièce de Théoden, Roi de la Marche, ainsi qu'Urwen, la soigneuse du Gondor officiant dans les Maisons de Guérison, qui fait une courte apparition au huitième chapitre du Livre V du *Seigneur des Anneaux*. Néanmoins, il est certain que ces personnages demeurent plus que minoritaires face aux très nombreux hommes peuplant l'univers de Tolkien. Aucune femme ne fait, par exemple, partie de la Communauté de l'Anneau, de même qu'aucun personnage féminin n'interagit avec un autre – le roman de Tolkien, de même que son adaptation par Peter Jackson, ne passerait donc pas le test de Bechdel. Les personnages féminins sont, selon l'opinion générale, « laissés au second plan », Arwen n'apparaissant « que douze fois dans *Le Seigneur des Anneaux*⁴⁰² » et, si elle fait figure de guide spirituel pour Aragorn, elle ne participe pas pour autant au combat. Il en est de même de Galadriel, dont le rôle, bien que symbolique (elle « illustre aussi combien la figure d'un personnage féminin est, pour les rois et guerriers, un pouvoir indispensable⁴⁰³ »), ne prend pas part à la lutte contre Sauron, du moins pas directement⁴⁰⁴. De ce fait, les personnages féminins sont tous rattachés, de près ou de loin, au domaine du *care* : Arwen et Galadriel sont des figures inspiratrices redonnant le courage dans le cœur des membres de la Communauté, Urwen soigne les blessés dans les Maisons de Guérison. Si Eowyn, enfin, prend part activement au combat – la destruction du Roi-Sorcier n'aurait pu advenir sans son intervention –, son rôle tient davantage d'un manquement à son devoir : en l'absence du roi Théoden, elle avait la tâche de protéger son peuple, tâche à laquelle elle renonce en rejoignant le combat. Il s'agit donc d'un « refus d'obéissance face à l'ennemi⁴⁰⁵ », doublé d'un « désir suicidaire qui a tout du péché pour le très catholique Tolkien⁴⁰⁶ ». Ainsi, Eowyn renonce à prendre soin de son peuple, quittant de ce fait sa position de femme accordée par la société des hommes.

Nous pourrions davantage nous étendre sur la place accordée aux femmes dans le récit de Tolkien, mais le but de cette partie n'est pas tant d'étudier le roman de Tolkien que d'étudier les tensions liées à sa réception au sein du *fandom*. Nous pouvons toujours avancer le fait que si, en effet, la place des personnages féminins est quelque peu limitée au sein du roman, leur importance n'est pas à prouver, d'autant plus qu'elles ne sont que le reflet de l'héritage

402 ARTUS Hubert, 2022, « Où sont les femmes ? », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 72.

403 *Ibid.*

404 L'Appendice B du *Seigneur des Anneaux*, qui présente la chronologie résumée des différents Âges de la Terre du Milieu, évoque de nombreux combats dans la Lórien, laquelle se fait envahir par des armées d'orques. Ces combats, menés par Galadriel et son époux, ont lieu en même temps que ceux se déroulant à Minas Tirith.

405 CHAUSSE Jean, 2005, « Le pouvoir féminin en Terre du Milieu », *JRRVF* [en ligne], disponible sur : <https://www.jrrvf.com/precieux-heritage/essais/articles-de-portee-generale/le-pouvoir-feminin-en-terre-du-milieu/> (page consultée le 26/07/24).

406 ARTUS Hubert, *op. cit.*

littéraire sur lequel l'auteur anglo-saxon s'était basé pour constituer son œuvre-monde. Nous pouvons citer, à ce titre, la très forte inspiration des récits arthuriens, qui avaient passionné l'auteur pendant son enfance, de même que l'*Edda poétique* que nous évoquions en première partie de ce mémoire. À ce titre, les personnages féminins héritent des mêmes attributs que les figures féminines mythiques de la légende arthurienne. Claire Jardillier évoque les nombreux liens entre le personnage de Galadriel et celui de la Dame du Lac : une ressemblance à la fois physique (« grande, fine, blonde, vêtue de blanc [...], belle, lumineuse et posée, Galadriel est avant tout la Dame arthurienne pour laquelle un chevalier est prêt à combattre⁴⁰⁷ »), mais aussi dans sa relation à l'eau – son Anneau, Ninya, ne puise-t-il pas son énergie de cet élément ? De plus, Galadriel représente une figure maternelle pour Aragorn, de la même manière que Viviane l'est également pour Lancelot, encourageant par la même occasion la relation entre sa petite-fille Arwen et l'héritier au trône du Gondor.

Ces liens avec les différentes mythologies nordiques et arthuriennes sont nombreux, mais ne sont pas l'unique raison expliquant la place des femmes dans le roman de Tolkien. Un autre facteur influençant l'écriture de Tolkien peut ici être mentionné : son évolution dans un milieu en grande partie composé d'hommes. Si les femmes ont eu une importance capitale dans la vie de l'auteur – notamment sa mère, Mabel, ainsi que son épouse Edith, lesquelles ont grandement influencé certains aspects de son écriture⁴⁰⁸ –, la vie de Tolkien a été, tout du long, marquée par sa cohabitation avec des hommes. Dès sa jeunesse, la formation du *Tea Club Barrovian Society* avec ses amis Christopher Wiseman, Robert Q. Wilson ou encore Geoffrey Bache Smith a largement contribué à développer chez Tolkien un goût pour la création artistique ainsi qu'une volonté de créer une nouvelle légende anglaise pour son pays. Par ailleurs, les universités anglaises étaient, à la première moitié du XX^e siècle, dominées par le genre masculin, lequel occupait les plus hautes fonctions. À l'université d'Oxford, Tolkien avait aussi fondé un club, les Inklings (« les Soupçons »), au sein duquel l'auteur faisait part de la progression de son écriture.

407 JARDILLIER Claire, 2007, « Les échos arthuriens dans *Le Seigneur des Anneaux* », in Leo Carruthers (dir.), *Tolkien et le Moyen-Âge*, Paris, CNRS Éditions, p. 148-149.

408 Il est indéniable que l'éducation religieuse de Tolkien, qu'il avait reçue de sa mère au cours de son enfance, a largement influencé l'écriture de l'auteur, laquelle est imprégnée d'une matière religieuse, notamment dans la conception de son monde : L'Ainulindalë, récit présent dans *Le Silmarillion*, peut être assimilé à l'épisode de la Genèse, premier livre de la Bible. Les Valar, comme le note Humphrey Carpenter, sont « les gardiens du monde, qui ne sont pas des dieux mais des puissances angéliques, elles-mêmes sacrées et soumises à Dieu » (CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre Trois. 1917-1925 : La naissance d'une mythologie », *op. cit.*, p. 91). Enfin, nous pouvons mentionner le statut des Elfes, dont l'histoire peut être perçue comme une relecture du mythe d'Éden : ces derniers se sont éveillés en Valinor, la partie occidentale de la Terre du Milieu, inaccessibles aux mortels, et ont été contraints de le quitter pour combattre le Mal en Arda. Le retour en Valinor devient alors un motif de Salut pour les Elfes.

Il y fréquentait par ailleurs l’auteur Clive Staples Lewis, créateur du monde fictionnel de Narnia⁴⁰⁹, avec qui il s’était lié d’amitié, partageant la même volonté de bâtir un univers aussi vaste que cohérent, bien que destiné à un public différent – *Le Monde de Narnia* est un récit pour les jeunes lecteurs, ce qui n’est pas le cas du *Seigneur des Anneaux*. Une amitié forte, commune à l’époque, si on en croit Humphrey Carpenter : « C’était un peu l’esprit de l’époque – [...] beaucoup d’hommes de ces générations avaient le même sentiment, même s’ils ne s’en rendaient pas compte. [...] Elle n’avait rien d’homosexuelle (Lewis écarte cette idée et la tourne en ridicule) mais elle excluait les femmes⁴¹⁰ ». La place occupée par les femmes dans *Le Seigneur des Anneaux* peut alors être mise en perspective de l’écriture très masculine de son auteur, écriture influencée par son travail universitaire de même que ses relations intellectuelles.

Si les raisons justifiant cette place accordée aux personnages féminins sont nombreuses, il est tout de même pertinent que cette problématique soit soulevée de notre point de vue moderne, surtout depuis l’émergence des mouvements féministes. La question de la représentation des minorités dans les productions culturelles demeure un sujet d’actualité, à l’image de la faible représentation d’héroïnes féminines dans la littérature de jeunesse mentionnée au chapitre précédent. Quelle est l’opinion des membres de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux* à cette question ? Nous leur avons posé la question, et avons obtenu 363 réponses, représentées à travers le graphique ci-contre :

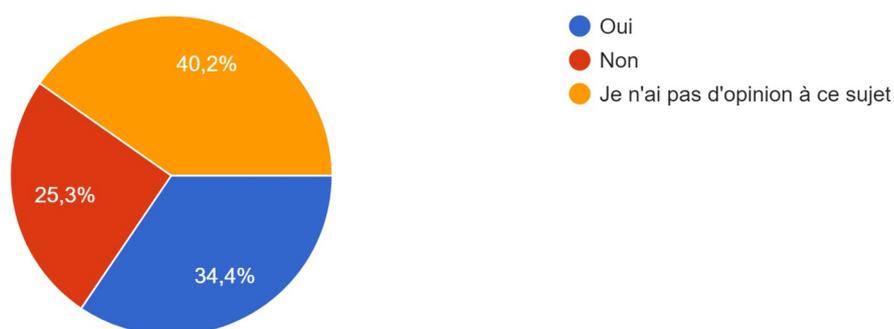


Figure 13. Graphique synthétisant l’ensemble des réponses obtenues à la question « Trouvez-vous que les personnages féminins (Arwen, Eowyn, Galadriel) soient trop peu développés dans Le Seigneur des Anneaux et auraient mérité davantage de présence dans le récit ? » (363 réponses obtenues)

409 LEWIS Clive Staples, [1950-1956, S.C. Lewis Pte Ltd], 1952-2001, *Le Monde de Narnia*, Paris, Hachette – Gallimard, 7 volumes.

410 CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre quatre. 1925-1949 : “Dans un trou vivait un hobbit” », *op. cit.*, p. 134-135.

Ce graphique nous permet d'avoir une vue d'ensemble de l'opinion générale des fans interrogés dans cette enquête. Il est intéressant de constater à quel point le sujet peut diviser : en effet, si 40,2 % de l'ensemble des interrogé.e.s indiquent ne pas avoir d'avis sur la question, 34,4 % reconnaissent le manque de représentation de personnages féminins, tandis que les 25,3 % restants ne sont pas du même avis. À la suite de cette question, nous avons obtenu 102 réponses écrites émanant de fans étant en accord avec cette question. Nous relevons une grande participation de fans féminines à la question, avec 62 commentaires, tandis que nous avons récolté 35 votes masculins. Il peut aussi être intéressant de noter la présence de 5 commentaires issus de fans non-binaires, étant donné que la question portait sur la représentation de personnages féminins minoritaires dans une œuvre littéraire. À l'inverse, la présence de fans masculins domine les réponses négatives obtenues à cette question : sur les 79 réponses écrites, 53 ont été rédigées par des hommes, contre 26 par des femmes. Ainsi, un inversement des dynamiques s'opère selon les réponses : si les fans féminines ont plus tendance à répondre à l'affirmative à la question, les fans masculins, eux, se positionnent davantage sur un point de vue négatif. Des points de vue qu'il convient à présent d'étudier.

De nombreux commentaires ont soulevé, en premier lieu, l'inégalité qui subsiste entre les personnages masculins et les personnages féminins issus de la Terre du Milieu. Les personnages féminins, selon certains fans de Tolkien, occuperaient une place secondaire qui est regrettable ; ainsi en est-il d'une fan féminine qui estime que « les hommes ont des places centrales et les femmes aident surtout, sans participer activement dans l'œuvre de Tolkien ». Les personnages féminins, telles qu'Arwen et Eowyn, ne seraient par ailleurs définis que selon leurs rapports avec des personnages masculins, étant souvent « épouse de, fille de... sans avoir d'identité dénuée d'affiliation masculine, contrairement aux personnages masculins » (commentaire d'une fan). Un sentiment partagé par une autre fan, laquelle regrettant qu'un personnage tel qu'Arwen ne soit, finalement, que « le *love interest* d'Aragorn » – les personnages féminins étant, une fois de plus, réduits à leur condition d'épouse, gagnant une importance dans le récit qu'au travers de leur relation avec un des personnages masculins. De nombreux fans relèvent ainsi que ces figures féminines ne soient perçues « qu'à travers le regard d'un homme », à savoir la plume de Tolkien, laquelle aurait alors créé, pour reprendre les mots d'un fan masculin, « un monde masculin et blanc [...] avec une quasi-absence du genre féminin dès que le récit devient guerrier ». Ces personnages offriraient, de plus, un certain potentiel dans le récit, potentiel qui n'aurait pas été suffisamment exploité par l'auteur, comme nous l'explique une fan : « J'aurais aimé en savoir plus sur Arwen, sur sa vie, son caractère, etc. » Un potentiel inexploité qui serait d'autant plus dommage, étant donné l'absence,

relevée par plusieurs fans, de ces personnages féminins au sein de la Communauté de l'Anneau ; une présence qu'ils auraient alors aimé avoir, afin de suivre plus longuement Arwen, Eowyn ou même Galadriel, dans le récit.

Un sentiment partagé par Undómiel, qui nous confiait ses difficultés, en tant que lectrice féminine de Tolkien, à « s'identifier à des personnages masculins ». Elle regrettait alors que les personnages féminins ne soient « pas assez présents pour que je puisse m'identifier à elles et me dire : “Je me sens comme elle.” On veut plus de femmes en Terre du Milieu⁴¹¹ ! » C'est cette revendication qui se trouve au cœur de nombreux commentaires de fans (essentiellement féminines), lesquelles regrettent un manque de représentation et de visibilité au sein du roman de Tolkien. Certains voient, dans des pratiques telles que la fanfiction, un moyen de remédier à ce manque de visibilité, comme c'est le cas de cette fan : « Il est vraiment dommage qu'il n'y ait pas plus de personnages féminins mis en avant dans le roman... C'est une de ses faiblesses je pense. C'est aussi pour cela que beaucoup de fanfictions insèrent un personnage féminin dans la Communauté. » Une remarque que nous constatons nous-même dans notre propre corpus d'étude, étant donné que quatre de nos cinq fanfictions développent une histoire alternative du *Seigneur des Anneaux*, au sein de laquelle une femme participerait activement à la Quête de l'Anneau. Nous pouvons alors voir, dans ce motif, une volonté des autrices de nos fanfictions de « corriger », en quelque sorte, l'œuvre de Tolkien, palliant ainsi ce manque de visibilité, tout en offrant aux lecteurs (souvent féminins) une représentation féminine à laquelle ils pourront s'identifier. Un phénomène propre à la culture fanique, et identifié par Anne Besson, qui évoque ces « fans d'imaginaire » qui proposent « des “contre-récits” qui pour nombre d'entre eux font entendre des voix habituellement minoritaires⁴¹² » – en l'occurrence, des voix proprement féminines.

Enfin, cette opinion semble avoir été nourrie, influencée du moins, par l'adaptation cinématographique de Peter Jackson. Il est vrai, en effet, que le réalisateur néo-zélandais a considérablement modifié la place des femmes dans ses films, afin que ces dernières aient un temps d'écran plus conséquent. Ainsi, si c'est Glorfindel qui emporte Frodon jusqu'au Gué de Bruinen, au chapitre 12 du Livre I de *La Communauté de l'Anneau*, ce rôle revient à Arwen dans le premier volet de la trilogie, la scène étant transformée en une poursuite haletante avec les Cavaliers Noirs dans les bois. Arwen est alors montrée, une épée à la main, n'hésitant pas à prendre la défense du porteur de l'Anneau, avant d'invoquer l'esprit du Gué afin qu'il lui vienne en aide, emportant dans ses flots les Cavaliers mis en déroute – un rôle qui revient, dans le livre, à Elrond de

411 Le titre de cette partie est notamment tiré de cette citation issue de notre entretien avec Undómiel.

412 BESSON Anne, 2021, « Guerres culturelles », *Les pouvoirs de l'enchantement*, Paris, Éditions Vendémiaire, p. 132-133.

Fondcombe, ainsi qu'à Gandalf⁴¹³. Il en est de même des personnages d'Eowyn et de Galadriel, lesquels possèdent davantage de scènes que dans les livres. Une représentation qui a davantage séduit les fans : « elles [les personnages féminins] ont énormément de potentiel dans les livres, que les adaptations ont réussi à approfondir » (commentaire d'une fan féminine) ; « je préfère le traitement des personnages féminins dans les films de Jackson » (commentaire d'un fan masculin). Une opinion alors partagée par Undómiel : « Ce que j'ai aimé dans les films de Peter Jackson, c'est la mise en avant des personnages féminins. J'ai trouvé que cela avait été fait avec merveille. »

Néanmoins, nous constatons qu'une autre partie des fans ne partage pas, à divers degrés, ces points de vues quant à la représentation des personnages féminins. Cela ne veut pas dire que ces fans ne soient pas d'accord quant à leur faible représentation, bien qu'ils aient voté « non » à cette question. Nous relevons, à ce sujet, de nombreuses réponses émises par des profils à la fois masculins et féminins, qui ont eu pour effet de justifier la place des femmes dans l'œuvre de Tolkien, défendant ainsi l'écriture de l'auteur. Beaucoup évoquent les mêmes arguments que nous venons de présenter plus haut, à savoir que le contexte d'écriture du roman est à prendre en compte dans cette question – question qui « ne se pose pas si on remet l'œuvre dans son contexte d'écriture » (commentaire d'une fan féminine). Ainsi, les fans expliquent que « l'environnement très masculin » de l'auteur, associé « aux codes de la société patriarcale dans laquelle évolue et participe, consciemment ou pas, Tolkien » (commentaire d'un fan masculin), sont des raisons expliquant cette représentation. La place des femmes dans le roman ne serait ainsi que le « reflet du statut [de ces dernières] au sein de la société du XX^e siècle » ; des arguments qui intègrent alors un facteur sociologique lié à la hiérarchie de genre imposée par le patriarcat. De cette manière, questionner la place des femmes dans le roman ne serait pas pertinent⁴¹⁴.

Chiara Cadrich, notre auteur de fanfictions, se dit « très éloigné de cette mode récente ; non pas le féminisme mais le fait de dissocier la représentation, ou le paraître ». De ce fait, il partage quelque peu cet avis, nous expliquant que « Tolkien est un homme de son temps », la représentation des personnages féminins, quelque peu en retrait, étant alors représentatif de son époque :

413 « C'est Elrond qui l'a ordonné, répondit Gandalf. La rivière de cette vallée est sous sa domination et elle se lève en furie quand il a grand besoin de barrer le Gué. Dès que le Capitaine des Esprits-Servants de l'Anneau fut entré dans l'eau, la crue fut lâchée. Si vous me permettez de le dire, j'y ai ajouté quelques touches à ma façon : vous ne l'aurez peut-être pas remarqué, mais certaines des vagues avaient pris la forme de grands chevaux blancs, montés par de brillants cavaliers blancs [...]. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, [1954-1955, Allen & Unwin] 1992, « Chapitre premier. Nombreuses rencontres », *La Communauté de l'Anneau. Livre II, op. cit.*, p. 250-251.

414 Nous pouvons citer, à ce titre, le commentaire de ce fan masculin : « Avec les yeux d'un public du XXI^e siècle, il semble évident qu'il y a un manque de profondeur des personnages féminins et de leur nombre dans *Le Seigneur des Anneaux*, ce qui n'était pas forcément le cas à l'époque de son écriture. »

« les rênes économiques étaient plutôt entre les mains masculines », ce que l'on retrouve alors dans son monde. Néanmoins, Chiara précise son propos : ce n'est pas parce que les personnages féminins sont en retraits qu'ils ne sont pas essentiels au récit : Arwen, Eowyn, Galadriel « sont toutes de haut rang et ont un pouvoir personnel élevé ». Ce sont alors « des formes de pouvoir, de conscience supérieure de l'humanité », dont le rôle consiste, comme nous l'évoquions, à soigner. Irwin, de son côté, explique le « rôle aussi important d'Eowyn dans le récit [...] pour l'époque d'écriture, c'était extrêmement novateur et moderne », sentiment partagé par d'autres fans : « Sans Eowyn, le Roi-Sorcier n'aurait jamais été vaincu » (commentaire d'un fan masculin). De ce fait, les personnages seraient « très bien comme ils sont », pour reprendre les mots d'un autre fan masculin : leur distance vis-à-vis des autres personnages, et donc du lecteur, participerait à la constitution d'une forme de « mystère » au sein du roman, les personnages étant « pour ainsi dire mystifiés, [attirant] l'attention du lecteur lors de leur intervention dans le récit » (commentaire d'un fan masculin). Ce mysticisme trouverait, par ailleurs, un écho dans les récits mythiques sur lesquels Tolkien s'est basé.

Il convient, à ce stade de notre étude, de formuler un autre constat : les fans masculins seraient davantage prompts à ne pas remettre en question la place des personnages féminins dans le récit de Tolkien. En effet, ces derniers semblent se satisfaire de cette représentation, ce qui n'est pas le cas des fans féminines, comme nous l'avons vu. Les fans masculins n'hésitent pas à expliquer que les personnages féminins « ont la place qu'elles doivent avoir dans l'œuvre » ou que « leur rôle est déjà très important ». Tandis que les fans féminines portent un regard critique sur le roman de J.R.R. Tolkien, ainsi que sur son écriture qui serait située d'un point de vue masculin, les fans masculins sont bien plus réticents à en faire de même, décrétant que « l'auteur est le maître de son récit », et qu'il revient au lecteur de respecter les choix faits par ce dernier. Certains fans masculins vont même jusqu'à dire que « l'œuvre est parfaite comme elle est ». Nous pensons, de notre côté, que ces commentaires sont symptomatiques d'un manque de recul et d'analyse de l'œuvre – aucun récit n'est parfait, et discuter de ses faiblesses permet d'actualiser le roman. Une notion qui est alors saisie par les fans féminines, ce qui a pour effet de créer, au sein de la communauté, des tensions entre les fans.

Il est indéniable que la place des femmes dans le roman de Tolkien est un sujet de nombreuses discussions entre les fans ; discussions pouvant être source de tensions, de disputes, voire d'insultes, souvent à caractère misogyne. En effet, ces tensions divisent les fans masculins et féminins, lesquels s'opposent dans leur réception de ces personnages. Ainsi, une fan féminine nous confiait avoir été témoin de tensions liées à « des tentatives de justification de pourquoi les femmes

dans l'univers de Tolkien sont à leur place. Rien de très profond, juste “faut des biscoteaux pour partir à l'aventure” ». Des préjugés sexistes que nous retrouvons également dans les films de Jackson : le physique des actrices et des personnages est alors souvent commenté, davantage que leur prestation à l'écran⁴¹⁵. Les fans peuvent en effet se montrer très critiques envers les adaptations, surtout quand ces dernières ne respectent pas à 100 % le roman original. Ces types de commentaires et de comportements ne datent pas d'hier. Nous pouvons évoquer, à ce titre, une anecdote de tournage du deuxième film de Peter Jackson, *Les Deux Tours*, évoquée dans les bonus du DVD du film : la participation d'Arwen à la bataille du Gouffre de Helm. En effet, les scénaristes faisaient face à une difficulté dans ce second volet : faire vivre à l'écran la relation entre Arwen et Aragorn. Ils avaient alors eu l'idée de faire apparaître Arwen parmi les Elfes envoyés par Galadriel pour venir en aide aux hommes du Rohan. Cependant, alors que le tournage de la bataille avait lieu, « la rumeur de ces changements significatifs commença à se répandre, via Internet, au sein de la communauté des amoureux de Tolkien », provoquant l'indignation des fans. Cette agitation « fut même suffisante pour amener Peter Jackson à faire machine arrière⁴¹⁶ », supprimant ainsi du montage les scènes de combat de l'Elfe, malgré que l'actrice Liv Tyler se soit entraînée au combat. L'actrice, dans les bonus du film, exprime par ailleurs son regret, évoquant les nombreux commentaires misogynes qui avaient à l'époque circulé sur les blogs – des commentaires qui l'avaient alors profondément blessée.

Nous voyons, de ce fait, se dessiner un autre sujet de tensions au sein de la culture fanique : la représentation de personnages féminins jugés « trop forts », trop « parfaits », pour être crédibles d'un point de vue masculin. Il s'agit d'un sujet souvent évoqué dans les discussions au sein des communautés, de même que dans les études universitaires. Ces personnages féminins, aux qualités physiques et intellectuelles jugées irréalistes par les fans masculins, portent un nom : les Mary Sue. La Mary Sue représente « un idéal, une perfection qui défie les lois de l'univers fictif dans lequel elle se trouve⁴¹⁷ », ce qui a pour conséquence de « sortir » le fan de la narration dans laquelle elle se développe, car cette dernière serait « out of character », c'est-à-dire que le personnage s'écarterait « dans les actions ou réactions qui [lui] sont attribuées de ce que l'on “savait” [de lui] jusque-

415 C'est le cas, notamment, de cette fan féminine, qui témoigne avoir déjà assisté à ce genre de discussions : « Il y a des discussions concernant le physique des personnages féminins de l'adaptation de Jackson ; c'est pas rare que des mecs parlent des personnages comme des objets, avec des propos dégradant qui ramènent quasi systématiquement à la sexualité et l'envie de “se faire” tel ou tel personnage. » Néanmoins, nous précisons que ce type de comportements demeure rarissime au sein du *fandom* Tolkienien ; ce type de commentaires est davantage présent sur les réseaux sociaux plus génériques, tels que X/Twitter.

416 CHAUSSE Jean, 2005, *op. cit.*

417 FETEIRA Marie, 2019, « “Power ! Unlimited power!” : Réception du trope de la Mary Sue dans *Star Wars : Le Réveil de la Force* », in ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie (dir.), 2019, *Fan & Gender Studies : le retour*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux actes », p. 86.

là⁴¹⁸ ». Ce trope est au cœur des tensions liées à la représentation des personnages féminins dans le roman de Tolkien, ainsi que ses adaptations – l’anecdote liée au rôle avorté d’Arwen dans *Les Deux Tours* est emblématique de ces avis très réducteurs. Plus que tout, la dernière adaptation en date, à savoir la série Amazon *Les Anneaux de Pouvoir*, avait déchaîné les foules lors de sa sortie, les fans « puristes » (souvent masculins) critiquant largement les choix d’adaptation de la série, ce dont se souvient Undómiel :

La sortie de la série Amazon a fait couler beaucoup d’encre, et a été l’occasion de pas mal de propos misogynes à l’encontre des personnages féminins et des actrices, comme celle qui joue Galadriel. Personnellement, j’ai beaucoup aimé la série ; oui, ce n’est pas fidèle à 100 % à l’œuvre de Tolkien, oui des choses ne vont pas, mais j’ai trouvé que c’était une proposition artistique intéressante, et qu’elle ne méritait pas l’acharnement qu’elle avait pu recevoir. Voilà, la série a été l’occasion de voir pas mal de commentaires misogynes et racistes passer sur les réseaux sociaux. Ces discussions et tensions ont un peu enlevé le plaisir de voir la série je trouve.

Ce qui est reproché à la série, c’est le choix de mettre en avant des personnages féminins forts, à l’image de Galadriel, montrée bien plus jeune que dans les films de Peter Jackson (la série se déroulant au Deuxième Âge de la Terre du Milieu). De très nombreux fans masculins s’étaient fustigés de voir ce personnage doté de capacités physiques exceptionnelles, notamment dans une scène du premier épisode, intitulé « L’Ombre du passé », au cours duquel Galadriel affronte un troll des glaces. Un fan masculin se rappelle que « cette scène a fait couler beaucoup d’encre, beaucoup trouvent que ce n’est pas logique, ce n’est pas possible, Galadriel ne peut pas se battre ainsi » – des aptitudes au combat que l’on retrouve chez Legolas dans les films de Peter Jackson. Ces prouesses physiques n’avaient, à l’époque, pas dérangé les critiques et les fans, étant donné qu’elles avaient été effectuées par un personnage masculin ; ce qui n’est pas le cas de Galadriel⁴¹⁹. La réception, très négative, aurait alors gâché la réception de la série par les fans féminines, lesquelles nous expliquent avoir défendu le personnage. Une fan féminine nous évoquait « avoir participé à des

418 BESSON Anne, 2021, « Le règne des publics ? », *op. cit.*, p. 169-170.

419 De nombreux commentaires peuvent facilement être retrouvés sur Internet, notamment dans des articles issus de magazines ou de blogs : « Finie la Galadriel éthérée et gracieuse de l’œuvre de Tolkien. Elle est remplacée par une guerrière fantastique générique, une copie conforme d’un million d’autres personnages féminins “automatisés” dans le paysage fantastique d’aujourd’hui. Weber [productrice exécutive de la série] et son équipe semblent croire qu’une femme forte dans un[e] œuvre de fiction doit être une guerrière physiquement imposante. Du coup, elle doit être un homme. » (BLAIR Douglas, 2022, « “Le Seigneur des anneaux” d’Amazon souille le chef-d’œuvre de Tolkien », *Contrepoints* [en ligne], disponible sur : <https://www.contrepoints.org/2022/09/04/422688-le-seigneur-des-anneaux-damazon-souille-le-chef-doeuvre-de-tolkien> [page consultée le 24/08/24]). Il convient de noter la teneur à la fois sexiste et misogyne de ce commentaire, que ce soit dans la description du personnage (une femme possédant une force physique étant comparée à un homme), ainsi qu’à l’apostrophe à l’égard de Lindsay Weber, mentionnée comme étant responsable du « massacre » du personnage – Weber n’étant qu’une productrice parmi d’autres, la mention de son nom en particulier peut être motivée par une pensée misogyne de la part de l’auteur de cet article.

débats à l'époque, mais je m'étais faite insultée car je défendais la série », cette expérience négative lui ayant alors enlevé le goût de participer au *fandom* tolkienien : « Maintenant, je profite de mon côté, je suis toujours certaines discussions et parle toujours avec d'autres fans, mais je ne suis plus aussi active qu'avant. »

Pour conclure cette partie, force est de constater que la question de la représentation des personnages féminins dans l'œuvre de Tolkien divise largement les fans. Nous remarquons par ailleurs que si les fans féminines, de manière générale, font preuve d'une ouverture d'esprit sur la question, remettant en cause certains choix de J.R.R. Tolkien (regrettant notamment une représentation du genre féminin dans *Le Seigneur des Anneaux* qui serait insuffisante), il en est autrement de certains fans masculins. Ces derniers, au-delà de chercher à justifier les choix de Tolkien – des justifications qui, disons-le, sont tout à fait plausibles et pertinentes –, revendiqueraient une position ferme vis-à-vis du roman de Tolkien, rejetant de ce fait tout personnage féminin qui serait contraire au style du roman. Nous pouvons alors y voir les vestiges de la hiérarchie de genre, laquelle favorise, dans n'importe quel domaine, le genre masculin. Certains fans masculins feraient alors preuve d'une position inflexible quant à leur rapport à l'œuvre originale de Tolkien.

2.3.3. Orthodoxie VS hérésie, sacré VS profane : quand la notion de canon divise la communauté

En guise de conclusion à notre deuxième partie, nous souhaiterions revenir sur une autre problématique suscitant les passions au sein des communautés faniques : le respect envers le canon d'une œuvre. En effet, les différentes analyses que nous venons de restituer tendent à démontrer que la notion de canon peut engendrer des formes de tensions entre les fans, selon la position qu'ils adoptent vis-à-vis de ce dernier. Le canon, défini par Mélanie Bourdaa comme « la production de textes officiels autour d'un contenu officiel donné⁴²⁰ », structurait les rapports entre les fans ainsi que leurs rapports à l'œuvre médiatique, engendrant deux positions : une première, relativement souple vis-à-vis de ce dernier ; et une seconde, qui tendrait à un respect total du canon établi.

Parmi l'ensemble des pratiques qui constituent notre corpus d'étude, la fanfiction demeure l'activité créative entretenant les liens les plus ambigus vis-à-vis du canon. Activité profondément

420 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 2. Pratiques de fans et acquisitions de compétences », *op. cit.*, p. 241-242.

transformatrice du matériau culturel original, la fanfiction n'hésite pas à transgresser le canon, en le remettant en question, de par l'ajout d'un personnage au sein du récit ou le changement d'un élément dans la chronologie. Cette irruption d'un élément étranger peut alors « poser problème et briser l'immersion, comme peut se briser l'illusion théâtrale avec la mise à bas du quatrième mur⁴²¹ ». Si certains fans n'éprouvent aucune difficulté à faire face aux prises de libertés que l'on trouve dans de telles pratiques, d'autres, au contraire, se montrent bien plus réticents. C'est ce que nous avons constaté en posant la question à nos enquêté.e.s., *via* notre questionnaire en ligne. Nous avons ainsi obtenu les réponses suivantes :

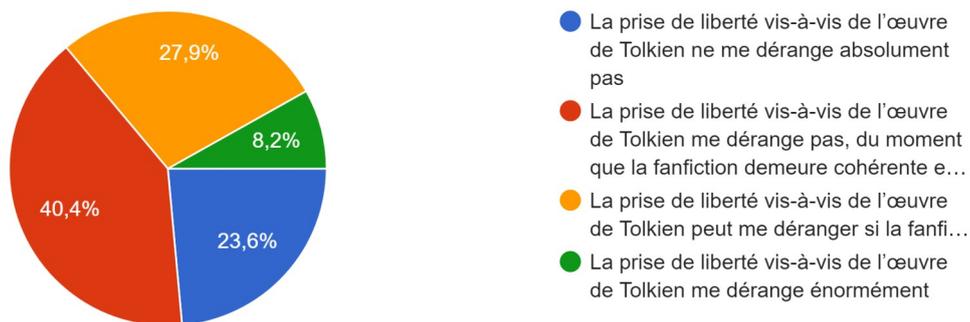


Figure 14. Graphique synthétisant l'ensemble des réponses obtenues à la question « En tant que fan de l'œuvre de Tolkien, quelle est votre position vis-à-vis de cette dernière, par rapport à la pratique de la fanfiction ? » (208 réponses obtenues)

Ainsi, la prise de liberté, et donc de distance vis-à-vis du canon officiel, est majoritairement bien perçue par l'ensemble de la communauté fanique : 49 fans ne ressentent aucune gêne liée à une quelconque prise de liberté dans les productions fanfictionnelles – nous notons une dominance de votes féminins, avec 32 fans féminines, ainsi que 15 votes masculins et 2 votes non-binaires. À l'inverse, seulement 8,2 % des fans estiment être profondément dérangés par des prises de libertés ; une opinion cette fois-ci dominée par des votes masculins (12 votes contre 5 votes féminins). Toutefois, la majeure partie des fans se situe dans une sorte d'entre-deux : 40,4 % des fans considèrent que la prise de liberté dans les fanfictions n'est pas un problème, du moment que la fanfiction demeure cohérente vis-à-vis de l'œuvre originale. Enfin, 27,9 % des fans considèrent que les libertés prises par les fans peuvent les déranger si la fanfiction devient incohérente. Nous constatons que la part des interrogé.e.s ayant voté pour ces deux réponses est relativement

421 BOUCHERIT, Alice, *op. cit.*, p. 61-62.

homogène (30 votes masculins contre 28 votes féminins pour la dernière affirmation ; 39 votes masculins contre 43 votes féminins, 2 votes agenrés pour la troisième affirmation). De ce fait, il semblerait que la majorité des interrogé.e.s entretiennent une relation médiane vis-à-vis du respect du canon dans les fanfictions : ces dernières peuvent prendre des libertés, du moment qu'elles demeurent cohérentes vis-à-vis du roman de Tolkien, cette cohérence étant essentielle pour ne pas perdre le lecteur fan.

Du côté des fans avec lesquels nous nous sommes entretenus, tous perçoivent la relation au canon d'un point de vue positif. Chiara Cadrich estime, pour sa part, que le *fandom* tolkienien se montre assez regardant quant aux prises de libertés dans les fanfictions, étant donné que Tolkiendil compte, parmi ses membres, « un très grand nombre d'universitaires ». L'auteur considère donc, d'un point de vue général, que « les communautés de fans auraient intérêt pour elles-mêmes à être un peu plus larges d'esprit, et à voir plus loin que le premier degré d'appartenance ». Ainsi, Chiara considère que l'œuvre détient la place nécessaire « pour glisser des personnages supplémentaires qui soient complètement cohérents avec l'esprit [du roman] » – un point de vue fréquent auprès des auteurs de fanfictions. Undómiel, de son côté, représente parfaitement cette position ambiguë vis-à-vis du canon et de la fidélité à l'œuvre culturelle, comme elle nous l'avait expliqué :

En tant que fan de Tolkien, j'ai envie de lire des récits qui collent à son univers, son style. Que tout reste cohérent avec l'histoire principale. [...] Par contre, je peux accepter les prises de libertés, si elles sont bien amenées et logiques. Inclure un personnage féminin ? C'est OK pour moi. Une romance avec un autre personnage ? OK aussi. Faut juste que ça soit logique avec les personnages et l'esprit général de l'œuvre.

Ainsi, la majeure partie de la communauté fanique tend à partager ce même avis : toute fanfiction se doit de dépasser le canon établi, afin de proposer un contenu qui soit nouveau, lequel éveillant de ce fait l'intérêt des lecteurs. C'est là que réside, selon Henry Jenkins, la distinction entre *adaptation* et *extension* : « une adaptation prend une histoire dans un média et raconte cette même histoire dans un autre média », tandis qu'une extension « cherche à ajouter quelque chose à l'histoire originale alors qu'elle se déplace d'un média à l'autre⁴²² ». Ce contenu doit néanmoins conserver une forme de cohérence vis-à-vis du canon, de manière à ne pas égarer le lectorat qui, avant tout, possède ses propres attentes de lectures ; attentes que l'auteur doit respecter s'il veut gagner l'adhésion de son lectorat.

Toutefois, certaines critiques à l'encontre de la fanfiction ont tenu notre attention. En effet, certains fans nous ont fait part de leur avis négatif lié à la pratique fanfictionnelle, cette dernière

422 JENKINS Henry, 2020, « Chapitre 10. Quelques réflexions supplémentaires sur le transmédia », *op. cit.*, p. 188.

étant alors synonyme d'une trahison du roman de Tolkien : la fanfiction prendrait « le risque de dénaturer l'œuvre, de ne pas respecter les souhaits de l'auteur et de ses héritiers », selon ce fan masculin. D'autres considèrent la fanfiction comme une « porte ouverte à tous les fantasmes que l'on désire plaquer sur un monde préexistant » (commentaire d'un fan masculin), voire une perte de temps, étant donné que les productions faniques ne font pas partie du canon officiel. Plus que tout, c'est la figure de l'auteur qui est mise en avant dans des commentaires allant à l'encontre d'une pratique fanfictionnelle : de nombreux fans, pour la plupart masculins, estiment que l'auteur anglo-saxon est « maître de son récit », et que la forme de ce dernier se doit de demeurer ainsi figée, intouchable, inviolable, vis-à-vis des fans pratiquant la fanfiction. Cette interprétation, qui va à l'encontre des théories de la réception et de la lecture⁴²³, aurait pour effet de placer la figure de l'auteur sur un piédestal, un fan masculin n'hésitant pas à exprimer son opinion négative de la fanfiction en écrivant : « Tolkien, c'est très sacré ! »

Il est intéressant de voir apparaître, au fil des réponses issues de notre enquête sociologique, la résurgence d'un champ lexical religieux que la figure fanique a pendant longtemps essayé de fuir, du fait de la profonde stigmatisation perpétrée par les instances médiatiques. En effet, nous l'évoquions en avant-propos de ce mémoire, la culture fanique possède des liens étymologiques avec le domaine religieux, de même que le terme « canon ». Il peut ainsi être tentant d'analyser la relation des fans avec le canon de leur œuvre favorite sous le prisme de la sociologie des religions.

La sociologie des religions est une discipline universitaire s'inscrivant dans le domaine des sciences sociales. Elle a fait son apparition à la fin du XIX^e siècle, sous l'impulsion, notamment, d'un chercheur français : Émile Durkheim (1858-1917). C'est en 1895 que Durkheim va chercher à comprendre la manière dont la religion peut structurer une société ; le sociologue pense en effet « avoir trouvé dans la religion à la fois le fondement, l'origine du social et le principe même de la

423 Nous citons, en première partie de ce mémoire, le travail de Marion Lata, qui étudiait la posture active des fans en établissant un lien avec, d'une part, le concept de « braconnage textuel » développé par Michel de Certeau et repris par Jenkins dans *Textual Poachers* ; d'autre part, la posture du lecteur actif producteur de contenus, défendue par Roland Barthes. À cela, nous pouvons ajouter la conception issue de « l'École de Constance », dont les figures de proue sont Umberto Eco, Wolfgang Iser et H.R. Jauss. Cette école de pensée a développé une perception unique de la posture du lecteur, explicitée de la sorte par Anne Besson : « Il est désormais acquis dans une perception culturelle diffuse et partagée que le texte n'existe pas sans ses lecteurs. Non seulement une œuvre négligée par le public est vouée à disparaître, car elle ne suscite plus l'intérêt qui permettrait sa réédition, sa rediffusion, sa mise à jour sur de nouveaux supports de consultation..., mais encore une œuvre accessible n'existe qu'à un état virtuel et ne s'actualise véritablement qu'en situation de réception. » (BESSON Anne, 2021, « Partie 3. Le pouvoir des lecteurs », *op. cit.*, p. 94).

cohésion sociale⁴²⁴ ». Selon lui, la religion est une résultante d'une forme de socialisation entre les croyants, de même qu'elle forge, en retour, les fondements de toutes les sociétés humaines. En priant, les fidèles partagent une foi commune qui leur permet de forger des liens entre eux, lesquels sont constitués d'échanges de connaissances et de références communes, bâtissant de ce fait les fondations de leur société. La religion est alors perçue, par le chercheur, comme un « système solidaire de croyances et de pratiques relatives à des choses sacrées, c'est-à-dire séparées, interdites, croyances et pratiques qui unissent en une même communauté morale, appelée Église, tous ceux qui y adhèrent⁴²⁵ ». Telle est la volonté première de la sociologie des religions : l'étude des rapports sociaux au sein d'une religion, ainsi que toute autre spiritualité.

Durkheim expose par ailleurs une classification du monde en deux catégories : le sacré et le profane. Le sacré, issu du latin *sacer*, « renvoie à ce qui appartient au domaine des dieux, tandis que le profane, *profanus*, désigne ce qui est hors du temple⁴²⁶ ». Selon Durkheim, cette opposition structure l'ensemble du monde, de même que toutes les actions des hommes au sein d'une société : l'intérieur par rapport à l'extérieur, l'expert par rapport au novice, l'intellectuel par rapport à l'ignorant. Le sacré désigne l'objet au centre d'une croyance, d'une consécration, tandis que le profane implique un mouvement vers l'extérieur, hors de cette consécration. Ainsi, dans le domaine religieux, est profane tout acte allant à l'encontre des dogmes établis par les textes fondateurs, ces derniers étant la source de la parole sacrée, celle qui lie l'ensemble des croyants en un seul groupe de fidèles. Néanmoins, comme toute opposition, l'un ne peut se passer de l'autre pour subsister. De cette opposition naissent deux postures de croyance : l'orthodoxie et l'hérésie. L'orthodoxe est « celui qui donne son consentement à l'ensemble des vérités reçues, selon une franchise loyale et confiante dans le dialogue avec Dieu⁴²⁷ ». La posture de l'orthodoxe épouse de ce fait le domaine du sacré, lequel occupe une figure d'autorité qui ne peut être dépassée. À l'inverse, l'hérétique est celui qui, étymologiquement parlant, a le choix. Le choix de prendre un chemin différent que celui tracé par le sacré ; le choix d'une autre croyance que celle établie par les dogmes religieux ; le choix d'une interprétation du monde et du sacré qui divergerait de la posture de

424 BOBINEAU Olivier, TANK-STORPER Sébastien, 2012, « Chapitre 1. Émile Durkheim et la religion comme culte de la société », *Sociologie des religions*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 », p. 11.

425 BORGEAUD Philippe, 1994, « Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept opératoire en histoire des religions », *Revue de l'histoire des religions*, tome 211, n° 4, p. 99, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/rhr_0035-1423_1994_num_211_4_1385 (page consultée le 12/05/24).

426 ROLLAND-SAMÉ Nadège, 2014, « Entre profane et sacré. Les bas-fonds new-yorkais dans les films d'Abel Ferrara », *Revue française d'études américaines*, n° 141, p. 120, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2014-4-page-120.htm&wt.src=pdf> (page consultée le 20/05/24).

427 CHENU Marie-Dominique, 1963, « Orthodoxie et hérésie. Le point de vue du théologien », *Annales. Économies, sociétés, civilisations*, n° 1, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/ahess_0395-2649_1963_num_18_1_420947 (page consultée le 20/05/24).

l'orthodoxe. Marie-Dominique Chenu indique que l'hérétique, de par la position divergente qu'il occupe, « implique donc, sociologiquement, une rupture avec la Communauté, qui, sous une forme ou sous une autre, est le lieu de l'orthodoxie⁴²⁸ ». De cette manière, l'hérétique, du point de vue de la communauté, et donc des orthodoxes, occuperait une position profane, de par son écart, sa rupture, avec le dogme établi par la communauté, de même que par son obstination et son « attachement sincère et entêté à la tranche de vérité qu'il exalte, au détriment des autres vérités au capital commun de son église⁴²⁹ ».

Il n'est donc pas étonnant de voir apparaître une assimilation entre la figure du croyant et celle du fan, tant la lecture développée par la sociologie des religions pourrait être appliquée au domaine des *fan studies*. De nombreuses études croisent effectivement ces deux domaines, les chercheurs considérant que « le sacré a investi la sphère des activités profanes⁴³⁰ », lequel s'exprimant à la fois dans les œuvres de fiction (de par l'inspiration des mythes et légendes cosmogoniques par ces œuvres) ainsi que dans la manière dont ces publics consomment désormais ces produits culturels. Matts Hills, en interrogeant ce croisement, évoque l'origine étymologique du substantif « religion », le verbe latin *relegere*, signifiant « lier ensemble », impliquant alors « une expérience collective, ce qu'est le *fandom* : un public, souvent d'une taille conséquente, engagé de manière passionnée dans le succès [d'une œuvre ou] d'un artiste⁴³¹ ». De son côté, Éric Maigret se méfie d'un tel rapprochement, considérant que cette dernière n'aurait d'autre effet que de stigmatiser la posture de réception adoptée par le fan. Le chercheur français estime que ces chercheurs établissant les liens entre la culture fanique et la religion tendent à y voir un phénomène de résurgence du religieux dans la société moderne, que Matt Hills définit sous l'expression de « théorie de la compensation » : la culture contemporaine offrirait « une forme de substitut à la perte de la présence surnaturelle⁴³² » (ici, la foi religieuse). De plus, Maigret estime qu'une telle position peut être « dangereuse », dans le sens où elle tendrait à coller une étiquette qui réactiverait la perception péjorative véhiculée par les discours médiatiques dans le passé, de même que qu'elle résulterait d'une confusion sémantique liée à l'utilisation à outrance du terme « culte ». Ce dernier,

428 *Ibid.*

429 *Ibid.*

430 CORCORAN Mar-Joly & MAUGER Vincent, 2013, « Présentation », *Kinephanos*, vol. 4, n° 1, « Médias, fans et sacré : un sentiment néoreligieux, à la recherche d'une institution », disponible en ligne sur : <https://www.kinephanos.ca/2013/presentation-4-1/> (page consultée le 16/05/24).

431 Notre traduction. "Fandom is often compared to religion; and it is a kind of religion... "Religion" comes from the Latin verb meaning 'to join back together' and thus implies a collective experience, which fandom is: an audience, often huge, passionately committed to the success of the performer(s)." HILLS Matt, 2013, "Sacralising Fandom? From the 'loss hypothesis' to fans' media rituals", vol. 4, n° 1, « Médias, fans et sacré : un sentiment néoreligieux, à la recherche d'une institution », disponible en ligne sur : <https://www.kinephanos.ca/2013/sacralising-fandom/> (page consultée le 16/05/24).

432 Notre traduction. "Compensation theory holds that modern culture (which turns around fiction and spectacle) nourishes secular magic as a substitute for loss of supernatural presence (...)." *Ibid.*

que nous retrouvons un peu partout dans les productions culturelles, ne désignerait plus le rapport à une croyance religieuse mais « une revendication culturelle » envers une œuvre qui se trouverait alors dévaluée au sein de la culture populaire : l'expression « film culte », se réfère ainsi à « un cinéma peu valorisé mais stimulant » qui serait opposé à un « cinéma sacré, jugé trop conventionnel⁴³³ ».

Nous comprenons donc qu'il est nécessaire de prendre certaines précautions vis-à-vis d'une telle approche. La relation qu'entretient le fan avec une œuvre culturelle ne relève pas d'une forme de religiosité, car il n'est pas question d'une quelconque foi dans ses rapports avec son œuvre favorite. Les fans, au sein d'une communauté, partagent non pas une foi mais un amour envers une œuvre médiatique. Toutefois, certaines pratiques faniques, comme le note Anne Besson, impliquent une forme d'adhésion à la fiction, comme c'est le cas avec le jeu de rôle ou, encore, le *shifting*. La chercheuse explique ainsi que « l'immersion fictionnelle [...] peut en effet se comprendre comme un mode de croyance intermittent, clignotant pour ainsi dire, pleinement activé lorsqu'il l'est mais désactivable au besoin⁴³⁴ ». Cette croyance intermittente permettrait de ce fait ce sentiment d'immersion dans l'univers fictionnel – sentiment que nous étudierons dans notre dernière partie. Par ailleurs, Mar-Joly Corcoran et Vincent Mauger estiment qu'il est nécessaire de parler non pas de religiosité, mais de néoreligiosité : ce néologisme, explicité par Matt Hills, permet de faire « une distinction entre l'homme religieux qui adhère à l'institution religieuse et le fan qui adhère à un *fandom*⁴³⁵ ». La néoreligiosité opère donc un déplacement, allant de l'institution religieuse au *fandom* dans lequel s'épanouit le fan en question, et permet d'étudier, sous le prisme de la religion, la relation du fan à son œuvre culturelle.

Pour en revenir à notre étude, nous pouvons déployer de nombreux parallèles entre les notions que nous venons de développer et les pratiques des fans étudiées dans cette partie. Comme nous le remarquons, deux postures faniques s'opposant peuvent être assimilées à celle de l'orthodoxe et de l'hérétique : le fan qui refuse tout écart du canon officiel et celui qui, au contraire, s'en démarque de par ses pratiques. De la même manière que l'orthodoxe religieux suit scrupuleusement les directives dictées par le domaine du sacré, le fan orthodoxe du *Seigneur des*

433 MAIGRET Éric, 2002, « Du mythe au culte ou de Charybde en Scylla ? Le problème de l'importation des concepts religieux dans l'étude des publics des médias », in Philippe Le Guern (dir.), *Les cultes médiatiques, Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, disponible en ligne sur : <https://books.openedition.org/pur/24172?lang=fr> (page consultée le 17/05/24).

434 BESSON Anne, 2021, « De l'évasion à l'action », *Les pouvoirs de l'enchantement*, Paris, Éditions Vendémiaire, p. 110-111.

435 CORCORAN Mar-Joly & MAUGER Vincent, 2013, *op. cit.*

Anneaux refuse, d'une part, toute forme de critique du roman de Tolkien, estimant que ce dernier est « parfait » sous sa forme. La figure de l'auteur se retrouve presque déifiée, laquelle étant l'unique figure d'autorité apte à pouvoir modifier sa production culturelle. En adoptant une telle posture, le fan érige au rang de « sacré » le roman de Tolkien, prouvant par ailleurs sa passion inébranlable et ses connaissances pour l'univers d'Arda. Cette posture orthodoxe se retrouve dans les diverses pratiques constituant la vie de la communauté fanique : la constitution des wikis, les discussions en ligne (l'échange de connaissances et de références communes soudant de ce fait un sentiment de cohésion), ainsi que dans la réception de la pratique de la fanfiction. Les fans, en refusant tout écart au canon officiel de l'œuvre, rejettent cette pratique qui dévaloriserait le roman original. Ainsi, comme nous l'avons démontré, la posture du fan orthodoxe s'accorderait davantage au masculin.

En opposition à cette posture orthodoxe se bâtit la figure du fan hérétique, celui qui prend le choix de se détourner du canon officiel, et donc du sacré, pour proposer un contenu additionnel, nouveau, ainsi qu'une interprétation individuelle du roman. Le fan hérétique fait lui aussi preuve du même amour envers le roman de Tolkien que le fan orthodoxe, si ce n'est qu'il est en mesure d'adopter une distance critique vis-à-vis de ce dernier, considérant que certains aspects du roman pourraient être modifiés – à commencer par la place des personnages féminins dans *Le Seigneur des Anneaux*. La figure du fan hérétique se distingue de par ses pratiques jugées profanes, dont la fanfiction en est la figure de proue : elle lui permet de modifier le roman original, de le « corriger », pour ainsi dire, l'adaptant ainsi à son envie. D'après notre enquête sociologique, cette posture serait davantage adoptée par les fans féminines, lesquelles s'opposeraient sur de nombreux points avec leurs homologues masculins. Bien que ces formes d'oppositions demeurent minoritaires au sein du *fandom* tolkienien, elles ne sont pas inexistantes. Nous pouvons, à ce sujet, émettre une hypothèse : en adoptant une posture de fan hérétique, les fans féminines revendiquent une identité personnelle au sein du *fandom*, de la même manière que Mélanie Bourdaa explicitait la présence d'une « double identité chez les fans : celle d'être *un* fan parmi un groupe *de* fans (une identité individuelle qui s'imbrique donc dans une identité sociale de groupe)⁴³⁶ ». En maintenant cette position au sein de la communauté, les fans féminines revendiquent à la fois leur identité de fan, ainsi que leur identité de genre féminin au sein d'une communauté traditionnellement composée d'hommes. Ces postures de réception sont donc à rapprocher des rapports de pouvoirs entre les sexes au sein de la société, et témoignent d'une quête émanant des fans féminines pour une visibilité plus grande de leur genre au sein de la communauté fanique.

436 BOURDAA Mélanie, 2021, « Chapitre 3. L'individu et le collectif : être fan dans une communauté de fans », *op. cit.*, p. 164-165.

Cette deuxième partie a été l'occasion pour nous d'entrer dans le cœur de notre sujet d'étude, en étudiant de manière approfondie les rapports entre les fans masculins et féminins du *fandom* francophone de Tolkien. Notre présentation des études sur le genre a mis en avant les enjeux se cachant derrière les rapports genrés : le genre se distingue du sexe d'un individu étant donné qu'il est issu d'une construction sociale. La société, en véhiculant de nombreux préjugés à la fois stéréotypés et stigmatisants, bâtit une socialisation et une identité de genre qui serait située. De la même manière, le genre masculin bénéficie d'une position de supériorité face au genre féminin, du fait des traditions et croyances patriarcales dévaluant les femmes. Une inégalité que le féminisme, mouvement de pensée contemporain, chercherait alors à combattre, en proposant un autre mode de pensée fondé sur une parité entre les hommes et les femmes. De l'évolution des rapports genrés émerge ainsi les études sur le genre, lesquelles ont pour objectif d'étudier ces distinctions et ces inégalités, dans les différentes sphères représentatives de la société : le monde du travail, la politique, l'éducation, ou encore dans la culture. De ce fait, le croisement des *fans* et *gender studies* est porteur de sens, les communautés faniques pouvant ainsi être perçues comme des micro-sociétés.

Cette étude, quoique longue, a été pour nous le moyen d'obtenir les outils nécessaires à l'étude du *fandom* tolkienien, laquelle ayant pu être possible grâce à l'enquête sociologique que nous avons réalisés. Cette étude nous a permis de démontrer que les fans, selon leur genre, n'entretiennent pas les mêmes rapports envers l'œuvre ainsi que la communauté de fans. Les nombreuses réponses que nous avons obtenues nous ont permis de constater une réception genrée du roman de Tolkien, laquelle se manifesterait notamment par les préférences en termes de personnages principaux du *Seigneur des Anneaux*. Si les fans masculins accordent davantage d'importance aux actions effectuées par un personnage dans le récit, les fans féminines, elles, s'intéressent davantage à leur psychologie. Par ailleurs, nous avons relevé que le genre influençait le comportement des fans au sein du *fandom* : il nous est apparu que les fans féminines avaient plus largement tendance à adopter une position de retrait au sein de la communauté, tandis que les fans masculins adoptent une position plus active et valorisée, symptôme de la position hiérarchique héritée de leur genre masculin. Les pratiques au cœur de notre étude sont elles-mêmes le témoignage d'une forme de participation et de réception genrée au sein de la communauté : ainsi, la fanfiction demeure encore à ce jour une pratique dominée par une présence féminine, bien que de plus en plus de fans masculins y revendiquent leur place. Les fans féminines, enfin, adopteraient une position bien plus transformative dans leurs pratiques que les hommes ; une position à l'origine d'une tension entre les deux genres.

En dernier lieu, nous avons pu examiner des phénomènes de tensions apparaissant au sein de la communauté de fans du *Seigneur des Anneaux*. Nous avons été en mesure d'affirmer que ces tensions résulteraient d'une opposition entre les genres : les fans féminines auraient bien plus de difficultés à revendiquer leur identité de fans et à être acceptées en tant que tel par les autres membres masculins du *fandom*. Ces tensions engendreraient des comportements et propos sexistes et misogynes, lesquels se retrouveraient dans la réception des personnages féminins du roman de Tolkien. Deux profils se démarqueraient alors : un premier, indéniablement féminin, qui revendiquerait une meilleure représentation des femmes en Terre du Milieu, en tâchant de pallier à ce manque par la pratique de la fanfiction ; et un second, masculin, rejetant toute forme d'écart au canon officiel. Un détour par la sociologie des religions nous offre une autre perspective d'étude : de la même manière que l'hérétique et l'orthodoxe sont liés et se définissent en opposition à l'autre, la fan féminine, en s'opposant au fan masculin, chercherait à revendiquer son identité de fan féminine au sein du *fandom*, de même qu'elle serait en quête d'une meilleure visibilité du genre féminin dans la communauté de fans de Tolkien.

PARTIE 3.

QUAND LE GENRE DES PRATIQUES
INFLUENCE L'APPROPRIATION DE
L'OEUVRE PAR LES FANS : PLONGÉE AU
COEUR DE MOTIFS NARRATIFS
RÉCURRENTS PRÉSENTS DANS LA
PRATIQUE DE LA FANFICTION, DU JEU DE
RÔLE ET DU *SHIFTING*



Chapitre 3.1. Bienvenue en Terre du Milieu : entre évasion et respect de l'œuvre, l'exploration d'un univers de *fantasy* par sa communauté de fans

L'originalité de notre recherche se situe dans l'approche pluridisciplinaire que nous défendons. Cette approche se manifeste dans le croisement des études sur le genre et de la culture fanique, au cœur de notre seconde partie. Nous avons ainsi été en mesure de constater que les communautés faniques sont elles-mêmes influencées par la construction du genre social, cette dernière régissant à la fois les rapports entre les individus au sein du *fandom* tolkienien de même que dans leur réception du roman de J.R.R. Tolkien. Les différences de perception et de revendication du public fan se manifestent alors dans les pratiques dérivées du *Seigneur des Anneaux*, ces dernières étant une vitrine de la réception de l'œuvre de l'auteur anglo-saxon – vitrine qu'il convient à présent d'étudier.

En introduction à ce mémoire de recherche, nous avançons que la mention du terme « genre », au sein de notre sujet d'étude, posait un flou qui était non seulement voulu mais aussi assumé : en effet, il se réfère autant au genre des pratiquants qu'à celui de l'œuvre, de même qu'aux pratiques au cœur de notre corpus d'étude, à savoir la fanfiction, le jeu de rôle et le *shifting*. Après avoir étudié le *fandom* tolkienien dans son ensemble, nous pouvons à présent adopter notre seconde posture de recherche, littéraire, et nous intéresser à la manière dont les pratiques dérivées du *Seigneur des Anneaux* influencent non seulement sa réception auprès de la communauté de fans mais symbolisent également l'appropriation du roman développée par ces consommateurs à travers leurs nombreuses pratiques. De la même manière que nous avons analysé les avis convergents des fans par rapport au roman, ces pratiques développeraient des motifs narratifs récurrents, lesquels seraient symptomatiques de la réception de l'œuvre par les fans. Ces motifs sont très nombreux et divergent selon les œuvres médiatiques qui y sont mises à l'honneur⁴³⁷.

Nous proposons donc, en guise de dernière partie de cette recherche, d'adopter une approche thématifiée ayant pour vocation d'analyser les motifs narratifs récurrents dans les pratiques faniques

437 Henry Jenkins relève notamment que les *fan films* créés par les fans masculins de la saga *Star Wars* ont tendance à mettre en scène des combats au sabre laser, réalisés par des fans ; un moyen pour eux « de montrer l'étendue de son talent autour de cet effet spécial particulier » (JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, « La Guerre des Étoiles de Quentin Tarantino ? Quand la créativité des fans rencontre l'industrie des médias », *op. cit.*, p. 178). Les fans féminines adeptes des *fan films* témoigneraient, de leur part, d'une appétence pour mettre en scène les relations psychologiques entre les personnages, à l'image d'une vidéo procédant de l'ordre du montage « qui fait d'Obi-Wan et de Qui-Gon un couple d'amoureux » (*Ibid*, p. 188).

dérivées du *Seigneur des Anneaux*. De nombreux motifs pourraient être relevés au sein de ce mémoire, comme le motif épique et héroïque lié à la guerre de l'Anneau, la poésie propre à l'écriture de Tolkien, ou encore l'amitié liant les membres de la Communauté ainsi que ceux du *fandom*. Néanmoins, les étudier chacun nous demanderait un développement trop complexe. Nous avons, de ce fait, sélectionné deux thématiques emblématiques de toutes les pratiques faniques : l'évasion en Terre du Milieu ainsi que la romance. Si la première thématique est propre aux trois pratiques que nous étudions ici, la romance demeure intrinsèquement liée à la pratique de la fanfiction, moyen d'expression privilégié des fans féminines. Néanmoins, notre corpus étant composé de cinq productions fanfictionnelles, cette étude sera l'occasion de revenir plus longuement sur cette pratique créative.

3.1.1. L'exploration de la Terre du Milieu par les fans : quand un univers de *fantasy* devient une source d'évasion voire un refuge pour les lecteurs

Le Seigneur des Anneaux est un roman marqué par l'émergence d'un univers aussi complexe qu'abouti : la Terre du Milieu. J.R.R. Tolkien, en véritable cosmologue, a bâti un monde fictionnel dont la richesse permet alors à son lecteur fan de s'en saisir, et ce grâce à ses pratiques qui en sont dérivées. Ce faisant, le fan exprime un désir profond d'évasion dans le monde magique d'Arda, signe de son affection profonde pour l'œuvre de Tolkien. Une envie d'exploration que nous allons à présent étudier.

Cette soif d'évasion émanant du fan serait la résultante de sa découverte de la Terre du Milieu et, de manière générale, de tout univers de *fantasy* possédant les mêmes caractéristiques. Nous avons été en mesure d'identifier ce désir grâce à l'enquête sociologique que nous avons effectuée. En premier lieu, et ce n'est pas un constat étonnant, une majeure partie des enquêtés.e.s se disent fans du genre de la *fantasy* : 78,2 % contre 21,8 % de votes négatifs, tous genres confondus. Nombreux ont été les fans à nous faire part de leur plaisir à découvrir et se plonger dans un univers de *fantasy*, ce genre permettant alors « d'être transportée dans un univers/monde différent du nôtre », pour reprendre les mots d'une fan féminine. Parmi les commentaires rédigés que nous avons récoltés, nous relevons la mention régulière de la thématique de l'évasion, avec près de 45 occurrences du terme sur les 129 réponses obtenues à la question « Qu'est-ce qui vous séduit

le plus dans le genre de la *fantasy* ? ». Les univers de *fantasy* seraient alors caractérisés par un « sentiment d'évasion » davantage prononcé que dans les autres genres littéraires, de même que le travail d'auteurs tels que Tolkien, à travers leurs livres, « rendent la lecture plus prenante et intéressante grâce aux particularités de l'univers décrit » (commentaire d'un fan). La création d'un monde fictionnel, à la fois vaste et cohérent, est ainsi une caractéristique favorisant l'adhésion du lecteur envers cet univers développé, impliquant une lecture et une réception émotive du fait de l'implication de l'immersion du lecteur dans l'univers servant la narration.

Orson Scott Card, auteur de science-fiction Américain, identifie ces univers comme partie intégrante d'une « littérature “d'évasion” », laquelle demandant alors « aux lecteurs de quitter leur réalité présente et de résider, pendant la durée de l'histoire, à l'intérieur du monde créé par l'auteur⁴³⁸ ». Cette définition se rapproche ainsi de celle de l'œuvre-monde, émise par Anne Besson, que nous mentionnions en première partie pour caractériser l'univers de Tolkien – une fiction dominée par un souci du détail quant à la constitution d'un univers cohérent sous toutes ses formes, cette cohérence prévalant sur la narration elle-même⁴³⁹. Une richesse fortement appréciée des fans de Tolkien, lesquels ayant été 233 à exprimer leur amour pour cet univers complexe, lorsque nous les avons interrogés quant à leur thème préféré dans *Le Seigneur des Anneaux*. Nous relevons par ailleurs que la principale raison motivant les fans à s'adonner aux pratiques du jeu de rôle, de la fanfiction et du *shifting* est de « se replonger dans l'univers fictionnel de Tolkien », avec une moyenne de 60 % des votes pour cette affirmation. De son côté, Undómiel nous expliquait, à propos de l'univers de la Terre du Milieu : « Il ne s'agit pas juste d'un décor à son histoire ; c'est un monde à part entière, avec sa propre histoire, sa propre géographie, ses coutumes... C'est un monde vraiment dense, et nous en tant que lecteurs on peut y croire. » Notons ici l'utilisation du verbe « croire », qui n'est pas sans rappeler la forme de croyance que nous évoquions en deuxième partie : cette croyance, décrite comme intermittente par Anne Besson, ne ferait alors son apparition que le temps de la lecture ou de la pratique d'une activité dérivée telle que le jeu de rôle.

De ce fait, l'opinion générale des fans tend en faveur d'un amour inconditionnel pour l'univers, cet amour dépassant même la narration propre du *Seigneur des Anneaux*. Cette prédominance de l'univers d'Arda trouve toute sa force dans la pratique du jeu de rôle :

438 CARD Orson Scott, [2001, St. Martin's Press] 2003, « Le sens selon Tolkien », *op. cit.*, p. 169.

439 À ce sujet, Anne Besson notait que J.R.R. Tolkien avait eu pour volonté de faire de son monde « une entité autonome conférant un sentiment de complétude, associant indissociablement merveilleux et vraisemblable : sa profonde familiarité repose en effet sur la combinaison de ces deux aspects. [Il] s'assure même, l'anecdote est célèbre, que les phases de la lune aperçue au fil des chapitres par les différents personnages soient cohérentes, afin de garantir le bon suivi chronologique de son récit » (BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. “Innombrables sont les récits du monde” : variations narratives sur le motif des univers parallèles », *op. cit.*, p. 199-200). Ces détails, pouvant sembler anecdotiques, permettent toutefois de bâtir la croyance du lecteur pour l'univers fictionnel en question, favorisant de ce fait ce type de réception : fouler les étendues sauvages de la Terre du Milieu.

l'exploration de la Terre du Milieu est la deuxième raison motivant les rôlistes à s'essayer aux jeux liés à l'univers de Tolkien, avec 67,1 % des votes. Le témoignage d'Irwin, en tant que pratiquant du jeu de rôle, est ici porteur de sens : en plus de nous confirmer son intérêt tout particulier pour l'univers d'Arda (« j'ai vraiment une approche de rôliste : pour moi, l'univers est encore plus important que le scénario »), le fan apprécie « l'idée de voyage et la découverte de milieux enchanteurs » que procure la pratique du jeu de rôle. Cette pratique ludique implique en effet une importance capitale au monde fictionnel qu'elle développe, étant donné qu'elle se base sur ce dernier pour proposer une expérience aussi ludique qu'immersive aux joueurs. Cette attention accordée au monde fictionnel passe notamment, comme le précise Anne-Christine Voelckel, par la constitution de cartes géographiques de l'univers, de même que « les livrets de présentation s'attachent avec force détails à en faire la géographie humaine et physique, à édifier l'architecture des lieux centraux⁴⁴⁰ ». Il n'est donc pas anodin que l'univers de Tolkien ait inspiré cette pratique tout en étant au cœur de certains jeux, étant donné qu'il possède toutes ces caractéristiques, lesquelles se retrouvant notamment dans les Appendices du *Seigneur des Anneaux* ainsi que dans la carte d'Arda, dessinée par Tolkien et son fils Christopher, fournie dans toutes les éditions du roman. La carte de la Terre du Milieu, en plus d'être un outil offrant la possibilité au lecteur de suivre les différentes progressions des membres de la Communauté dans l'univers⁴⁴¹, permet « d'«asseoir la description» et de contribuer à la légitimité du monde imaginaire⁴⁴² », le rendant de cette manière concret, palpable, aux yeux du lecteur. Il en est de même du jeu de rôle, dans lequel la carte devient un outil servant à la progression de l'aventure : les joueurs s'y réfèrent pour déterminer le chemin à emprunter. Cette utilisation d'une carte est tout à fait significative dans les parties de *L'Anneau Unique* mises en ligne par Captain Jeu de Rôle, comme par exemple dans cet échange entre les joueurs :

— Idril : Baranor, est-ce que cette carte pourrait nous servir dans notre investigation, notre marche pour voir le grand manteau gris ? Est-ce que tu arriverais à repérer un chemin, un endroit où on pourrait se situer ? Tu reconnaîtrais ?

440 VOELCKEL Anne-Christine, *op. cit.*

441 La narration du *Seigneur des Anneaux* a cela de particulier qu'elle développe, à partir de la deuxième partie du roman, une progression suivant différents points de vue. Si, dans *La Communauté de l'Anneau*, le lecteur suit de manière unique le cheminement de la Communauté, la dissolution de cette dernière s'étalant à cheval entre la fin du Livre II et l'ouverture du Livre III marque la séparation en plusieurs branches de l'histoire avec, d'un côté, la fuite de Frodon et Sam vers le Mordor et, de l'autre, la mort de Boromir et l'enlèvement de Merry et Pippin par les forces de Saroumane. Ainsi, le Livre III est dédié à la poursuite des aventures de la Communauté, avec le voyage de Merry et Pippin en compagnie des Ents ainsi que la progression d'Aragorn, Legolas et Boromir en Rohan. Le Livre IV se focalise sur la poursuite de la quête de Frodon et Sam, guidés par Gollum vers les terres du Mordor. Une même narration divisée est présente dans *Le Retour du Roi*. Cette prolifération de points de vue et de groupes de voyageurs a pour effet de développer les lieux par lesquels les héros poursuivent leurs objectifs. Tolkien avait donc tout intérêt de concevoir une carte précise de sa Terre du Milieu, afin d'aider le lecteur à se repérer dans la géographie, ainsi que de pouvoir mieux jauger les distances parcourues par les héros.

442 TURLIN Jean-Rodolphe, *op. cit.*, p. 16.

— Baranor : Alors, c'est un peu compliqué mais je pense que cela pourrait nous être très utile. À mon avis, on se situe à peu près au niveau des Ered Luin. Est-ce que je peux pointer l'endroit où je pense qu'on se trouve ?

— Maître du Jeu (MJ) : Oui, tu penses que vous êtes en train de passer le col qui... C'est difficile d'être sûr, mais tu penses que vous êtes soit à peu près au niveau de la toute dernière rivière au sud, ou de l'avant-dernière, un peu plus au nord.

— Baranor : Celle où sur la carte c'est marqué « Adurant » ?

— MJ : Oui, Adurant ou Duilwen.

— Baranor : D'accord. Comme c'est des régions où je me suis déjà un peu promené...

— MJ : Tu n'as jamais traversé les montagnes, par contre tu es déjà remonté les montagnes un peu plus que d'autres. C'est pour cela que tu situes à peu près Nogrod mais pas plus.

— Baranor : J'essaie de pointer sur la carte, quitte à faire une marque, ce que je pense être des étapes importantes pour nous, des points de repère qu'on pourrait prendre comme chemin, pour les montrer à Igrid, pour monter l'endroit où on se trouve, etc⁴⁴³.

Bien que le maître du jeu (Captain Jeu de Rôle) ait transposé l'action du jeu de rôle *L'Anneau Unique* au Premier Âge de la Terre du Milieu, emmenant de ce fait ses joueurs à l'exploration du Beleriand – une région de la Terre du Milieu qui s'est retrouvée engloutie par les flots à la fin du Premier Âge – plutôt que dans les lieux bien connus du *Seigneur des Anneaux*, cet échange entre les joueurs est représentatif du rôle que joue la carte de la région, définie par Tolkien dans *Le Silmarillion*, dans l'expérience de jeu. Ces derniers viennent en effet de trouver, sur le cadavre d'un nain, une carte qu'ils tentent alors de déchiffrer, car elle pourrait avoir une importance capitale dans la suite de leur aventure. La mention de lieux dépeints dans les écrits de Tolkien renforce alors leur sentiment d'immersion, tandis que le maître du jeu leur sert de guide, intervenant pour mettre ses joueurs sur la bonne piste à suivre, et les encourageant à explorer les environs. Ainsi, le sentiment de dépaysement et d'évasion est, pour les joueurs, total, comme en témoigne ce fan masculin dans notre enquête, rôliste dans l'âme : « En plus de se glisser dans la peau d'autres personnages, on peut vraiment explorer les recoins d'un autre monde. La seule limite au jeu de rôle, c'est votre imagination ! »

Les fans, qu'il soient lecteurs, rôlistes, auteurs de fanfictions ou encore *shifteurs*, possèdent une imagination débordante. Cette imagination, mise au service des pratiques au cœur de notre étude, est elle-même stimulée par ces univers fictionnels de *fantasy* : en effet, ils offrent la

443 CAPTAIN JEU DE RÔLE, 2022, « *L'Anneau Unique* Aventure 1, Partie 1: Voyage vers Eglador. Jeu de rôle *Seigneur des Anneaux* », YouTube [en ligne], 58'23", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=ctCs796fcEU&list=PLbH2ta8Sn2zBRkaMugEJ1-hhznA6ukVt3&index=2&ab_channel=CaptainJeuDeR%C3%B4le (page consultée le 13/10/23).

possibilité, pour reprendre les mots d'un fan masculin, « de prendre de la distance, s'évader, faire travailler l'imagination ». Cette aptitude à l'évasion, initiée par la *fantasy*, a été commentée maintes fois par des chercheurs ainsi que des auteurs, dont J.R.R. Tolkien, dans son célèbre essai intitulé *Du conte de fées*.

Publié en 1947, *Du conte de fées* est une synthèse d'une conférence que l'auteur anglo-saxon avait menée en 1939, à l'université de Saint Andrews, en Écosse. Cet essai, retouché à de nombreuses reprises par Tolkien, a pour vocation d'analyser les pouvoirs que les contes de fées – ou « histoires de faërie » selon la dénomination propre à l'universitaire – peuvent manifester sur leur lectorat. Tolkien ouvre son propos en dressant le constat suivant : si l'expression « conte de fées » est attestée et aujourd'hui d'usage courant, sa définition demeure floue. Selon Tolkien, il serait trop réducteur d'appréhender le conte de fées comme un « conte où il est question de fées ou, généralement, une légende relative aux fées⁴⁴⁴ » (selon l'un des sens donnés par l'*Oxford English Dictionary*). L'auteur anglo-saxon propose alors une définition se voulant plus précise :

Le conte de fées n'est pas un conte où il est question de fées ou d'elfes, mais un conte où il est question de Féerie, c'est-à-dire de la *Faërie*, le royaume où l'état dans lequel les fées ont leur être. La Faërie recèle bien d'autres choses, en dehors des fées et des elfes, mais aussi des nains, sorcières, trolls, géants ou dragons : elle recèle les mers, le soleil, la lune, le ciel, ainsi que la terre et toutes les choses qui s'y trouvent : arbres et oiseaux, eau et pierres, pain et vin, et nous-mêmes, mortels, lorsque nous sommes gagnés par l'enchantement⁴⁴⁵.

Ainsi, la Faërie est la matière, la « Magie » donnant corps et âme aux univers de *fantasy*, lesquels, note plus loin l'auteur, nourrissent autant qu'ils relèvent de l'imagination dont fait preuve l'esprit humain. En écrivant ces mots, Tolkien s'éloigne de la définition, adoptée de tous, du conte de fées : celle d'un récit merveilleux pour un public juvénile, avec des créatures fantastiques, petites fées bienveillantes et lutins malicieux. Tolkien note que l'association du conte de fée à un auditoire enfantin relève d'un « accident domestique », le genre ayant été « relégué à la “chambre d'enfants”⁴⁴⁶ » sans que cela ait été un choix volontaire et formulé de ces derniers. Aucun enfant ne formulerait de son propre chef un intérêt pour ce type de récits ni même ne serait en mesure d'en tirer du sens – Tolkien lui-même avoue avoir été pris d'intérêt pour ce type de récit que de manière tardive, lors de sa découverte de la philologie. Cette association à un public jeune ne serait due qu'à la réception, au XIX^e siècle, des *Contes de ma mère l'Oye* de Charles Perrault, perçus comme un outil didactique au même niveau que les fables moralisatrices ; Terri Windling note, dans

444 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1983, Allen & Unwin] 2022, « Le conte de fées », *Du conte de fées*, traduit de l'anglais par Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois Éditeur, p. 28.

445 *Ibid*, p. 34-35.

446 *Ibid*, « Les enfants », p. 69-69.

Méditations sur la Terre du Milieu, l'influence plus moderne des studios Walt Disney, « ainsi que des livres imitatifs qu'il a engendrés⁴⁴⁷ », les adaptations en films d'animation du géant du cinéma américain visant alors un public très jeune.

Ce faisant, la définition de Tolkien du conte de fées se rapproche davantage des récits mythiques ayant nourri son œuvre-monde que des contes de fées tels que nous les concevons dans l'imaginaire collectif. Les récits de Faërie stimulent l'imagination (*fantasy*) de son public et développent, par la même occasion, un univers alternatif au nôtre, que l'auteur nomme Monde Secondaire. Ce dernier, possédant ses propres lois, se base sur notre monde, nommé Monde Primaire, afin d'offrir au lecteur une vision plus claire de ce dernier. En dressant la métaphore des verres de lunettes (« il nous faut en tout cas laver nos carreaux, de telle sorte que les choses vues plus clairement puissent être débarrassées de la terne pellicule de la banalité et de la familiarité⁴⁴⁸ »), Tolkien explique que le genre de la *fantasy* permet d'apporter un regard neuf sur notre monde, dépouillé de toutes ses impuretés. Le conte de fées offre ainsi à son lecteur une nouvelle vision du monde dans lequel il vit ; une vision plus réaliste, plus palpable, et ce malgré le fait que ce Monde Secondaire recèle de magie, créatures fantastiques et autres péripéties. Comme le note l'auteur : « C'est dans le conte de fées que j'ai pressenti pour la première fois le pouvoir des mots et l'émerveillement des choses, tels la pierre, le bois et le fer, l'arbre et l'herbe, la maison et le feu, le pain et le vin⁴⁴⁹. » La *fantasy* procure de ce fait un sentiment d'émerveillement du monde, dont elle en tire la matière afin de le sublimer, décuplant par ailleurs les sens de tous ceux qui s'y plongent. Le propos n'est pas sans rappeler ceux tenus par les pratiquants du *shifting* : « Je ressentais vraiment tout, comme dans la vie réelle : les cinq sens etc. On a le toucher, l'odorat, le goût, la vue. On ressent tout comme dans la vie réelle [...]»⁴⁵⁰. » En s'essayant à cette pratique, les *shifteurs* ne font que reprendre ce postulat établi par Tolkien lui-même – leur *current reality* (CR) étant ainsi ce Monde Primaire, tandis que le Monde Secondaire peut être assimilé à la *desired reality* (DR) vers laquelle ces fans souhaitent s'évader.

La soif d'évasion des fans de Tolkien peut ainsi d'expliquer par la richesse de son univers. En revenant sur sa première lecture du *Seigneur des Anneaux*, Terry Pratchett se souvient, en premier lieu, des sensations liées aux descriptions des paysages de la Terre du Milieu, évoquant

447 WINDLING Terri, [2001, St. Martin's Press] 2003, « De Tolkien et *Du conte de fées* », *op. cit.*, p. 227.

448 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1983, Allen & Unwin] 2022, « Recouvrement, Évasion, Consolation », *op. cit.*, p. 99.

449 *Ibid*, p. 101-102.

450 MAYER Jeanne & MANDELBAUM Yaël, 2021, *op. cit.*, 19'27".

le « vert lumineux des bois de hêtre, l'air glacial des montagnes, la terrifiante pénombre des mines des nains, la verdure des pentes d'Ithilien [...] »⁴⁵¹. Un sentiment partagé par de nombreux fans, qui suspendent leur incrédulité afin de croire et adhérer pleinement à l'univers en question – raison supplémentaire qui, selon Tolkien, explique pourquoi l'analogie entre le conte de fées et un public juvénile ne tient pas la route, ces derniers n'étant pas sujets à une forme de croyance. De par la multitude de détails fournis, l'auteur, ou sub-créateur, d'un Monde Secondaire tel que la Terre du Milieu permet à son lecteur de pénétrer dans ce monde. Cette volonté d'immersion est, de plus, un trope que nous retrouvons à de nombreuses reprises dans les littératures de l'imaginaire, que ce soit dans *Le Monde de Narnia* ou encore *L'Histoire sans fin* de Michael Ende (1979). Il n'est pas non plus anodin de constater qu'une méthode du *shifting*, dénommée « Alice method », reprend la même trame narrative que le roman de Lewis Carroll afin d'aider les pratiquants à *shifter* vers leur réalité désirée⁴⁵². Le procédé est le même dans la pratique du jeu de rôle, notamment grandeur nature, où l'incarnation du personnage, de par le revêtement d'un costume et la présence de plusieurs dizaines de participants, favorise l'immersion totale dans l'univers fictionnel de son choix. Chiara Cadrich nous confiait, à propos de sa découverte de la Terre du Milieu, être « tombé dedans quand j'étais petit », le choix de l'expression ne pouvant que rappeler l'image d'Alice chutant dans le terrier du lapin blanc.

Cette soif d'évasion et d'immersion du lecteur en Terre du Milieu, mise en abîme de ce dernier et « fantasme » de tout lecteur de *fantasy*, trouve son paroxysme avec la fanfiction, pratique caractérisée par une forte subjectivité de la part des auteurs. Nous pouvons, à ce titre, citer notre fanfiction *L'Héritière de l'Ered Luin* : son personnage principal, Elenka, est une jeune femme de 25 ans vivant près de Pau, dans les Pyrénées-Atlantiques. Passionnée d'équitation, cette dernière part faire une balade en forêt avec son cheval Orlando⁴⁵³, lorsqu'elle se fait soudainement attaquer par une créature étrange, dont la description rappelle aux lecteurs la figure d'un orque dans *Le Seigneur des Anneaux* : « La bête était plus petite qu'un homme de taille moyenne et se tenait légèrement courbée. Sa peau était jaune, tout comme ses crocs. Il était laid et repoussant, avançant vers la cavalière d'un air menaçant⁴⁵⁴. » Cette créature, bien que moins attrayante que le lapin blanc, occupe la même fonction que ce dernier, puisque la jeune femme, à la suite de sa chute lors de l'attaque, se réveille à Fondcombe, en compagnie du seigneur Elrond et de sa fille Arwen. La jeune

451 PRATCHETT Terry, [2001, St. Martin's Press] 2003, « L'effet culte », *op. cit.*, p. 98.

452 « D'autres préfèrent la méthode "Alice au pays des merveilles" qui consiste à se visualiser en train d'attendre contre un arbre qu'un personnage de l'univers imaginaire apparaisse et le suivre, comme Alice suit le lapin blanc dans le roman de Lewis Carroll. » (BOTSON Guy Edgard, 2022, *op. cit.*).

453 Le choix du nom n'est pas anodin, rappelant celui de l'acteur incarnant Legolas dans les films de Peter Jackson, Orlando Bloom.

454 ELEDHRIM64, 2020, « Prologue », *op. cit.*

femme pense alors être « tombée dans une secte », ou faite « prisonnière d'un étrange rêve », face à l'accoutrement des deux elfes. Néanmoins, en regardant par la fenêtre de sa chambre, Elenka ne peut que remarquer que le décor devant lequel elle se tient n'a rien de semblable à ce qu'elle a connu :

Elle garda le silence un instant avant de tourner la tête vers le balcon de la chambre. Avec une certaine hésitation elle s'en approcha et observa alors l'extérieur : ils semblaient être dans une ville perchée à flanc de montagne, au cœur d'une vallée sauvage et baignée de lumière. A priori rien d'inquiétant. Mais en y regardant de plus près, Elenka ne vit aucune voiture, pas de poteaux électriques, aucun signe de modernité. La ville semblait figée à l'époque médiévale et rien ne lui semblait familier⁴⁵⁵.

Face à une telle découverte, le personnage n'a d'autre choix que de suspendre son incrédulité et de croire en ce qu'elle voit, se convainquant alors qu'elle ne vit pas un rêve éveillé. Le titre même du chapitre de la fanfiction, « Rêve et réalité », témoigne de cette tension entre réel et irréel, l'acceptation du personnage lui permettant alors d'avancer et de connaître l'aventure qu'elle est destinée à vivre en Terre du Milieu ; un principe qui n'est pas sans rappeler la pratique du *shifting*. Ce faisant, Elenka est la parfaite illustration de cette soif d'évasion émanant des fans du *Seigneur des Anneaux*, en étant une humaine arrachée de son village du sud de la France pour se retrouver projetée dans l'univers de Tolkien. Nous pouvons même avancer que le personnage n'est que la projection de l'auteur en Terre du Milieu : en effet, toutes deux ont sensiblement le même âge (l'auteur, Eledhrim64, expliquant sur son profil *Wattpad* avoir 29 ans), de même que Pau est au cœur de l'ancienne principauté du Béarn, région où habite l'auteur ; enfin, toutes deux partagent la même passion pour l'équitation. Ainsi, la démarche de l'écriture semble autant motivée par l'envie de narrer une aventure en Terre du Milieu que d'en vivre une, par intermédiaire de l'écriture, seul moyen pour cette fan de s'immerger davantage dans l'univers de Tolkien et de s'évader, le temps de quelques chapitres, dans un Monde Secondaire.

L'univers de la Terre du Milieu offre ainsi une terre d'évasion pour les fans du *Seigneur des Anneaux*. Ce sentiment est notamment défendu par Tolkien dans *Du conte de fées*, lequel étant alors un droit et une résultante logique de la réception de tels univers par les lecteurs. En effet, Tolkien écrit que la *Faërie*, en s'inspirant du Monde Primaire, crée un Monde Secondaire libéré de toutes les impuretés présentes dans notre réalité. En dressant un parallèle entre le lecteur désabusé par la modernité de son monde et celui d'un prisonnier (« Pourquoi devrait-on mépriser un homme si,

455 *Ibid*, « Rêve et réalité ».

alors qu'il se retrouve en prison, il tente de s'échapper pour rentrer chez lui ? [...] Le monde extérieur n'est pas devenu moins réel parce que le prisonnier ne peut le voir⁴⁵⁶ »), Tolkien explique que l'évasion permet d'offrir une échappatoire salutaire pour le lecteur, lequel peut alors trouver dans un univers fictionnel tel que la Terre du Milieu un refuge face aux horreurs du monde moderne. Il convient de rappeler que Tolkien a lui-même vécu les atrocités de la Première Guerre mondiale, de même qu'il a assisté à la montée du nazisme et ses conséquences – son fils Christopher ayant lui-même rejoint les forces armées britanniques lors de la Seconde Guerre mondiale. Tolkien défend ainsi cette position « d'évasion du prisonnier », prisonnier de son temps, que de nombreuses critiques ont eu tendance, à tort, d'interpréter comme une posture de fuite, de désertion. L'immersion, de même que l'évasion, était alors largement dévalorisée pour son caractère passif et addictif, la critique n'y voyant rien de plus qu'un moyen de se voiler l'esprit face à la réalité. Tolkien se positionne à l'encontre d'une telle réception : selon lui, l'idée que les voitures soient plus réelles que les dragons est une absurdité, et relève par ailleurs d'un choix du lecteur.

Ce choix, c'est celui de refuser cette modernité, largement critiquée par Tolkien : l'industrialisation de masse, au détriment de l'environnement. Le lecteur, en s'immergeant dans un univers de *fantasy*, est avant tout en quête d'un havre de paix, à un état de nature primitif. Ainsi, il ne s'agit pas d'une fuite, mais d'une action délibérée du lecteur ; ce dernier n'est pas aveuglé par ce désir d'évasion, mais a, au contraire, recouvré la vue – une vue qui est préférable à celle que propose le monde moderne, comme le note Tolkien : « Ô combien réelle est la cheminée d'usine, combien étonnamment vivant, comparé à l'orme, pauvre chose obsolète, rêve immatériel d'un amateur d'évasion⁴⁵⁷ ! » Le lecteur désireux d'évasion manifesterait ainsi une conscience aiguë de la laideur du monde moderne, personnifiée par l'industrialisation de masse ainsi que les conflits meurtriers. Cette critique de la modernité est au cœur du *Seigneur des Anneaux* : Saroumane, le mage corrompu, est la figure de proue de cette industrie, saccageant la forêt de Fangorn pour nourrir l'effort de guerre, privant la vallée d'un approvisionnement en eau. La nature reprend toutefois ses droits, grâce à l'intervention des Ents, gardiens mémoriels de la nature sauvage, qui font sauter le barrage, libérant une eau purificatrice. Ce faisant, Tolkien développe lui-même une posture allant à l'encontre de la société dans laquelle il évolue : rejet de la modernité au profit des traditions, rejet de l'industrialisation au profit d'une sensibilité écologique. Ce n'est donc pas un hasard si la pensée de Tolkien a été reprise par le mouvement de la contre-culture des années 1960-1970, comme l'explique Vincent Ferré :

456 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1983, Allen & Unwin] 2022, « Recouvrement, Évasion, Consolation », *op. cit.*, p. 103-104.

457 *Ibid*, p. 106.

Tolkien était avant tout un humaniste ; mais il faisait plus généralement attention à la vie, sous toutes ses formes. Respecter les arbres et la nature, pour lui, c'est respecter le monde dans lequel nous vivons et dans lequel grandiront nos enfants – c'est ce qu'il écrit, dès les années 1950. Il ne refuse pas la technologie, mais insiste sur le fait de ne pas forcément faire tout ce qui est techniquement possible – on pense à Icare qui, à trop vouloir s'approcher du soleil, s'est brûlé les ailes... J.R.R. Tolkien annonce de ce point de vue certains discours écologistes, et il n'est guère étonnant que des théoriciens de l'écologie ou de la gauche américaine aient pu le reprendre comme référence⁴⁵⁸.

Cette génération, nous l'avons vu, s'est alors saisie du roman de Tolkien afin de le hisser au rang de symbole d'une lutte contre l'idéal de vie américain. Cette réception trouve son origine dans le récit même du *Seigneur des Anneaux* : un récit de la fin du monde bucolique, caractérisé par le départ des Elfes de la Terre du Milieu et l'avènement de l'Homme. Tolkien lui-même reconnaissait que son œuvre avait pour vocation de dresser une peinture mythique de l'Angleterre, de même que la Comté, inspirée de son enfance à Sarehole, est une figuration de la campagne anglaise bucolique. Le lourd sentiment de regret face à une époque résolue⁴⁵⁹, présent dans le roman de Tolkien, fait écho au « sentiment de culpabilité collective [...] particulièrement sensible aujourd'hui dans l'essor de la sensibilité anti-spéciste face à la souffrance animale, et écologique face à la menace globale du réchauffement planétaire⁴⁶⁰ ». Une lecture partagée par de nombreux fans de Tolkien, à l'image de cette fan féminine qui nous confiait, à travers notre questionnaire : « C'est un tout qui me permet l'évasion face au monde actuel compromis par les prises de décisions du gouvernement, les urgences climatiques, les extinctions des espèces, les inflations... »

La Terre du Milieu offre ainsi une forme d'écho du Monde Primaire pour ses fans, de même qu'elle représente alors ces derniers un refuge, une Dernière Maison Hospitalière. Il en est ainsi de la pratique du *shifting*, qui avait connu une forte popularité pendant la crise sanitaire du Covid-19, en 2020. Sur Internet, de nombreux *shifteurs* expriment la manière dont la pratique les a aidés à surmonter le stress et l'angoisse engendrés par la situation sanitaire : ainsi en est-il de cette pratiquante, interrogée par Jeanne Mayer, qui expliquait ne pas avoir « le réconfort et le soutien » qu'elle désirait, la pratique du *shifting* l'ayant aidée car « le soutien de certaines personnes dans ma *dr* m'a fait comprendre qu'il fallait que j'essaie de vivre ma vie au maximum et d'être vraiment

458 LIGER Baptiste, 2022, « Entretien. Tolkien était avant tout un humaniste », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 56.

459 Cette forme de nostalgie est commentée de la sorte par Chiara Cadrich : « Il y a, au moins pour *Le Seigneur des Anneaux*, une forme de nostalgie, une coexistence d'un monde merveilleux et hasardeux et d'un chez-soi assez bien représenté par la Comté. Et, pour un adolescent, c'est cette représentation du monde, à la fois rassurante et aventureuse, qui est assez séduisante. » Nous relevons le caractère rassurant que l'univers de Tolkien a pu procurer auprès du fan pendant son adolescence, période emplie de doutes, d'angoisses et d'interrogations quant à l'avenir. L'évasion en Terre du Milieu a ainsi été bénéfique pour Chiara.

460 BESSON Anne, 2021, « Le Pouvoir des lecteurs », *op. cit.*, p. 94.

heureuse⁴⁶¹ ». Il en est de même des quelques *shifteurs* fans du *Seigneur des Anneaux* que nous avons pu toucher grâce à notre enquête sociologique : ces derniers nous expliquaient que le *shifting* avait été pour eux un moyen de fuir un quotidien lourd (17 votes à la question « Quelles sont la/les motivation(s) qui vous a/ont poussé(s) à pratiquer le *shifting*?). Une fan féminine nous confiait notamment que l'univers de Tolkien, de manière générale, avait été une source de réconfort tout particulier lors du décès de sa grand-mère : « C'est ma grand-mère qui m'a fait découvrir les livres du *Seigneur des Anneaux*. Quand elle est morte, j'ai ressenti le besoin de me replonger dans l'univers. C'est comme si je pouvais encore avoir un contact avec elle, ça m'aide. » En plus d'être une source de réconfort pour cette fan, l'univers de Tolkien lui a permis de surmonter le deuil, tout en entretenant une relation affective avec sa grand-mère disparue.

En définitive, les fans de Tolkien ne cherchent pas seulement à étendre leur période de réception du *Seigneur des Anneaux*. De par leur croyance profonde et leur adhésion en Terre du Milieu, ces derniers cherchent avant tout à s'immerger dans le monde fictionnel que Tolkien a conçu tout au long de sa vie. Une position de réception défendue par Tolkien, lequel y voit un moyen de prendre de la distance vis-à-vis des difficultés de la vie réelle, sans pour autant que cette posture soit perçue comme une fuite de la réalité. Ce faisant, la Terre du Milieu peut représenter une forme de refuge pour des fans dans le besoin, à l'image de la pratique du *shifting*, dont nous pensons que J.R.R. Tolkien aurait été un défenseur s'il l'avait côtoyée.

3.1.2. Quelles routes emprunter pour voyager en terres tolkieniennes ? Une exploration de la Terre du Milieu placée sous le signe du respect de l'œuvre

Terre d'évasion pour les fans, l'univers de Tolkien suscite l'intérêt des lecteurs ainsi que des pratiquants des activités ludiques et créatives qui en sont dérivées. Les fans, en s'immergeant dans le roman de Tolkien, cherchent alors à explorer ce vaste univers. Leurs aventures leur permettent de croiser la route des personnages les plus emblématiques de l'auteur, de même que les lieux les plus marquants d'Arda. Toutefois, si les fans font preuve d'une imagination débordante pour concevoir de nouvelles narrations dérivées, aller hors des sentiers battus de l'univers semble être une tâche bien moins aisée.

461 MAYER Jeanne & MANDELBAUM Yaël, *op. cit.*, 23'02''.

Le désir d'évasion, comme nous l'avons vu, motive les fans à s'engager dans des pratiques telles que la fanfiction, le jeu de rôle ainsi que le *shifting*. Il en est de même du rapport aux personnages du roman de Tolkien : 46,7 % des fans ayant répondu à notre enquête consommaient des fanfictions afin de retrouver les personnages de Tolkien, tandis que les rôlistes étaient 39,9 % à revendiquer une telle motivation. Les *shifteurs*, de leur côté, partageaient cette même envie à hauteur de 78 %. Ces chiffres sont représentatifs de l'attachement des fans envers les personnages du *Seigneur des Anneaux*, qu'ils cherchent alors à retrouver dans nombre de leurs pratiques – le *shifting* étant, de manière générale, représentatif de cet attachement aux personnages fictionnels, que les pratiquants cherchent alors à côtoyer dans leur *desired reality*. Ce faisant, les fans développent des narrations dont l'action se situe, majoritairement, au cœur des lieux les plus emblématiques de la Terre du Milieu : la Comté, Fondcombe, la Lórien, les plaines du Rohan ou encore Minas Tirith. La raison de cet attachement à ces lieux se trouve dans l'importance que ces derniers occupent dans la narration du *Seigneur des Anneaux*, mais aussi du *Hobbit*. La Comté est la terre des Hobbits, peuple de semi-hommes et héros principaux des narrations des deux romans emblématiques de Tolkien. La Lórien et Fondcombe forment l'épicentre des royaumes elfiques et de leur culture, race la plus envoûtante du récit tolkienien, et caractéristique de la matière féerique au cœur des récits de *fantasy*. Il en va de même des royaumes humains de Rohan et de Gondor, représentés par Edoras et Minas Tirith, fortement inspirés des récits mythiques lus par l'auteur anglo-saxon. Nous pourrions aussi mentionner le royaume des nains de la Moria, bien que ce dernier occupe une place moindre dans le récit du *Seigneur des Anneaux*, de même que dans les pratiques des fans.

Ces lieux emblématiques sont donc au cœur de l'exploration des fans en Arda, puisqu'il s'agit ni plus ni moins des lieux dans lesquels les héros du roman de Tolkien évoluent. Nous constatons toutefois que les fans sont rares à se laisser tenter par une exploration inédite de la Terre du Milieu, en développant ou créant des régions et lieux jusqu'alors peu abordés dans les écrits de Tolkien – c'est le cas, par exemple, du pays de Rhûn, région orientale de la Terre du Milieu mentionnée à quelques reprises dans ses écrits sans pour autant être autant développée par l'auteur⁴⁶². Plusieurs raisons peuvent expliquer ce constat. Tout d'abord, Tolkien, de par

462 Il est possible que Tolkien, par manque de temps, ait privilégié de développer les régions de la Terre du Milieu au centre de ses récits principaux, à savoir l'Eriador, le Rhovanion, le Rohan, le Gondor, ou encore le Mordor (pour ne citer qu'elles). Le Rhûn n'est que brièvement mentionné dans le récit du *Seigneur des Anneaux* : si Aragorn mentionne y avoir déjà séjourné (« J'ai traversé maintes montagnes et maintes rivières, j'ai parcouru maintes plaines, jusque dans les pays lointains de Rhûn et de Harad, où les étoiles sont étranges. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, « Chapitre deux. Le Conseil d'Elrond », *La Communauté de l'Anneau. Livre II, op. cit.*, p. 275), Gandalf, de son côté, éviterait cette région, selon des propos rapportés par Faramir (« Mes noms sont nombreux dans de nombreux pays [...]. Incanus dans le Sud, dans le Nord Gandalf ; dans l'Est, je n'y vais pas. » [*Ibid.*, « Chapitre Cinq. La Fenêtre sur l'Ouest », *Les Deux Tours. Livre IV*, p. 719]). Cette région, nimbée de mystères, n'est pourtant

la richesse de son monde, s'est évertué à définir son univers de manière précise, notamment par l'élaboration de cartes. Nous avons vu que cet outil permettait l'immersion et l'évasion du fan en Terre du Milieu, de même qu'il constituait une forme de revendication de son appartenance au *fandom* – Anne Besson mentionnait le pouvoir d'évasion que procurait la carte « “d'un lieu qui n'a jamais existé” placardée sur les murs des chambres d'étudiants⁴⁶³ » se revendiquant de la contre-culture américaine des années soixante. De ce fait, l'œuvre de Tolkien laisse peu de place à de tels développements géographiques, d'autant plus si nous nous référons aux volontés des fans de respecter le canon établi par l'auteur, cette fidélité passant alors par le respect de la géographie de Tolkien. En effet, développer une histoire dans un lieu jusqu'alors inconnu des fans risquerait de perdre ces derniers, lesquels auraient alors le sentiment de faire face à une narration se déroulant dans un univers autre que celui de la Terre du Milieu. Ainsi, il serait difficile pour ces fans de sortir du carquois géographique de la Terre du Milieu, ce dernier étant relativement fixe.

Le respect envers l'univers ainsi que le partage de références connues de tous favoriserait alors le développement de narrations qui, bien que relevant du *what else* ou du *what if*⁴⁶⁴, de par la création de personnages originaux (que ce soit des personnages jouables dans le jeu de rôle, du personnage principal d'une fanfiction, ou du rôle joué par les *shifteurs* dans leur DR), reprendraient le cheminement opéré par le récit du *Seigneur des Anneaux*. Ainsi, quatre de nos cinq fanfictions reprennent la narration du roman, en incorporant un personnage féminin au sein de la Communauté de l'Anneau. Si les origines de ces dernières sont diversifiées – Elenna, la protagoniste de *L'Héritière de l'Ered Luin*, est originaire de la France, Mevanui est une des premières-nés Elfes issue du Valinor dans *L'Anneau caché*, Bathilda, la jeune hobbite de *The Fifth Hobbit*, vit dans la Comté en compagnie de ses amis Merry et Pippin, et Naélane, l'elleveth au centre d'*Un peuple oublié*, est une Elfe Noire –, toutes rejoignent la Communauté de l'Anneau et suivent, de ce fait, les péripéties des personnages. Toutes découvrent alors la beauté et le charme de Fondcombe : Mevanui contemple ainsi ce « royaume plein de fleurs, de plantes, d'arbres magnifiques⁴⁶⁵ », dont la vue l'émeut, lui rappelant la beauté de Valinor avant la destruction des deux Arbres, tandis que la compagnie des Hobbits s'accorde sur la beauté du lieu dans *The Fifth Hobbit* (« [...] l'endroit était tout bonnement magnifique. Enfin rien de bien étonnant quand on savait [quelle] race vivait en ces

pas exploitée par les fans dans leurs productions fanfictionnelles, bien qu'elle soit à présent mise en avant dans la deuxième saison de la série *Le Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de Pouvoir*.

463 BESSON Anne, 2015, « Chapitre 2. “Innombrables sont les récits du monde” : variations narratives sur le motif des univers parallèles », *op. cit.*, p. 210.

464 Ces termes, initialement définis pour analyser les récits fanfictionnels, peuvent néanmoins être repris pour toute autre pratique créative développant une narration alternative au récit principal de l'œuvre originale. L'ensemble de ces récits constituent des formes d'*alternate universes* au récit principal, une étiquette permettant aux fans de se constituer une marge de liberté vis-à-vis du matériau narratif original.

465 DEATHFAN, « Descendance royale », *op. cit.*

lieux. La beauté de l'endroit était aussi représentatif de la beauté de la race elfique⁴⁶⁶ ». Ce lieu, empreint d'une beauté hors du temps, est aussi investi par les *shifteurs*, comme nous le montre les vidéos composant notre corpus : Benjamin Lubszynski décrit les « grands ponts », les « palais suspendus », ainsi que « ces maisons qui ressemblent à des temples, à des lieux où seuls la poésie, la musique et les sciences ont le droit de cité⁴⁶⁷. » Un choix de lieu qui prend, par ailleurs, étant donné que ce lieu représente autant un refuge pour les personnages du roman (d'où le surnom de Dernière Maison Hospitalière) que pour les fans eux-mêmes.

L'arrivée dans la cité elfique marque ainsi la progression dans le récit, à mesure que les personnages s'investissent dans la Quête de l'Anneau. Cet engagement est alors le moyen pour les fans de revivre l'aventure en Terre du Milieu auprès de leurs personnages favoris. Un scénario que nous retrouvons dans l'autre vidéo de *shifting* dédiée à la cité elfique : La Méditation du Geek y décrit le Conseil d'Elrond, auquel les *shifteurs* est convié. La Communauté formée, ce dernier est alors enjoint par les héros de les suivre dans l'aventure⁴⁶⁸. Le vidéaste développe ainsi, à travers sa vidéo, un scénario de départ qui permet de lancer l'aventure des *shifteurs* en Terre du Milieu, en compagnie de leurs héros préférés. Si, à la suite du séjour à Foncombe, le cheminement en Terre du Milieu demeure identique pour nos fanfictions, la Dissolution de la Communauté est alors le moyen pour les autrices d'exploiter l'arc narratif développé par Tolkien : suivre le périple de Frodon et Sam, les mésaventures de Merry et Pippin ou la course-poursuite épique menée par Aragorn, Legolas et Gimli dans les plaines du Rohan. Il est toutefois rare de croiser une fanfiction suivant le voyage de Frodon et Sam, alors qu'il s'agit du personnage principal du roman ; à l'inverse, l'arc narratif d'Aragorn, Legolas et Gimli est celui qui a la faveur des fans, notamment par l'action qu'il offre : il permet en effet au fan de prendre part à la bataille du Gouffre de Helm, ainsi que de croiser les personnages emblématiques tels que Gandalf le Blanc, Théoden, le roi de la Marche ou encore Eowyn, la Dame Blanche du Rohan⁴⁶⁹. Néanmoins, Tilla, l'héroïne du *Fifth Hobbit*, se fait

466 NIMAELIN, « 1.8 », *op. cit.*

467 LUBSZYNSKI Benjamin, *op. cit.*, 41'51''.

468 « À présent, visualise Frodon se lever, et accepter de porter l'Anneau jusqu'au Mordor, un peu comme s'il se sacrifiait. Prends conscience du courage de Frodon. Regarde Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli et Boromir rejoindre le Hobbit. Tu peux voir Sam sortir de sa cachette, et rejoindre Frodon à son tour. Visualise Merry et Pippin y aller aussi, en te faisant un signe pour que tu viennes avec eux. Regarde à présent la communauté de l'Anneau au grand complet. Imagine-les se disperser, afin de préparer leur départ. » (LA MÉDITATION DU GEEK, *op. cit.*, 20'13''.)

469 Nous pensons que le goût pour les fans de suivre les aventures du trio provient de la réception des films de Peter Jackson, dans lesquels le caractère épique du récit de Tolkien est poussé au maximum (ce que nous évoquions en première partie de ce mémoire). Par exemple, la bataille du Gouffre de Helm est bien plus développée dans les films que dans le roman, n'occupant, le temps d'un chapitre, même pas vingt pages des *Deux Tours*, tandis que la bataille du film dure, pour sa part, plus de quarante-cinq minutes, et demeure à ce jour une des plus grandes batailles réalisées pour un film. Des choix de mise en scène alors motivés par le système hollywoodien de même que l'essor des *blockbusters* (BESSON Anne, 2015, « Chapitre 1. Se bercer d'illusions », *op. cit.*, p. 241). Suivre les aventures d'Aragorn, Legolas et Gimli, en plus de développer la relation romantique avec l'un des trois personnages (souvent Legolas), est aussi un moyen pour les fans féminines de faire vivre à leur personnage féminin des aventures épiques en Terre du Milieu.

enlever par les Uruks de Saroumane avec Merry et Pippin, avant de se retrouver à son tour dans la forêt de Fangorn. Ces choix faits par les autrices sont alors motivés par la romance liant les personnages – ce que nous développerons au chapitre prochain.

Les différentes aventures des héroïnes de fanfictions permettent alors aux fans à l'origine de ces récits de s'attarder sur les différents lieux mythiques de la Terre du Milieu de Tolkien, et ce pour le plus grand bonheur des fans. Par exemple, Naélane, l'élleth du *Peuple oublié*, suit les aventures du trio dans les plaines du Rohan, avant de se rallier à la cause de Théoden et de participer à la bataille du Gouffre de Helm (« Le Gouffre de Helm. Au creux de la montagne, elle semblait taillée directement dans la roche [...]. Le mur d'enceinte avait beau être épais, il n'y avait aucun moyen de retraite⁴⁷⁰ »). À la suite de la victoire, elle mène la charge des Rohirrim lors de la bataille des Champs de Pelennor, avant de demeurer quelque temps à Minas Tirith, attendant avec angoisse l'issue de la dernière bataille à la Porte Noire. Si elle suit initialement les aventures de Merry et Pippin, Tilla, la protagoniste de *The Fifth Hobbit*, est séparée de ces derniers dans la forêt de Fangorn. Elle y découvre alors Gandalf, ce qui l'amène à participer à la bataille du Gouffre de Helm et suivre, ensuite, Aragorn, Legolas et Gimli sur le Chemin vers le Dwimorberg, en compagnie de la Compagnie Grise des Dúnedain⁴⁷¹. Elle finit par prendre part au combat, avant de s'attarder à la Cité Blanche « plusieurs mois [...] suite au couronnement d'Elessar⁴⁷² ». Mevanui, le personnage principal de *L'Anneau caché*, prend part, de près ou de loin, aux différents arcs narratifs du roman de Tolkien. Elenna, enfin, prend part au périple d'Aragorn, après avoir fait la découverte qu'il s'agissait de son demi-frère. Legolas lui fait par ailleurs visiter le royaume des Elfes sylvestres de la Forêt Noire ; un royaume qui n'est pas inconnu des fans de Tolkien, puisqu'il apparaissait déjà dans *Le Hobbit*.

Nous sommes ainsi en mesure de constater que les fans reprennent spontanément le cheminement proposé par Tolkien dans son récit. Ce respect permet ainsi, comme nous l'expliquions, de maintenir le fan dans une expérience ludique se voulant fidèle à l'œuvre

470 BABONLECHATON, « Chapitre 13_Le Gouffre de Helm », *op. cit.*

471 Ce choix, volontaire de la part du personnage, lui permet ainsi de s'éloigner de Merry, pour qui elle éprouve des sentiments : « Vouloir s'éloigner du Hobbit alors qu'elle avait passé le plus clair de son temps avec les derniers jours et qu'elle pensait d'ailleurs ne plus s'en éloigner semblait parfaitement contraire avec ses derniers propos. Cependant, au vu de la situation qui les attendait, elle jugeait préférable qu'ils ne se retrouvent pas sur le champ de bataille côte à côte. C'était sans doute stupide de penser ainsi. Mais elle ne pouvait dissiper cette pensée de son esprit qui l'amenait à se dire qu'il tenterait par tou[s] les moyens de la protéger, or elle n'avait aucunement envie d'être un handicap pour son ami. » (NIMAELIN, « 3.32 », *op. cit.*). Ainsi, en plus d'être un moyen de croiser les différents arcs narratifs du roman au sein de la fanfiction, le choix alimente la tension dramatique et la relation romantique développée dans la fanfiction.

472 *Ibid*, « 3.39 ».

de l'auteur, de même qu'elle offre un moyen incontestable de prouver sa maîtrise des différents éléments constitutifs de la narration du *Seigneur des Anneaux*. De plus, cela permet alors de répondre aux attentes des fans, à savoir retrouver leurs personnages favoris du roman ainsi que les événements les plus marquants du récit. Néanmoins, ce chemin n'est pas nécessairement le seul possible pour les fans, comme en témoigne notre dernière fanfiction, à savoir *La Maraude du Vieux Touque*, de Chiara Cadrich. Sa production diffère des autres en cela qu'elle ne suit pas la narration du *Seigneur des Anneaux*. Une volonté explicitée par son auteur au cours de notre entretien :

Alors d'abord, il y a de cela une douzaine d'années, j'ai eu envie d'écrire quelque chose.
[...] Je me suis lancé dans la rédaction d'un espèce de *remake* du *Seigneur des Anneaux*.
Le but était de placer des scènes du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux* en les modifiant légèrement. L'idée était de faire un voyage dans ce monde-là.

Le choix du personnage, Gerry, est motivé par l'envie de l'auteur de développer l'histoire de ce personnage énigmatique mentionné à quelques reprises par Tolkien dans ses écrits. Ainsi, le lecteur découvre ce personnage, dans le cadre de la Comté, alors que ce dernier mène une existence frivole. Destiné à devenir le futur Thain de la Comté (l'équivalent du maire), Gerry est embarqué de force par Gandalf dans une aventure (ou un « enlèvement », comme en témoigne le titre du sixième chapitre), laquelle tenant autant du récit initiatique pour le héros que de la fable philosophique, l'auteur n'hésitant pas à citer Nietzsche ou Rousseau dans son récit⁴⁷³. Ce faisant, Gerry se retrouve embarqué pour un long périple à travers la Terre du Milieu qui l'amène à visiter les lieux bien connus des fans : la Comté, tout d'abord, qui marque à la fois le début et la fin de l'histoire, le héros retrouvant ainsi son foyer à la fin de son voyage – une thématique qui n'est pas sans rappeler *L'Odyssee* d'Homère et la figure d'Ulysse, une analogie elle-même dressée par l'auteur au cours de notre entretien⁴⁷⁴. Le héros traverse ensuite la Comté, avant de rejoindre Fondcombe, où il est saisi d'émerveillement devant la beauté du lieu : « Gerry restait rarement bouche bée. Pourtant la beauté des lieux et de ses habitants l'avait depuis un moment privé de la

473 L'auteur de *La Maraude du Vieux Touque* fait preuve d'une grande ingéniosité, doublée d'une inventivité remarquable, en incorporant des références philosophiques et intellectuelles qui sont alors évoquées par Gandalf, à l'image de ce discours du vieux magicien : « On ne s'encombre pas du devoir. Le devoir est le droit que les autres ont sur nous [citation de Nietzsche]. Mais vos euphémismes coupables démontrent une certaine lucidité. Comme vous semblez ignorer que vous ne sauriez faire un pas en ce monde sans trouver quelque devoir à remplir [citation de Rousseau], je vous emmène parcourir le monde quelque temps ! » (CADRICH Chiara, « Chapitre 6 : La route se poursuit sans fin – Enlèvement », *op. cit.*). De ce fait, le récit de l'auteur tient davantage d'un récit initiatique à visée didactique et moraliste, à l'image d'un *Candide* ou d'un *Émile*, amenant son lecteur à une certaine réflexion et introspection.

474 « Mon roman, c'est d'abord un parcours initiatique : Gerry, c'est avant tout un antihéros. Il devient malgré lui un vrai héros. J'ai été beaucoup marqué dans mes lectures de jeunesse par *L'Odyssee* par exemple, et la posture du héros malgré lui, qui ne devient grand que par son obstination à demeurer humain. Finalement, Bilbon ou Gerry, ce sont des Ulysses extrêmement modestes. Le moment où ils se montrent les plus héroïques, c'est en revenant chez eux pour y mettre de l'ordre. » (Extrait de notre entretien avec Chiara Cadrich, disponible en annexe de ce mémoire).

faculté, pour particulièrement développée chez lui, d'exprimer ses impressions⁴⁷⁵. » Et, à l'image du *Seigneur des Anneaux*, le séjour dans la cité elfique devient alors l'occasion de rejoindre une compagnie de nains menée par Thráin, le Roi sous la montagne.

Le héros côtoie alors d'autres personnages illustres tout au long de son aventure : Arathorn, premier du nom, un Dunadan ancêtre d'Aragorn ; Elrond, seigneur de Fondcombe, ainsi que Saroumane, lequel fait une apparition au chapitre 23 afin de sauver les héros d'un mauvais pas. Leurs aventures dans le Nord les amènent à faire la connaissance de Bera, une Béarnide parente à Beorn, personnage apparaissant dans *Le Hobbit*. Ce faisant, le récit de Chiara Cadrich reprend de nombreux éléments issus du roman de Tolkien publié en 1937, notamment l'objectif de la quête : aider une compagnie de nains à reprendre son royaume de Barum-Nahal. Mais ils font face à un dragon convoitant le trésor. Thráin y perd alors la vie, suivi par Arathorn, de la même manière que Thorin succombe à ses blessures dans *Le Hobbit*. Par la suite, le héros trouve refuge dans une forêt enchantée, où il fait la connaissance d'Avacuna, une créature féerique. S'en suit alors un épisode s'apparentant aux énigmes dans le noir que Bilbon, descendant de Gerry, mènera des années plus tard contre Gollum : « Les énigmes sont un jeu très ancien. Les contes rapportent que même les créatures les plus viles hésitent à s'y soustraire ou à tricher. On ne refuse pas à un condamné le droit d'y tenter sa dernière chance⁴⁷⁶. » Enfin, lorsque l'histoire prend fin, Gerry retrouve sa Comté qu'il chérit tant, grandi de son voyage ; il y découvre alors qu'en son absence, ses biens ont été partagés, étant présumé mort, comme Bilbon à la fin du *Hobbit*.

Si le récit de *La Maraude du Vieux Touque* comporte de nombreuses références au *Hobbit*, notamment dans les péripéties, le ton adopté par l'auteur se rapproche davantage de celui employé par Tolkien dans sa rédaction du *Seigneur des Anneaux*. De plus, l'auteur insère dans son récit de très nombreuses références, plus ou moins explicites, au roman de Tolkien. Par exemple, au chapitre 66, alors que Gerry fait mine de se « baigner les pieds à l'ombre des saules », Corruscin, un goupil doué de parole avec lequel le Hobbit s'est lié d'amitié, le dissuade : « Ne vous approchez pas trop de ces vieux grincheux ! Ils sont un peu lunatiques et souvent de fort méchante humeur⁴⁷⁷ ! » Si cette référence passe inaperçue auprès des fans des films de Peter Jackson, il en est autrement des lecteurs de Tolkien, qui reconnaissent une péripétie rencontrée par Frodon et ses amis hobbits lors de leur traversée de la Vieille Forêt, au chapitre six du Livre I de *La Communauté de*

475 CADRICH Chiara, « Chapitre 29 : La vallée de la combe fendue – Conversations », *op. cit.*

476 *Ibid*, « Chapitre 67 : La vallée évanouie – Énigmes ». Il convient de noter que les raisons d'une telle série d'énigmes divergent quelque peu de celles du *Hobbit* : si Bilbon négociait sa liberté en demandant à Gollum le chemin de la sortie des Monts Brumeux, Gollum réclamait la chair du Hobbit si jamais ce dernier échouait aux énigmes. Dans *La Maraude du Vieux Touque*, Gerry souhaite aussi recouvrer sa liberté, tandis qu'Avacuna, blessée par le comportement roublard du Hobbit, le menace de le priver de ses attributs masculins.

477 *Ibid*, « Chapitre 66 : La vallée évanouie – Avacuna ».

*L'Anneau*⁴⁷⁸. De nombreuses autres références pourraient être mentionnées ici : le personnage d'Arathorn, par exemple, est issu des Appendices du *Seigneur des Anneaux*, de même qu'il y est indiqué que le peuple des Dúnedain avait bel et bien tenté de reconquérir le royaume d'Arnor, tombé sous l'emprise du Roi-Sorcier d'Angmar. Ces quelques références, en plus d'asseoir la légitimité de l'auteur, lui permettent de mettre en avant ses connaissances de l'univers, partageant ainsi des clins d'œil complices avec ses lecteurs fins connaisseurs du roman de J.R.R. Tolkien.

Ainsi, Chiara Cadrich propose une narration se voulant à la fois différente de celles préétablies de Tolkien ; mais l'auteur reprend toutefois des schémas narratifs hérités du *Seigneur des Anneaux* et du *Hobbit*, afin de conserver le style et l'ambiance des récits tolkieniens. Son exploration de la Terre du Milieu se veut donc emplie d'un respect envers l'univers établi par Tolkien, reprenant pour moitié le chemin tracé par l'auteur dans ses écrits. Les séances de jeu de Captain Jeu de Rôle, partagées par le vidéaste sur *YouTube*, reprennent la même démarche, entre un respect de l'œuvre et une prise d'initiative dans son exploration d'Arda. En effet, le maître du jeu propose à ses rôlistes une immersion non pas dans la narration du *Seigneur des Anneaux*, mais dans l'histoire du Premier Âge de la Terre du Milieu, à une époque où les races sont encore en plein éveil. Ce faisant, il adapte les règles du jeu *L'Anneau Unique*, qui est destiné à une exploration de l'univers d'Arda à son Troisième Âge, amenant ses joueurs à prendre part à la Guerre de l'Anneau. Cette adaptation ravit ainsi Presseas, une des joueuses, qui explique que le Premier Âge est « [sa] période préférée⁴⁷⁹ ». De ce fait, l'histoire développée à travers ces parties se situe entre 7 000 et 8 000 ans avant l'époque du *Seigneur des Anneaux*. Le maître du jeu explique les raisons de cette adaptation du jeu au Premier Âge, aussi nommé l'Âge des Arbres (de Valinor) :

Tolkien, jusqu'à la fin de sa vie, modifie des éléments, certains détails et des éléments plus grands de ses histoires. Donc c'était toujours un *work in progress* dans son univers. [...] J'essaierai de maintenir le plus possible ce qu'on peut tenir comme un canon officiel. Mais il y a vraiment de la place pour laisser des personnages évoluer en parallèle de tous ces grands événements, ou justement pour vivre ces grands événements. [...] Il faut aussi se rappeler qu'à cette époque de la Terre du Milieu, on reste encore sur l'idée d'un monde vaste, méconnu, car la plupart des gens ne sont pas sortis à quelques lieues autour de leur

478 Dans ce chapitre, les compagnons, harassés par leur voyage, font halte sous la ramure d'un vieux saule. Ils sont alors gagnés par le sommeil. Après n'avoir que trop dormi, ils constatent la disparition de Pippin et de Merry, lequel s'est retrouvé « coincé » dans le tronc de l'arbre : « [...] une autre fente s'était refermée autour de sa taille ; ses jambes étaient à l'extérieur, mais le reste de son corps se trouvait à l'intérieur de l'ouverture noire, dont les bords le serraient comme des tenailles. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, « Chapitre six. La Vieille Forêt », *La Communauté de l'Anneau. Livre I, op. cit.*, p. 139). Ils ne doivent alors leur salut qu'à l'intervention de Tom Bombadil, lequel les invite ensuite à séjourner chez lui.

479 CAPTAIN JEU DE RÔLE, 2022, « *L'Anneau Unique : JDR en Terre du Milieu* », session 0 ! », *op. cit.*, 13'48".

lieu de naissance. Donc on a toujours cette notion d'exploration, de voyage, de découverte qui est importante⁴⁸⁰.

Ainsi, le rôliste considère que l'exploration d'une période autre que celle développée dans *Le Seigneur des Anneaux* ou encore *Le Hobbit* leur fournira une expérience de jeu plus palpitante, de même que le Premier Âge offrirait davantage de possibilités pour que le joueur puisse davantage laisser aller son imagination. De plus, cette transposition des règles du jeu *L'Anneau Unique* au Premier Âge rendra leurs parties plus attrayantes pour les fans qui ne connaissent que l'histoire par ses adaptations cinématographiques. Ce faisant, le rôliste se détourne des règles préétablies du jeu de rôle afin de proposer sa propre exploration de la Terre du Milieu. Nous pouvons alors citer les travaux de Richard Bartle, chercheur britannique, qui s'était intéressé en 2009 à la pratique du jeu de rôle. Il y distinguait deux types d'options pour les rôlistes : un premier, qu'il nomme Dorothy (en hommage au roman *Le Magicien d'Oz* de Lyman Frank Baum, publié en 1900), et un second, nommé Alice, bien évidemment tiré du livre de Lewis Carroll. Il explique son hypothèse de la sorte :

Selon les conventions fictionnelles, il semblerait que lorsqu'une jeune fille se retrouve de manière inattendue dans un endroit à la fois étrange et merveilleux, deux façons de procéder s'offrent à elle. Elle peut, comme Dorothy l'a fait, se mettre à suivre un chemin prédéterminé ; ou bien elle peut, à l'instar d'Alice, partir là où le hasard la mènera⁴⁸¹.

Pour expliquer rapidement ce concept, les jeux de type « Dorothy » prévoient pour le joueur un chemin tout tracé, à l'instar du chemin de briques jaunes qu'emprunte la jeune fille dans le roman pour rejoindre la Cité d'Émeraude. À l'inverse, les jeux de type « Alice » sont bien moins orientés, étant donné que le personnage erre au Pays des Merveilles, en tâchant de retrouver son chemin. De cette manière, les joueurs adoptant une posture de type « Alice » « verront certains aspects du monde qui n'est pas visible du sentier tout tracé⁴⁸² » ; la posture de type « Dorothy » offrirait alors bien moins de perspectives pour des prises de libertés, bien que n'étant pas moins ludique pour ses joueurs. Les joueurs doivent alors franchir toutes les étapes du jeu afin de pouvoir mener à bien leur expérience ludique dans l'univers en question.

480 *Ibid*, 22'08''.

481 Notre traduction. « According to the conventions of fiction, it would seem that when a young girl finds herself unexpectedly in a strange and wonderful place, she has two ways to proceed. She can, as Dorothy did, set out to follow a predetermined path; or she can, as Alice did, go where fortune takes her. » (BARTLE Richard, 2009, "Alice and Dorothy Play Together", in Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Third Person: Authoring And Exploring Vast Narratives*, University of Essex, MIT Press.)

482 Notre traduction. « The advantage of the latter is that they'll see things that can't be seen from the well-trodden trail. » *Ibid*.

Nous proposons ainsi, en guise de conclusion à ce chapitre, d'appliquer cette théorie à l'ensemble des pratiques que nous venons d'analyser. Il semblerait donc que la majorité des pratiques fanfictionnelles dérivées de l'univers de Tolkien puissent être assimilées à la posture de type « Dorothy », les fans demeurant majoritairement sur le chemin narratif tracé par J.R.R. Tolkien, et ne se permettant que peu de déviations de cette voie. De ce fait, leurs productions cherchent avant tout à retranscrire le plus fidèlement possible la narration du *Seigneur des Anneaux*, faisant ainsi vivre à leurs personnages originaux l'ensemble des péripéties du roman. Bien que ne disposant que de peu d'informations quant aux *shifteurs* adeptes de la Terre du Milieu, il nous semble logique que cette pratique se positionne entre ces deux postures ludiques : en témoigne le scénario de départ développé par la Méditation du Geek. Quant aux aventures que ces fans *shifteurs* vivraient ensuite, la seule limite à ces dernières serait leur imagination, bien que nous pensions qu'ils puissent être inconsciemment influencés par leur propre lecture du *Seigneur des Anneaux*, étant alors tentés de revivre les mêmes aventures. *La Maraude du Vieux Touque*, de même que les parties de *L'Anneau Unique* de Captain Jeu de Rôle, adopteraient pour leur part une posture de type « Alice », en tâchant de se détourner de la narration originale de Tolkien afin de proposer un récit et une expérience aussi innovante que respectueuse du Légendaire tolkienien. Quoi qu'il en soit, toutes ces pratiques sont caractérisées par une très forte créativité émanant des fans.

Chapitre 3.2. « Aníron (je désire) » : l’irruption de la romance et des personnages féminins dans les fanfictions dérivées du *Seigneur des Anneaux*

En guise de dernier chapitre à ce mémoire, nous proposons de nous focaliser sur l’étude des fanfictions composant notre corpus principal. Pratique majoritairement dominée par le genre féminin, la fanfiction est emblématique de la culture fanique, de par la manière dont elle se réapproprie des univers fictionnels afin de produire un sous-texte dérivé, non officiel, et représentatif de la réception de l’œuvre culturelle par ses consommateurs. La pratique de la fanfiction est caractérisée par « un braconnage hétéroclite d’idées, d’inspirations, de personnalités, [ainsi qu’] une sorte d’attachement pour le personnage⁴⁸³ », le tout formant un moyen d’expression pour les pratiquants, souvent féminins. L’utilisation d’un univers fictionnel préexistant permet alors à ces publics de s’exprimer plus facilement, abordant des sujets qu’ils n’oseraient pas d’eux-mêmes, tels que la sexualité ou les premiers émois sentimentaux.

Par conséquent, la pratique de la fanfiction serait dominée par certains motifs narratifs récurrents, à l’instar d’une forme de romance développée entre des personnages, ou l’insertion de personnages originaux dans une narration préexistante⁴⁸⁴. Nous proposons donc, dans ce dernier chapitre, de mettre en lumière deux motifs narratifs emblématiques de la pratique fanfictionnelle : l’insertion d’un personnage féminin à la fois autonome et doté d’une force, autant physique que mentale, au sein d’une narration dominée par le genre masculin, et le développement d’une romance entre ce personnage et un autre issu de l’œuvre originale. Ces deux éléments narratifs seraient alors un moyen pour les fans de prendre de la distance vis-à-vis du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien tout en revendiquant une forme d’appropriation et de visibilité s’accordant au féminin, de par l’insertion d’un personnage féminin au sein de la Communauté de l’Anneau.

483BIGEY Magali, 2017, « Auteures de *fanfictions* : ce qu’elles en disent, ce qu’elle dit d’elles. Entre *ethos* et *logos* », *op. cit.*, p. 135.

484 Une présence de motifs narratifs qui a été identifiée par Claire Cornillon et Sébastien François : « La lecture de fanfictions, ou ne serait-ce que de leurs résumés, et le visionnage des vidéos révèlent rapidement un jeu entre répétition et variation, caractéristique des créations de fans : les scénarios, et parfois les personnages, sont souvent les mêmes, tandis que la progression narrative reprend souvent les mêmes moments-clés [...]. » (CORNILLON Claire & FRANCOIS Sébastien, 2017, « Transgresser ou renforcer les stéréotypes de genre ? Les créations de fans aux prises avec leurs conventions dans le *fandom* de *Supernatural* », *op. cit.*, p. 108.) De cette manière, la marge de manœuvre des fans demeure relativement limitée, ces derniers s’exprimant par leurs choix de garder ou non certains éléments de la narration ou l’introduction de certains détails donnant de l’ampleur à certains personnages secondaires.

3.2.1. Les aventures de Mary Sue en Arda : quand les fans insèrent une Dixième Marcheuse au sein de la Communauté

L'œuvre de Tolkien, dans son ensemble, est dominée par le genre masculin, comme nous l'évoquions dans notre seconde partie. L'absence de personnage féminin principal, faisant partie de la Communauté de l'Anneau, est une des critiques principales émises par la réception contemporaine du *Seigneur des Anneaux*. Il n'est donc pas anodin de voir des fans se saisir du roman afin de proposer « leur » version de l'histoire – une version dans laquelle une femme, bien souvent guerrière, est mise en avant.

En introduction à cette partie, il convient de rappeler que les personnages féminins de Tolkien, bien que peu présents dans le récit, ne demeurent pas inactifs pour autant. Galadriel en est l'exemple le plus frappant, tant son rôle dans le roman est subtil. En effet, une première lecture du roman pourrait être tentée de la placer dans un rôle passif, celui d'un « simple » guide conseillant la Communauté et la réconfortant alors que cette dernière fait face à la disparition de son meneur, Gandalf – une lecture qui la placerait alors dans le domaine du *care*, tel que nous l'avons défini en seconde partie. Néanmoins, Galadriel n'est pas un personnage comme les autres, en premier lieu de par son rôle essentiel dans l'autre ouvrage fondateur de Tolkien, à savoir *Le Silmarillion*. Bien que ce dernier ne fasse pas partie de notre corpus d'étude, nous pouvons toutefois mentionner que Galadriel est un personnage ayant adopté une forme d'exil afin de combattre le Mal en Terre du Milieu, comme le note Hubert Artus : « Elfe de lignée royale au destin de déracinée, elle suit les Noldor dans leur exil forcé, et décide de demeurer en Terre du Milieu avec l'homme qu'elle s'est choisie, Celeborn⁴⁸⁵. » Il est aussi intéressant de relever que ce personnage est à la tête de son peuple, ce qui n'est pas le cas de son mari ; Celeborn s'efface en effet au profit de Galadriel, laquelle détient l'autorité sur les terres de Lórien. En outre, l'Elfe est en possession de Ninya, l'Anneau de Pouvoir de l'Eau – l'un des trois Anneaux qui ont été forgés afin de contrer le pouvoir de l'Anneau Unique créé par Sauron⁴⁸⁶.

485 ARTUS Hubert, 2022, « Où sont les femmes ? », *op. cit.*, p. 72-73.

486 Les Appendices sont l'occasion, pour Tolkien, de revenir plus en détail sur la création des Anneaux de Pouvoir, plan conçu par Sauron pour soumettre les peuples libres de la Terre du Milieu : il y est indiqué qu'en l'an 1200, « Sauron tente de séduire les Eldar. Gil-galad refuse d'avoir affaire à lui ; mais les forgerons de l'Eregion sont gagnés à sa cause. [...] Instruits par Sauron, les forgerons-Elfes deviennent des maîtres en leur art. Ils commencent à façonner les Anneaux de Pouvoir. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, « Appendice B. Annales (Chronologie des Terres Anciennes », *op. cit.*, p. 1160). Alors que les détenteurs des Anneaux de Pouvoir semblaient sous la domination de l'Unique, les Elfes ont conçu trois Anneaux afin de contrer le pouvoir de Sauron. Galadriel a été la seule et l'unique détentrice de Ninya, tandis que Narya, l'Anneau de Feu, a d'abord été sous la possession de Círdan, avant que ce dernier n'en fasse don à Gandalf. Enfin, Vilya, l'Anneau de l'Air, a d'abord appartenu à Gil-galad, avant d'entrer en

Ainsi, Tolkien a placé, dès le départ, un pouvoir prodigieux entre les mains d'un personnage féminin, plaçant de ce fait Galadriel au même niveau que Sauron, bien que leurs motivations demeurent radicalement opposées. Galadriel représente en effet la Némésis même du Seigneur Ténébreux, un rôle qu'elle accomplit tout au long du récit de Tolkien. Par exemple, c'est elle qui est à l'origine de la création du Conseil Blanc au cours du Troisième Âge, lequel a notamment eu pour effet de repousser l'avènement de Sauron à Dol Guldur lors des événements du *Hobbit*. De plus, la figure de Galadriel est une source d'espoir pour les membres de la Communauté : ainsi, la simple mention de son nom redonne la force suffisante à Frodon pour se confronter à Arachne dans le Livre IV des *Deux Tours*⁴⁸⁷. Enfin, si le personnage n'apparaît pas au lecteur l'épée à la main, il ne demeure pas inactif pour autant, comme en témoigne ce discours tenu par Galadriel dans *La Communauté de l'Anneau* :

N'oubliez pas que c'est seulement par les chants dans les arbres, ni même par les simples flèches des arcs elfiques que ce pays de Lothlorien est maintenu et défendu contre l'Ennemi. Je vous le dis, Frodon : tandis même que je vous parle, j'aperçois le Seigneur Ténébreux, et je connais sa pensée ou tout ce qui dans sa pensée concerne les Elfes. Et lui tâtonne toujours pour me voir ou connaître la mienne. Mais la porte est toujours fermée !

Le lecteur attentif comprend alors que Galadriel, par le pouvoir de son Anneau, représente l'un des derniers piliers se dressant contre l'influence néfaste de Sauron en Terre du Milieu. Et, si elle n'est pas en première ligne du front contre les armées du Mordor, elle demeure l'un des remparts les plus puissants face à la montée du Mal, son armée repoussant par ailleurs les hordes d'orques de son propre côté lors de la Guerre de l'Anneau. Le rôle de Galadriel est ainsi tout sauf passif.

Galadriel n'est pas le seul personnage féminin à faire face aux ténèbres menaçant les peuples libres de la Terre du Milieu. Nous l'évoquions en seconde partie : le personnage d'Eowyn est le seul à prendre, de manière littérale, les armes, afin de défendre son peuple et son roi. Son rôle dans la victoire n'est pas à négliger, étant donné que c'est de sa main que le bras droit de Sauron, le Roi-Sorcier d'Angmar, est détruit. Ce dernier était le sujet d'une prophétie déclamant qu'aucun homme

possession d'Elrond.

487 Nous pouvons citer l'extrait en question : « “Galadriel !” cria-t-il ; et, rassemblant tout son courage, il éleva de nouveau la Fiole. Les yeux [d'Arachne] s'arrêtèrent. Leur regard se relâcha un moment, comme s'ils étaient troublés par un soupçon de doute. Le cœur de Frodon s'enflamma alors et, sans réfléchir à ce qu'il faisait, que ce fût folie, désespoir ou courage, il prit la Fiole dans sa main gauche et de la droite, tira son épée. Dard jaillit du fourreau, et une flamme bleue tremblotait le long du fil. Alors, tenant haut l'étoile et pointant en avant l'épée brillante, Frodon, hobbit de la Comté, marcha fermement à la rencontre des yeux. » (*Ibid.*, « Chapitre 9. L'ancre d'Arachne », *Les Deux Tours, Livre IV*, p. 773.) Ce passage procède notamment à une double métonymie construite en opposition : la figure de Galadriel, symbolisée par la fiole qu'elle a fait don à Frodon lors de son départ de la Lórien, faisant face à la monstruosité d'Arachne, réduite à ses yeux innombrables. Ainsi, même hors de son royaume, le pouvoir de la Dame de Lórien fait effet.

ne serait en mesure de le tuer. Alors que, sur le champ de bataille, le bras droit de Sauron est sur le point de tuer le roi Théoden, Eowyn s'interpose, ce qui donne lieu à l'un des échanges les plus connus du *Seigneur des Anneaux* :

“M’empêcher, moi ? Pauvre fou. Aucun homme vivant ne le peut !”

Merry entendit alors de tous les sons à cette heure le plus étrange. Il semblait que Dernhelm riait, et la voix claire était comme le tintement de l’acier. “Mais je ne suis pas un homme vivant ! C’est une femme que tu vois. Je suis Eowyn, la fille d’Eomund. Tu te tiens entre moi et mon seigneur et parent. Va-t’en, si tu n’es pas immortel ! Car, vivant ou sombre non-mort, je te frapperai si tu le touches⁴⁸⁸.”

Avec l’aide de Merry, Eowyn arrive alors à vaincre l’abomination (« Elle ne sourcilla toujours pas ; vierge des Rohirrim, fille de rois, mince mais telle une lame d’acier, belle mais terrible⁴⁸⁹. ») Ainsi, le lecteur fait face à un personnage féminin participant activement au combat. Toutefois, cette participation n’est possible que par le port d’un déguisement : Eowyn se fait passer pour un homme, Dernhelm, afin de passer incognito et rejoindre les forces armées. Le lecteur ignore donc la véritable nature de Dernhelm jusqu’à ce qu’Eowyn se dévoile. Comme nous l’évoquons en seconde partie, la participation de la Dame du Rohan à la bataille peut aussi être interprétée comme un acte de folie, du moins de trahison, envers la parole de son roi, ce dernier l’ayant enjointe à protéger son peuple. Cette prise des armes n’en est alors que plus exceptionnelle et, bien qu’elle soit salubre, n’est alors pas un exemple à suivre. Tolkien écrivait par ailleurs, dans une lettre adressée à un lecteur en 1963, qu’Eowyn « n’était *pas* elle-même ambitieuse au vrai sens politique du terme », de même qu’elle « n’était pas non plus vraiment une guerrière ou une “amazone”, mais comme beaucoup de femmes courageuses, elle se révélait capable d’une grande bravoure militaire en période de crise⁴⁹⁰ ». Un point de vue qui replace alors l’écriture de Tolkien dans le contexte de son époque : Chiara Cadrich analyse le personnage d’Eowyn comme une résurgence du « schéma issu de la Première Guerre mondiale, avec le rôle des femmes pour faire tourner l’économie du pays ».

Nous l’évoquons, le contexte de l’époque ainsi que l’environnement dans lequel Tolkien a évolué sont deux causes pouvant expliquer la dominance masculine dans le récit de Tolkien. Nous pouvons, en outre, rajouter à cela les sources d’inspiration de l’auteur, au sein desquelles les personnages féminins sont minoritaires et relégués à un rôle d’arrière-plan et de soin à l’égard des protagonistes masculins. Tolkien, évoluant dans un milieu intellectuel masculin – comme en

488 *Ibid*, « Chapitre Six. La bataille des Champs de Pelennor », *Le Retour du Roi*, p. 900.

489 *Ibid*, p. 901.

490 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1981, HarperCollins Publishers] 2013, « Extrait du brouillon d’une lettre à un lecteur du *Seigneur des Anneaux* », *op. cit.*, p. 618-619..

témoigne son amitié avec C.S. Lewis ou son appartenance au groupe des Inklings – a ainsi développé une écriture positionnée, marquant une valorisation du genre masculin déjà bien présente dans la société occidentale du XX^e siècle. De la même manière, le souci de Peter Jackson à davantage représenter à l'écran les personnages féminins du *Seigneur des Anneaux* témoignait d'une réception des problématiques liées à la représentation du genre féminin dans le milieu culturel, en accord avec la mouvance féministe de l'époque. Ainsi, le réalisateur a accordé davantage de temps d'écran à ses héroïnes, notamment Arwen, que le spectateur a l'occasion de voir l'épée à la main, dans *La Communauté de l'Anneau* (2001). En retour, les fans, pour une grande part féminines, ont été séduites par cette représentation, comme nous l'exprimait Undómiel : « C'est ce que j'ai aimé dans les films de Peter Jackson : la mise en avant des personnages féminins. J'ai trouvé que cela avait été fait avec merveille. » La fanfiction a alors été vue par certaines fans comme un moyen de « corriger » l'œuvre, une posture de réception déjà mentionnée et commentée dans le cadre des *fan studies*.

Ce faisant, les fanfictions sont un excellent moyen de développer des versions alternatives de la Terre du Milieu, les fans explorant le *what else ?* qui, rappelons-le, tend à reboucher les vides laissés par l'auteur dans la narration de son œuvre ; telle est, notamment, la vocation de *La Maraude du Vieux Touque*, qui donne de la consistance au personnage de Gerontius Touque, un Hobbit mentionné à huit reprises par Tolkien dans *Le Hobbit* ou encore *Le Seigneur des Anneaux*. Toutefois, la majeure partie de nos récits se rapportent au *what if ?* : en modifiant un élément canonique de l'œuvre, les fans s'octroient une marge de manœuvre leur permettant d'aborder la narration du roman sous un angle nouveau. Ainsi Khellendros nous confiait, au cours de notre entretien, avoir imaginé une suite au *Seigneur des Anneaux* : se déroulant au Septième Âge, son histoire développe une fin alternative dans laquelle « on apprend que Sauron a survécu et qu'il est à la recherche de chaque atome qui constituait autrefois son Anneau ». Si la résurgence du Mal en Terre du Milieu est un thème pouvant être croisé dans certaines productions faniques⁴⁹¹, il n'en demeure pas le motif narratif prédominant. Comme nous l'évoquions dans notre première partie, quatre de nos cinq fanfictions développent une narration alternative au *Seigneur des Anneaux*, au sein de laquelle un personnage féminin principal devient un membre à part entière de la Communauté de l'Anneau. Ce trope est bien connue des fans francophones de Tolkien, qu'ils identifient sous le nom de « Dixième Marcheuse⁴⁹² ». Généralement produites par des autrices

491 J.R.R. Tolkien lui-même avait commencé à réfléchir à une hypothétique suite au *Seigneur des Anneaux*, intitulée *The New Shadow* (La Nouvelle Ombre), « qu'il avait commencé [...] puis abandonnée au bout de quelques pages, et qui décrivait le retour du mal en Terre du Milieu » (CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, « Chapitre six. 1949-1966 : Le succès », *op. cit.*, p. 207.)

492 Cette expression nous est tirée de notre entretien avec Chiara Cadrich : « La Dixième Marcheuse, c'est un schéma narratif tout à fait récurrent, et la projection d'une jeune fille moderne dans le monde de Tolkien est récurrente

féminines (c'est le cas des fanfictions concernées dans notre corpus), ces récits sont alors l'occasion pour ces fans de développer des personnages féminins forts, dans une démarche militante visant à une meilleure visibilité du genre féminin dans le récit de Tolkien.

Ce motif de la Dixième Marcheuse permet alors de développer des personnages féminins forts qui sont placés au premier plan de l'action. Comme nous l'évoquions au chapitre précédent, les autrices des fanfictions font alors emprunter à leurs personnages le même chemin que celui d'Aragorn, Legolas et Gimli, afin de faire vivre à leurs héroïnes le plus de péripéties possible – un moyen pour elles de combler l'absence de personnages féminins dans les scènes d'action du roman de J.R.R. Tolkien. Par exemple, chaque personnage féminin participe, au minimum, à une bataille majeure du récit du *Seigneur des Anneaux*. Naélane prend ainsi part à la bataille du Gouffre de Helm, mettant ses aptitudes elfiques au combat à profit pour aider le peuple du Rohan à faire face aux hordes de Uruks, tandis que le combat est décrit de manière très graphique et violente par l'autrice, BabonLeChaton : « Elle tranchait chaque uruk qui parvenait au sommet de l'échelle. Ses coups étaient mécaniques, instinctifs, elle ne réfléchissait pas. Le sang giclait et l'éclaboussait de traînées noires, tandis que les corps commençaient à s'empiler à ses pieds⁴⁹³. » Il en est de même de Tilla, la jeune Hobbite de *The Fifth Hobbit*, qui n'écoute que son courage et se jette corps et âme dans la bataille : « [...] La petite Hobbite sentait l'adrénaline en elle et continuait de donner des coups à l'aide de ses lames et d'en parer rageusement⁴⁹⁴. » L'héroïne fait alors preuve d'un courage sans failles, et ce malgré les doutes émis par Aragorn quant à ses aptitudes, ce dernier ayant peur pour la jeune Hobbite – une autre caractéristique récurrente dans les fanfictions. Ainsi, Legolas refuse qu'Elenna prenne part au combat, mais la jeune femme, au centre de *L'Héritière de l'Ered Luin*, s'emporte et ne se laisse pas impressionner par le discours de l'Elfe : « Il est hors de question que j'aie me terrer sous terre pendant que vous risquez vos vies [...] ! Pensez-vous que j'arriverais à vivre si l'un de vous ne survivrait pas cette nuit [...] ? Pendant que je fuirais comme une lâche⁴⁹⁵ ? » Par ses paroles, la protagoniste rejette le rôle traditionnellement attendu des femmes en temps de guerre : l'attente et la peur. Le personnage adopte alors une posture similaire à celle d'Eowyn dans le roman de Tolkien ; plus encore, l'autrice de la fanfiction, Eledhrim64, fait en sorte que son personnage principal se retrouve face au Roi-Sorcier d'Angmar, sur les champs de Pelennor :

également. » Cette insertion « d'une jeune fille moderne » en Terre du Milieu est notamment visible dans la fanfiction *L'Héritière de l'Ered Luin*.

493 BABONLECHATON, « Chapitre 14_La Bataille du Gouffre 1 », *op. cit.*

494 NIMAELIN, « 2.26 », *op. cit.*

495 ELEDHRIM64, « Désaccords », *op. cit.*

La peur semblait avoir quitté son corps. Poussée par une détermination sans faille, Elenna se jeta sur son ennemi, Hathluin en main.[...] Soudain, le cri strident du second serviteur obscur retentit et l'attention du spectre se détourna l'espace d'un instant à l'ouest du champ de bataille. L'elth profita de ce moment d'inattention pour plonger son épée dans son abdomen. [...] Le corps de son ennemi était secoué de spasmes. Il se recroquevilla sur lui-même avant de s'effondrer par terre, secoué de violentes convulsions. Alors la masse sombre s'immobilisa pour disparaître, laissant comme seules traces une cape noire et un heaume déformé⁴⁹⁶.

Les fanfictions, nous l'avons vu, sont le moyen pour les fans de se réapproprier la narration de Tolkien. Cette appropriation passe notamment par certains changements narratifs, qui permettent alors de mettre en valeur leur personnage principal : tel est le cas, ici, d'Elenna qui, en plus de se découvrir demi-sœur d'Aragorn et héritière d'un ancien royaume elfique, joue un rôle majeur dans le récit, lequel rentrant alors en cohérence avec le canon établi par Tolkien – une autre femme combattant le Roi-Sorcier, selon la prophétie décrite par Glorfindel dans *Le Silmarillion*. Mevanui, l'Elfe de *L'Anneau caché*, interfère à plusieurs reprises la narration établie par Tolkien : par exemple, c'est elle qui sauve Frodon des griffes du monstre gardant l'entrée des mines de la Moria, de même qu'elle sauve la vie de Gandalf, grâce à son propre Anneau de Pouvoir⁴⁹⁷. Plus encore, le personnage réussit l'impensable en poussant Sauron à la repentance, ce dernier reprenant alors l'apparence elfique qui le caractérisait auparavant : « J'apprécierais que tu m'appelle[s] Mairon, car tel est mon nom, répondit Sauron. [...] Je n'aurais pas dû me laisser manipuler par cet enfoiré de Morgoth. Tout ce que je veux, c'est [...] être pardonné d'Aulë, mon véritable maître...⁴⁹⁸ » Naé, de son côté, n'hésite pas à se prendre une flèche pour tenter de sauver Boromir, lors de la bataille de l'Argonath, à la fin des événements du *Seigneur des Anneaux*. Si elle n'arrive pas à sauver le capitaine du Gondor, elle prend la place d'Aragorn en combattant le capitaine Uruk-hai – une scène alors inspirée de l'adaptation cinématographique de Peter Jackson.

La mise en avant de ces personnages au cœur de l'action peut aussi résulter d'une soif d'aventure émanant des fans de Tolkien, ces derniers vivant alors par procuration les émotions et l'adrénaline des batailles – nous pensons alors que l'écriture des fanfictions, de même que la pratique du *shifting* ou du jeu de rôle, génère une forme de divertissement pour ces fans créatifs. Toutefois, l'immersion au cœur des batailles ne veut pas dire que les fans ont pour vocation d'en vivre réellement. C'est ce que Tolkien développe dans *Du conte de fées* : l'auteur se réfère en effet

496 *Ibid*, « Les champs du Pelennor ».

497 « Elle activa son cher Anneau : Elanorya, Quatrième des Trois Anneaux des Elfes et le seul à ne pas avoir été fait avec le pouvoir de Sauron. [...] Elle leva le doigt et les parois de roches écrasèrent le Balrog jusqu'à le mettre en pièces. Il ne resta plus que de la poussière. La lumière venant de l'Anneau de Mevanui s'amenuisa et elle se tourna vers la Fraternité effrayée. » (DEATHFAN, « L'Ombre et la lumière », *op. cit.*).

498 *Ibid*, « Le Repenti ».

à son « désir profond » pour les dragons, tout en précisant que « dans mon corps timide, je ne souhaitais pas en avoir alentour, à faire irruption dans mon univers relativement sûr⁴⁹⁹ ». La force de l’imaginaire, qui s’exprime alors à travers les univers de *fantasy*, permet alors de combler cette soif d’aventures. Nous pensons alors que cet exemple, donné par l’auteur, est applicable à notre public fan, ce qui expliquerait ainsi la prédominance de scènes d’actions décrites dans les fanfictions. Ces dernières auraient alors pour vocation de démontrer qu’une femme est aussi capable de se défendre qu’un homme, que ce soit par la force physique ou par son mental – une démarche qui n’est pas sans rappeler les nombreuses revendications féministes prônant une équité entre les genres.

Les exemples ci-dessus, tirés de nos fanfictions, ne sont que quelques-uns parmi tant d’autres qui nous permettent d’illustrer le rôle essentiel joué par ces protagonistes dans les péripéties principales du *Seigneur des Anneaux*. Nous relevons alors que ces personnages font preuve d’une aptitude exceptionnelle au combat, ainsi que d’un tempérament qui leur permettent de faire face, à la fois, aux autres personnages masculins dominant le récit, ainsi qu’aux scènes d’actions les plus importantes. Toutefois, le traitement de ces personnages peut différer d’une fanfiction à une autre. Nous relevons alors deux types de profils qu’il peut être pertinent d’analyser.

Le premier profil qui se dégage de nos lectures a pour effet de mettre en avant, dans les productions fanfictionnelles, des personnages féminins possédant de nombreuses prédispositions physiques, de même qu’un comportement de feu qui détonne alors du style d’écriture de J.R.R. Tolkien. Tel est le cas, par exemple, des personnages de Mevanui et de Naélane. Tout d’abord, nous notons que ces deux personnages se greffent plus tardivement à la Communauté de l’Anneau. Naélane se joint à la Quête de l’Anneau à la demande de Gandalf, lequel « comptait sur elle pour accompagner celui qui serait désigné pour le porter et le défendre au péril de sa vie⁵⁰⁰ ». Mevanui, de son côté, impose sa compagnie après avoir prouvé ses capacités en sauvant la Communauté des mines de la Moria. De ce fait, les deux héroïnes font preuve d’une force et d’une habileté au combat exceptionnelles : Mevanui, dotée d’un Anneau de Pouvoir, est surpuissante. Sa participation à la bataille du Gouffre de Helm est significative : alpaguant les forces alliées des hommes d’une manière peu orthodoxe (« Allons finir de botter le cul à ces saletés ! »), elle anéantit, grâce au pouvoir de son Anneau, l’ensemble de l’armée ennemie⁵⁰¹. Par la suite, le personnage fait face à

499 TOLKIEN John Ronald Reuel, [1983, Allen & Unwin] 2022, « Les enfants », *op. cit.*, p. 77-78.

500 BABONLECHATON, « Chapitre 1_La rencontre », *op. cit.*

501 « Mevanui leva la main devant elle avec une Elanorya à plein potentiel. Aussi, elle ferma son poing et tous les Orcs, Gob[e]lins, Trolls et Roi-Sorcier d’Angmar explosèrent et leurs esprits corrompus ne revinrent jamais en Terre du

Ungoliant, et fusionne avec Eru Ilúvatar, le dieu unique d'Arda, afin de vaincre la créature issue du *Silmarillion*, formant alors une « boule de lumière » qui heurte l'araignée et lui arrache la tête⁵⁰². De son côté, Naélane fait aussi preuve d'aptitudes au combat dépassant toutes les normes, à l'image du combat dans les mines de la Moria :

Le premier [gobelin] à sa portée fut décapité d'un trait, alors qu'elle se focalisait déjà sur le second. Essayant de garder un œil sur ce qui l'entourait, elle commença la danse meurtrière qu'elle connaissait si bien, faisant de ses lames, des extensions de son corps. [...] Elle s'élança sur le troll, alors que l'elfe [Legolas] le criblait de flèches. Elle atterrit sur son bras, d'où elle put facilement grimper sur ses épaules. Elle planta alors violemment ses épées dans son crâne, les tournant sur elle-même. Quand le géant s'effondra, elle sauta gracieusement à terre.

Cet exemple, qui n'est pas le seul dans le récit, est ainsi représentatif de la force du personnage, capable de prouesses physiques qui ne sont pas sans rappeler les nombreuses cascades de Legolas dans les films de Peter Jackson. À ces aptitudes physiques se rajoute un caractère à la fois indépendant et frontal, notamment à l'égard des autres personnages masculins. Ainsi Naélane déclare-t-elle à Thranduil, père de Legolas : « Je tournerai le dos à n'importe quel homme qui penserait pouvoir contrôler mes pas⁵⁰³ ». Sa relation avec Legolas est, d'ailleurs, placée sous le signe de la confrontation, dès le début de la fanfiction, Naé exprimant sa très forte envie de « botter un petit cul princier s'il continue à être désagréable⁵⁰⁴ ». Le comportement de Mevanui, enfin, est déroutant, en étant tour à tour impulsive, colérique et vulgaire à l'égard des autres personnages – elle n'hésite pas à témoigner de son exaspération lorsque la Communauté se retrouve prise au piège entre les murs de la tombe de Balin, dans les mines de la Moria : « Mevanui foutu[t] sa main dans son visage. Ils sont vraiment tous cons. Ils se sont enfermés dans une salle close alors que les ennemis sont dehors et attendent sûrement des renforts⁵⁰⁵... » Une attitude que nous retrouvons par ailleurs lorsqu'elle fait face à Denethor, l'Intendant du royaume du Gondor, lui enjoignant de ne pas être « un salaud avec Faramir⁵⁰⁶ », qu'elle adopte au chapitre suivant.

Ces personnages, de par leur impulsivité, leur imprévisibilité et leur langage fleuri, semblent ainsi bien éloignés du style tolkienien, soutenu et pudique. Ces deux personnages officient, de ce fait, une inversion du rapport hiérarchique entre les genres, dans le roman de Tolkien. Ce sont elles

Milieu, ni à Valinor. » (DEATHFAN, « La véritable puissance de la Mère des Elfes », *op. cit.*). Nous pouvons relever la mention du Roi-Sorcier, qui n'intervient pourtant pas dans la bataille du Gouffre de Helm, dans le roman de Tolkien ; un signe de la prise de liberté très large dont l'autrice fait preuve dans sa production.

502 *Ibid*, « À bat Ungoliant ! ».

503 BABONLECHATON, « Chapitre 18_Ce qu'il dégage est... Tellement puissant », *op. cit.*

504 *Ibid*, « Chapitre 1_La rencontre ».

505 DEATHFAN, « Combats dans le noir », *op. cit.*

506 *Ibid*, « Minas Tirth ».

qui dictent les ordres et qui prennent les décisions, tout en faisant preuve d'une très forte autonomie et d'une force physique remarquable. Ils sont ainsi le signe d'une volonté des fans à inverser ces rapports qui sont encore (trop souvent) présents au sein de la société contemporaine. Nous retrouvons, par ailleurs, cette inversion des rapports de force dans les parties de jeu de rôle dirigées par Captain Jeu de Rôle. En effet, dans ces parties, les rôles de pouvoirs sont occupés par des joueuses incarnant des personnages féminins : ainsi Presseia incarne Idril, la capitaine de l'expédition, tandis de Pétulia joue Elanor, la chasseuse du groupe. Jérôme, un autre joueur, interprète Baranor, le protecteur et soigneur du groupe, incarnant de ce fait un rôle s'inscrivant dans le domaine du *care*. Leurs interactions, bien qu'étant conviviales, témoignent de cette inversion des rapports, les joueurs ayant à cœur d'incarner leurs personnages. Ainsi, Idril n'hésite pas à donner des ordres aux autres joueurs : « On reste en alerte. On fait comme Elanor. Baranor, tu sors ton arme. On se prépare. On se plaque contre le mur et on avise en fonction⁵⁰⁷... » Lorsque Baranor désobéit à un de ses ordres, Idril s'agace : « Cela ne sert à rien d'y retourner, Baranor. Déjà que je suis très en colère, je ne t'ai rien demandé⁵⁰⁸ ». Elanor, de son côté, fait preuve d'une certaine impulsivité qui n'est pas sans rappeler celle caractérisant Naélane dans *Un peuple oublié*. Les joueurs ont conscience de cette inversion des rôles, et s'en amusent sans qu'il n'y ait une quelconque forme de tension entre eux, à l'image de cette interaction :

- Elanor : « Baranor est grand et fort.
- Idril : Il pourra tout transporter.
- Baranor : Pas tellement en fait. Je pense que c'est le plus frêle du groupe, Baranor.
- MJ : Disons qu'en termes de stature, il est pas forcément plus petit que vous, mais en termes de puissance physique que vous pouvez développer, c'est plutôt du côté des deux femmes que cela se situe.
- Idril : Girl Power⁵⁰⁹ ! »

C'est bien une forme de « girl power » que nous retrouvons au sein de nos productions fanfictionnelles. Les personnages de Naélane et Mevanui, de par leurs capacités physiques et leur caractère, relèvent bel et bien de cette volonté de développer des personnages féminins qui soient aussi forts que ceux masculins, voire plus encore. Néanmoins, de tels personnages peuvent rapidement être pointés du doigt par certains fans, leur collant ainsi l'étiquette de « Mary Sue ». Ce terme, que nous avons défini dans notre précédente partie, a fait son essor dans le milieu des

507 CAPTAIN JEU DE RÔLE, 2022, « *L'Anneau Unique Aventure 1, Partie 2 : Alerte en Beleriand. Jeu de rôle Seigneur des Anneaux* », YouTube [en ligne], 06'15", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=khK2Fy9BsRw&list=PLbH2ta8Sn2zBRkaMugEJ1-hhnzA6ukVt3&index=3&ab_channel=CaptainJeuDeRôle (page consultée le 15/10/2)

508 *Ibid*, 18'10".

509 *Ibid*, 33'05".

années 1970⁵¹⁰. Il se réfère à tout personnage féminin présentant une forme de perfection défiant les lois établies par l'univers fictionnel en question. Leurs aptitudes physiques, leur intelligence et leurs réactions face aux événements sont scrutés par les fans. Ces derniers peuvent alors se montrer très critiques à l'égard des personnages : ils sont en effet accusés de ne pas être suffisamment fidèles à l'esprit des œuvres fictionnelles originales, ce qui a pour but de suspendre l'adhésion des fans aux récits fanfictionnels. De nombreuses critiques liés à ce type de personnages peuvent alors « faire écho à un imaginaire sexiste [...] tendant parfois vers la misogynie⁵¹¹ ». Nos deux personnages, Naélane et Mevanui, pourraient ainsi être assimilés à des personnages de type « Mary Sue », du fait de leurs aptitudes et de leurs caractères. De notre point de vue, nous ne condamnons pas la création de tels personnages : nous considérons en effet qu'il s'agit d'un moyen pour les fans d'exprimer à la fois leur réception de l'œuvre fictionnelle, de même que leur créativité.

Toujours est-il que les fans peuvent se montrer soucieux de ne pas tomber dans le « piège » de la Mary Sue, du fait de sa mauvaise réputation au sein des *fandoms*. Tilla et Elenna, les héroïnes de nos deux autres fanfictions, pourraient alors être la résultante de ce souci émanant des auteur.ices de fanfictions. En effet, ces deux personnages constituent le deuxième profil de personnages principaux que nous avons pu identifier au cours de notre étude. Tout d'abord, elles partagent cette même non-expérience du combat : Elenna, comme nous l'évoquions, est une jeune femme se retrouvant projetée, du jour au lendemain, en Terre du Milieu. Elle y apprend alors sa véritable nature : elle est une *peredhel*, « fruit de l'amour entre une elfe et un homme, un dúnadan⁵¹² », qui avait été envoyée sur Terre par sa mère, la reine de l'Ered Luin, afin de la sauver. Son père n'est alors autre qu'Arathorn, père d'Aragorn. De cette double identité, Elenna développe certaines prédispositions au combat, dont une certaine agilité ; mais elle doit toutefois apprendre à manier les armes. Son demi-frère, Aragorn, lui apprend ainsi à se battre :

Les jours suivants furent intenses et épuisants pour la semi-elfe. Elenna ne s'était pas trompée, Aragorn mettait beaucoup de rythme dans les entraînements, variant les exercices et augmentant rapidement leur difficulté. Une agilité certaine au maniement de l'arc se dégagea rapidement chez la brune. Cependant le descendant d'Isildur ne voulait rien laisser

510 Marie Feteira note que le trope de la Mary Sue tient son nom d'un fanzine dédié à l'univers *Star Trek*, édité au cours des années 1970 : il mettait alors en scène « une adolescente qui devait être la plus jeune lieutenant/capitaine de Starfleet, réussissait tout ce qu'elle entreprenait mieux que les autres et faisait tourner la tête de tous les membres de l'*Enterprise*. » (FETEIRA Marie, 2019, « “Power ! Unlimited power!” : Réception du trope de la Mary Sue dans *Star Wars : Le Réveil de la Force* », *op. cit.*, p. 85.) Une adolescente avait alors écrit une parodie de ces histoires, renommant par la même occasion ce personnage sous le nom de Mary Sue. Le terme est aujourd'hui resté dans le langage des fans pour évoquer tout personnage dont les caractéristiques se rapprochent du trope en question.

511 *Ibid*, p. 89.

512 ELEDHRIM64, « Réponses », *op. cit.*

de côté et mettait un point d'honneur à former sa sœur au combat au corps à corps et à l'épée⁵¹³.

Son apprentissage lui permet alors de développer ses facultés, de même que la jeune femme se montre soucieuse de s'intégrer dans sa nouvelle vie : elle étudie alors l'histoire de la Terre du Milieu, l'histoire de son peuple, et insiste à apprendre le sindarin, langue des Elfes. Cet apprentissage intensif lui permet alors de se sentir progressivement à sa place dans ce monde. Néanmoins, l'héroïne est en proie, à de nombreuses reprises, au doute, que ce soit en rapport à ses capacités physiques ou face aux futures responsabilités qui lui incomberont. Ainsi, au chapitre « Discussion nocturne », Elenna confie à Haldir, son conseiller, avoir « l'impression [de ne pas avoir] les épaules assez solides⁵¹⁴ ». L'héroïne n'éprouve ainsi pas de difficultés à former ses doutes et ses questionnements, ni même à se remettre en question lorsque la situation l'implique – des qualités qui la rendent alors très humaine, permettant de ce fait au lecteur de s'attacher et de s'identifier à elle, ce qu'ils manifestent alors dans l'espace des commentaires⁵¹⁵.

Tilla, la protagoniste de *The Fifth Hobbit*, partage les mêmes caractéristiques qu'Elenna. Originaire de la Comté, Tilla est une jeune Hobbite au comportement farouche – un trait caractéristique de sa famille, les Boffin. Si elle n'a pas peur de partir à l'aventure, elle ne sait néanmoins pas se battre : si elle tente de repousser vaillamment les Esprits Servants de l'Anneau au Mont Venteux, elle est rapidement battue. Elle peut alors, par la suite, bénéficier des conseils d'Aragorn et de Boromir pour perfectionner son maniement de la lame, ce qui lui redonne confiance en elle : « La jeune Hobbite écouta le conseil du Rôdeur et se concentra de nouveau avant de porter un coup en direction du Gondorien qui ne manqua [...] de porter à son tour un coup. Coup qu'elle réussit à son tour à contrer⁵¹⁶. » Si elle doute initialement de ses aptitudes, les progrès qu'elle fait au combat de même que l'endurance qu'elle gagne lors de son voyage lui permet de contribuer activement à la Quête de l'Anneau, se retrouvant alors au cœur des plus grandes batailles du *Seigneur des Anneaux*.

513 *Ibid*, « Apprentissage et inquiétude ».

514 *Ibid*, « Discussion nocturne ».

515 Nous pouvons notamment nous référer au commentaire de Cloptre, qui a écrit, au dernier chapitre de *L'Héritière de l'Ered Luin* : « Voilà une très belle histoire, vraiment extrêmement bien écrite, tu as un réel talent pour l'écriture de je peux te l'assurer. On ne voit pas défiler les chapitres, tous aussi bien les uns que les autres, les descriptions sont merveilleusement bien faites. Les liens que tissent les personnages sont vraiment vraisemblables et ça rend l'histoire tellement réel[le] que je suis triste qu'elle n'existe pas. Bravo à toi ! Tu mérites beaucoup plus, j'ai hâte de lire les autres histoires et je sui[s] ravie d'avoir découvert ton compte. » (Lien vers le commentaire : https://www.wattpad.com/933201650-l%27h%C3%A9riti%C3%A8re-de-l%27ered-luin-legolasxoc-corrig%C3%A9e/page/2/comment/933201650_1618741944_ab51c216df [page consultée le 02/09/24]). Nous soulignons l'emploi des termes « vraisemblables » et « réel[le] » par cette lectrice, signe de la réception positive de la fanfiction, notamment vis-à-vis de sa logique et de son rapport au canon officiel.

516 *Ibid*, « 1.12 ».

En définitive, les fanfictions issues de notre corpus témoignent d'une volonté de valoriser des figures féminines dans la narration du *Seigneur des Anneaux*. Toutefois, les approches peuvent différer selon les profils des héroïnes. Naélane et Mevanui, de par leur caractère et leur aptitude, semblent s'apparenter à une forme de « Mary Sue » en Terre du Milieu, leur rôle détonnant du style d'écriture de Tolkien. À l'inverse, les récits initiatiques de Tilla et d'Elenna renforcent l'adhésion du lecteur, qui peut alors davantage s'identifier aux personnages. Ces deux postures, très différentes, se retrouvent aussi dans l'approche du motif romantique au cœur de ces récits fanfictionnels.

3.2.2. Quand les fans sèment l'amour au sein de la Communauté de l'Anneau : le motif de la romance au cœur des productions fanfictionnelles

Notre analyse des productions fanfictionnelles dérivées de l'œuvre de J.R.R. Tolkien ne saurait être complète sans évoquer un motif emblématique de cette dernière : la romance. Activité privilégiée des fans féminines, la fanfiction est le moyen pour ces dernières d'explorer des formes de romances entre des personnages, qu'elles soient présentes dans l'œuvre originale ou imaginées par les fans eux-mêmes. Leurs productions témoignent alors de leur réception de l'œuvre médiatique, de même qu'elles contiennent une forte part de subjectivité.

Pour mener à bien l'étude de ce motif narratif, nous pouvons, dans un premier temps, interroger la place qu'occupe ce motif romantique dans la narration du *Seigneur des Anneaux*. Dire que le roman de J.R.R. Tolkien ne laisse pas la place à de la romance résulterait d'une lecture erronée de son récit.

En témoigne la relation entre Aragorn et Arwen qui, bien que discrète, est essentielle à la progression du *Seigneur des Anneaux*. Leur amour forme une toile de fond dans le roman ainsi que dans la progression du parcours d'Aragorn vers la revendication du trône du Gondor. La place accordée par Tolkien à cette romance est symptomatique de l'influence que les romans de chevalerie médiévaux ont pu avoir sur l'écriture de l'auteur anglo-saxon : Claire Jardillier cite, à ce titre, de cas de Tristan et Yseut, récit courtois mythique caractérisé par le caractère de son héros « Tristan, amant courtois dans les poèmes, mais perpétuellement entre quêtes et tournois dans les récits en prose⁵¹⁷ ». À l'image de ces deux héros, la romance entre Aragorn et Arwen est placée sous le signe de la difficulté, de par leur nature divergente : Aragorn, bien que possédant des origines númenoréennes, demeure un être mortel, tandis qu'Arwen, fille d'Elrond le Semi-Elfe et petite-fille de la Dame de Lórien, est une immortelle – un motif qui sera, par la suite, accentué par l'adaptation cinématographique de Peter Jackson, afin d'apporter davantage de tension dramatique à cette relation. Hubert Artus note par ailleurs que l'amour pour Arwen protège Aragorn de la corruption engendrée par l'Anneau : « Si Aragorn demeure incorruptible, c'est aussi grâce à la droiture de celle qui l'attendra durant des dizaines d'années⁵¹⁸ ». De ce fait, le rôle d'Arwen peut davantage être interprété comme celui d'un guide spirituel pour Aragorn : c'est notamment grâce à elle que le

517 JARDILLIER Claire, 2007, « Les échos arthuriens dans *Le Seigneur des Anneaux* », *op. cit.*, p. 158.

518 ARTUS Hubert, 2022, « Où sont les femmes ? », *op. cit.*, p. 72.

Dúnadan évite de commettre la même erreur que son ancêtre Isildur, et de se laisser ainsi tenter par le pouvoir de l'Unique.

Si les deux personnages ne possèdent que peu d'interactions dans le récit – Arwen n'est mentionnée qu'à dix reprises au cours des 1 098 pages du roman – Tolkien place, de-ci de-là, quelques indices quant à la nature de leur relation. Ainsi, lors de la scène du banquet à Fondcombe, dans le premier chapitre du Livre II de *La Communauté de l'Anneau*, Frodon fait la connaissance d'Arwen, dont il est frappé par sa beauté : « Au milieu de la table [...] était assise une belle dame à regarder [...]. Frodon n'avait jamais vu ni imaginé pareille beauté en un être vivant⁵¹⁹. » Il est ensuite étonné de voir « qu'Aragorn se tenait à côté d'elle⁵²⁰ », discutant avec elle à la fin du banquet. Suite au départ de la Communauté, les deux amants se retrouvent alors séparés, leur réunion n'ayant lieu qu'à la toute fin du roman, une fois l'ennemi vaincu. Néanmoins, quelques allusions à cette romance sont disséminées dans le récit, plaçant par la même occasion leur relation sous le signe de l'amour courtois et chevaleresque. Ainsi Aragorn fait-il part à Galadriel, lors du chapitre « Adieu à la Lórien », de son désir le plus profond : « Madame, vous connaissez tout mon désir, et vous avez longtemps eu en garde le seul trésor que je cherche. Mais il n'est pas à vous pour me le donner, quand bien même vous le voudriez ; et ce n'est que par les ténèbres que je l'atteindrai⁵²¹. » Nul doute pour le lecteur qu'Aragorn fait ici mention de son amour pour Arwen, laquelle a vécu une majeure partie de sa vie auprès de sa grand-mère. Galadriel, nous l'évoquions, fait alors figure de « bonne fée » bienveillante à l'égard des deux amoureux, les plaçant sous sa bénédiction. Néanmoins, Aragorn, de par sa condition d'homme et de sa lignée, a conscience que seuls l'accomplissement de son destin et la victoire sur le Mal le rendra digne d'obtenir la main de sa bien-aimée (sentiment davantage développé dans les films de Peter Jackson). Par ailleurs, si Arwen Undómiel, de son surnom, n'est pas présente lors des principaux événements du *Seigneur des Anneaux*, sa pensée accompagne son amant, comme le lecteur le constate lorsqu'il apprend que les bannières d'Aragorn, sur le champ de bataille de Pelennor, sont de la main de l'Elfe :

Tous les yeux suivirent son regard, et voilà que sur le navire de tête un grand étendard se déployait, et le vent le fit flotter, tandis que le navire se tournait vers le Harlond. Dessus fleurissait un Arbre Blanc, et cela, c'était pour le Gondor ; mais il était entouré de Sept Étoiles et surmonté d'une haute couronne, marque d'Elendil que nul seigneur n'avait portée depuis des années sans nombre. Et les étoiles flamboyaient au soleil, car elles avaient été

519 TOLKIEN John Ronald Reuel, « Chapitre Premier. Nombreuses rencontres », *La Communauté de l'Anneau, Livre II, op. cit.*, p. 253-254.

520 *Ibid.*, p. 265.

521 *Ibid.*, « Chapitre Huit. Adieu à la Lórien », p. 409.

ouvrées en gemmes par Arwen fille d'Elrond ; et la couronne brillait dans le matin, car elle était faite de mithril et d'or⁵²².

Cet extrait est lourd de sens, si nous prenons en compte la tradition chevaleresque sur laquelle Tolkien s'est appuyé pour développer son univers. L'auteur s'évertue ici à décrire l'héraldique par lequel Aragorn revendique sa lignée royale, épousant de ce fait son destin et celui de son royaume du Gondor. Le héros, de par le voyage effectué, s'est rendu digne de cet héritage noble, déclamant aux yeux de tous son héritage nûmenoréen de par sa lignée avec Elendil. Il n'est, en outre, pas anodin que Tolkien précise que cette bannière ait été fabriquée des mains d'Arwen : en plus de lier un peu plus les deux amants ensemble, l'action d'Arwen lui permet d'asseoir, de manière indirecte, la légitimité de son bien-aimé quant à la revendication du trône du Gondor. Ce passage est bien représentatif de l'importance, très subtile, que joue Arwen dans l'évolution du personnage d'Aragorn – une importance qui a alors été maintes fois commentée par les fans ayant participé à notre enquête sociologique.

Cette importance est, enfin, davantage développée dans les Appendices accompagnant *Le Seigneur des Anneaux*. Ces derniers permettent alors de mettre en lumière la relation d'Aragorn et Arwen, de même qu'ils ont été une source d'inspiration précieuse pour l'équipe des films, désireuse de davantage représenter les deux amants à l'écran. Ces Appendices insistent alors sur le rôle curateur d'Arwen auprès d'Aragorn, alors que le héros partait « affronter le danger et la peine tandis que le monde s'assombrissait et que la peur tombait sur la Terre du Milieu ». Tolkien explique alors qu'Arwen demeurait, pendant ce temps, « à Fondcombe, et, Aragorn étant au loin, elle veillait sur lui par la pensée⁵²³ ». Arwen est alors placée sous un autre rôle, correspondant davantage à son statut de femme : le soin de l'autre.

Un rôle que rejette alors Eowyn, comme nous l'avons précédemment évoqué. Sa participation à la guerre peut être interprétée comme un désir de suicide émanant de la jeune femme : en effet, comme le note une fois de plus Claire Jardillier, Eowyn commet l'erreur de « tomber amoureuse avant que le chevalier concerné n'ait déclaré sa flamme, ou plutôt d'avoir pris un simple comportement chevaleresque pour de la “courtoisie”⁵²⁴ » (dans le sens médiéval du terme). Cette thématique, que l'on retrouve une fois de plus dans de nombreux récits chevaleresques, caractérise le parcours d'Eowyn, laquelle éprouve des sentiments, non partagés, pour Aragorn⁵²⁵. Par la suite, alors que l'héritier au trône du Gondor s'engage sur le chemin de

522 *Ibid*, « Chapitre Six. La bataille des Champs du Pelennor », *Le Retour du Roi, Livre V*, p. 906-907.

523 *Ibid*, « Appendice A. Annales des Rois et des Seigneurs souverains », p. 1134.

524 JARDILLIER Claire, 2007, « Les échos arthuriens dans *Le Seigneur des Anneaux* », *op. cit.*, p. 159-160.

525 Cet amour naissant fait son apparition dans le deuxième volume du *Seigneur des Anneaux*, alors qu'Aragorn, Gandalf, Legolas et Gimli arrivent à Edoras et que le Magicien Blanc libère le roi Théoden de l'emprise de

Dunharrow, Eowyn lui demande l'autorisation de le suivre, ce qu'il refuse. Comprendant alors que ses sentiments ne sont pas partagés, la jeune fille est alors en proie à une forme de détresse : « Gimli et Legolas, qui se trouvaient tout à côté, crurent voir alors qu'elle pleurait, et chez quelqu'un d'aussi ferme et fier ces larmes paraissaient d'autant plus douloureuses⁵²⁶ ». Prenant alors l'identité d'un homme (Dernhelm), Eowyn part au combat avec l'intention d'y laisser la vie, abandonnant toute raison et devoir envers son peuple. Un désir de mort que Merry perçoit alors, bien qu'il ne soit pas au courant de la véritable identité de Dernhelm : « Il saisit la lueur de clairs yeux gris ; et il frissonna, car il lui apparut soudain que c'était là le visage de quelqu'un qui, sans espoir, allait au-delà de la mort⁵²⁷. »

Ainsi, le rôle d'Eowyn est ambigu, d'autant plus du point de vue catholique de Tolkien. Le personnage d'Eowyn est alors perçu comme allant à l'encontre des règles préétablies, signe d'une forme de déraison que manifeste l'héroïne. De plus, la guérison d'Eowyn n'intervient qu'après avoir frôlé la mort, après avoir anéanti le Roi-Sorcier. Sa guérison est alors due à sa rencontre avec Faramir, fils de Denethor et frère de Boromir, alors que ces derniers sont en convalescence suite à leurs blessures de guerre. Alors que Faramir lui déclare son amour, Eowyn sent que l'Ombre qui obscurcissait son cœur (et son jugement) s'est levée :

« Je me tiens dans Minas Anor, la Tour du Soleil, dit-elle ; et voilà que l'Ombre est partie ! Je ne serai plus une vierge guerrière, je ne le disputerai plus aux grands Chevaliers, et je ne trouverai plus la joie dans les seuls chants de massacres. Je serai guérisseuse, et j'aimerai tout ce qui pousse et n'est pas stérile⁵²⁸. »

Ainsi, ce n'est que lorsque Sauron, et l'influence qu'il exerçait en Terre du Milieu, est détruit que la Dame du Rohan semble recouvrer sa raison. Aussi renonce-t-elle à une vie guerrière pour adopter la posture que la société féodale attend d'elle : celle d'une épouse et d'une protectrice de son peuple. En épousant Faramir, Eowyn choisit ainsi d'épouser, par la même occasion, la vocation de guérisseuse, s'inscrivant de ce fait dans le domaine du *care* que nous évoquions en seconde partie. Cette décision de Tolkien est alors représentative de la société dans laquelle il évoluait, de même que l'héritage littéraire dans lequel il s'inscrivait : les chansons de geste médiévales et autres récits mythiques. Ainsi, la romance développée dans son récit répond aux exigences de ces récits : un amour courtois et salutaire pour l'âme du personnage.

Saroumane. Eowyn fait alors preuve d'une certaine fascination à l'égard d'Aragorn : « Arrivée devant Aragon, elle [Eowyn] s'arrêta soudain et le regarda, les yeux brillants. Et il abaissa le regard sur son visage et sourit ; mais, en prenant la coupe, sa main rencontra celle de la jeune fille, et il sentit qu'elle tremblait à ce contact. » (TOLKIEN John Ronald Reuel, « Chapitre Six. Le roi du château d'or », *Les Deux Tours, Livre III, op. cit.*, p. 564.)

526 *Ibid*, « Chapitre Deux. Le passage de la Compagnie Grise », *Le Retour du Roi, Livre V*, p. 841.

527 *Ibid*, p. 859.

528 *Ibid*, « Chapitre Cinq. L'intendant et le roi », *Le Retour du Roi, Livre VI*, p. 1029.

Après avoir développé l'importance de la romance dans le récit tolkienien, il convient de nous demander la manière dont les fans se saisissent de ce motif narratif dans leurs productions fanfictionnelles. Comme nous l'évoquions en introduction, le motif de la romance est en effet un moyen d'explorer la psychologie des personnages, ainsi que leurs relations au sein d'un récit fanfictionnel. Chiara Cadrich évoquait, au cours de notre entretien, qu'une limite à l'écriture de J.R.R. Tolkien réside dans le manque d'introspection des personnages : « Il n'y a quand même pas beaucoup d'efforts d'explicitation des caractères, des motivations des personnages. » Les personnages sont alors développés qu'à travers leurs actes, sans que le lecteur puisse se faire une idée précise de la répercussion de ces derniers dans la psychologie des héros tolkieniens – Chiara explique alors que Sam est « le personnage avec lequel on a le plus d'intimité », ce qui expliquerait aussi pourquoi ce personnage a les faveurs du public fan du *Seigneur des Anneaux*. Undómiel partage, de son côté, le même avis : « Au final, on ne sait pas vraiment ce qu'ils pensent dans leurs têtes. Et moi j'aime bien savoir ce que pensent les personnages. » Ainsi, la pratique de la fanfiction en Terre du Milieu permettrait aux fans d'en apprendre davantage sur leurs personnages préférés, d'où l'importance de la romance dans cette pratique.

Ainsi, les fans s'amuse, à travers leurs récits fanfictionnels, à reprendre les romances créées par Tolkien afin de les développer davantage. Tel est, par exemple, le cas de la fanfiction *Un peuple oublié*. En effet, BabonleChaton, l'autrice, s'amuse à développer davantage la romance entre Faramir et Eowyn, à travers la présence de son personnage principal, Naélane. À la suite de la bataille des Champs du Pelennor, l'elleveth est contrainte de recouvrer ses forces et de demeurer à Minas Tirith, tandis que ses amis se dirigent vers la Porte Noire pour donner une dernière chance à Frodon de détruire l'Anneau. Au cours de cette attente interminable, l'héroïne se lie d'amitié avec Faramir et Eowyn, présents pour les mêmes raisons. Si, la journée, ils œuvrent à la reconstruction de la Cité Blanche, ils se retrouvent tous ensemble le soir tombé pour partager leur ressenti. Naélane évoque alors son passé à ses nouveaux amis, de même que Faramir se remémore ses souvenirs avec son frère disparu, Boromir. L'autrice change alors de point de vue dans son récit, s'attardant dans un moment d'introspection de Faramir :

Eowyn.

Elle était là, à présent, avec lui. Les yeux perdus dans le vide.

Dès qu'il l'avait vu, il avait compri[s] qu'il ne pourrait être en paix qu'à ses côtés. Elle était tellement... douce. De par son caractère, de par les magnifiques traits de son visage pourtant si déterminé.

Jour après jour, il s'était rapproché d'elle, l'aidant à surmonter la perte de son oncle, comme elle l'aidait avec celle de son propre père. Se remettant l'un et l'autre de leurs blessures, et se racontant le monde et la vie qui les entourait. Elle semblait tellement courageuse. Il admirait ses valeurs, et Naé avait plusieurs fois ri de voir ses yeux se mettre à briller lorsqu'elle arrivait⁵²⁹.

Ce moment d'introspection est représentatif de la volonté des fans de développer plus encore la psychologie des personnages. Ce passage permet ainsi de donner de la consistance au personnage de Faramir, de même que sa relation naissante avec Eowyn. Si, dans le roman de Tolkien, l'amour entre les deux personnages permet avant tout de « guérir » la Dame du Rohan, il en est tout autrement ici : cette relation permet aux deux personnages de se reconstruire, Faramir admettant ses propres blessures. Ainsi, la relation n'est pas basée sur une quelconque hiérarchie ou relation de dépendance entre les deux personnages. De plus, le personnage de Naélane est l'occasion, pour l'autrice d'*Un peuple oublié*, de développer une relation amicale entre deux personnages féminins, en Terre du Milieu : ainsi, l'élleth motive Eowyn à prendre les armes, de même qu'elle entraîne par la suite des femmes au combat⁵³⁰. Dans *The Fifth Hobbit*, l'amitié entre Tilla, la Hobbite, et Nimaelin, une Elfe inventée par l'autrice (portant le même pseudonyme) relève de cette même dynamique. Ce faisant, les fans, par leurs récits fanfictionnels, cherchent à développer les relations entre les personnages féminins – les récits passeraient ainsi le test de Bechdel, ce qui n'est pas le cas du roman de Tolkien, rappelons-le. Enfin, nous notons une inspiration de l'histoire d'Eowyn dans le récit de Chiara Cadrich, à travers le personnage de Bera, la Béornide. Cette dernière s'éprend en effet d'Arathorn, souhaitant ainsi se lier avec lui. Le Dúnadan n'a alors pas d'autres choix que d'évoquer l'image de son épouse afin de régler tout quiproquo. Si la changeuse de peau se résigne, sa douleur lorsqu'Arathorn se fait tuer témoigne de son amour pour lui :

Bera était plongée dans une apathie complète depuis le départ d'Arathorn. Le lever du soleil lui apporta un peu de sérénité – elle fit le vœu solennel de lui fournir une sépulture digne d'un roi. Aussi, après avoir aidé Ingold à enterrer ses deux compagnons dunedain, s'opposait-elle fermement à ce qu'Arathorn fût étendu à ses côtés⁵³¹.

Nous relevons l'euphémisme effectué par l'auteur, préférant parler du « départ » du personnage que de sa mort ; signe de l'introspection du personnage de Bera qui n'arrive pas encore

529 BABONLECHATON, « Chapitre 32_Nous avons vaincu. », *op. cit.*

530 Dans une scène décrite par l'autrice, Eowyn se voit proposer d'apprendre à manier une lame par Naélane, laquelle la surprend en train d'admirer ses lames. Si la Dame du Rohan doute de ses capacités, Naélane la rassure : « Vous avez plus de courage que vous semblez le penser. Ne rendez pas vos souhaits impossible sous prétexte que vous êtes une femme. » (*Ibid*, « Chapitre 11_Le Château d'or de Meduseld »).

531 CADRICH Chiara, « Chapitre 57 : La chute – Veillée funèbre », *op. cit.*

à admettre la disparition d'Arathorn. Cette fin, tragique, reprend par ailleurs le motif chevaleresque, de par l'évocation des derniers hommages rendus à un chevalier tombé au combat.

Ainsi, les fanfictions constituant notre corpus s'amuse à donner davantage de consistance à certaines romances, bien que nous remarquons que celle entre Aragorn et Arwen ne soit pas plus exploitée par les fans dans leurs récits dérivés. Par ailleurs, si les romances tolkieniennes peuvent être explorées, nous constatons qu'elles ne se retrouvent jamais au centre des fanfictions, de même qu'aucun fan n'explore une forme de *what if* en imaginant une romance entre deux personnages originaux du *Seigneur des Anneaux*. Undómiel nous expliquait, par exemple, ne pas apprécier les fanfictions qui « incluaient un personnage féminin avec Aragorn, car j'étais trop attachée pour aimer ça ! Elles voulaient dire qu'Aragorn trompait Arwen, et c'est inconcevable pour moi. » De ce fait, les fans, étant trop attachés à certains aspects du canon de Tolkien, refusent que les relations sentimentales développées par Tolkien soient changées ; ces fans refusent donc toutes formes de *ship*⁵³² entre deux personnages créés par l'auteur anglo-saxon.

À cela, les fans de Tolkien préfèrent le développement d'une romance entre un personnage original, créé par l'auteur de la fanfiction, et un membre de la Communauté, ce type de romance devenant ainsi un motif narratif récurrent au sein de la pratique fanfictionnelle en Terre du Milieu. Ce personnage original, nous l'avons vu, est alors bien souvent un personnage féminin prenant part à la Quête de l'Anneau, caractérisé par un esprit plus ou moins indépendant et des aptitudes physiques hors du commun. Ainsi en est-il de trois de nos fanfictions : *L'Héritière de l'Ered Luin* et *Un peuple oublié* développent ainsi une romance entre leur personnage principal et l'Elfe Legolas – nous retrouvons alors l'attrait que le personnage pouvait avoir auprès des fans féminines, notamment du fait de la réception des films de Peter Jackson. De son côté, *The Fifth Hobbit* imagine une romance entre Tilla et son ami Merry ; un parti pris de l'autrice qui est intéressant, étant donné que ce personnage n'est pas celui le plus mis en avant dans le roman de Tolkien ni même dans les adaptations cinématographiques de Peter Jackson. Nos deux dernières fanfictions diffèrent quelque peu : en effet, *L'Anneau caché* met en scène une romance entre Mevanui et

532 Le *ship* est un terme propre au jargon fanique. David Peyron explique que ce terme « est associé aux jeux filles souhaitant une relation amoureuse » entre des personnages issus d'une même œuvre médiatique (PEYRON David, 2017, « De la *fake geek girl* au vrai geek. L'appropriation des univers de fiction dans la culture geek, outil de hiérarchisation genrée », *op. cit.*, p. 75). Le *ship* se manifeste souvent sur les réseaux sociaux, les fans témoignant de leur envie de voir deux personnages finir ensemble en fusionnant leurs noms ensemble : tel est le cas, récemment, de la réception de la série HBO *House of the Dragon* : les fans de la série se sont en effet mis à fantasmer une relation entre les deux personnages principaux de la série, Rhaenyra Targaryen et Alicent Hightower, pourtant opposées dans la série. Ce *ship*, prônant de ce fait une relation homoérotique, se manifeste alors sous le nom de « rhaenicent ».

Sauron, alors que ce dernier était encore connu sous son ancienne identité, Mairon⁵³³ – la relation reprendra alors une fois que l'héroïne ait ramené Mairon sur le droit chemin.

Enfin, *La Maraude du Vieux Touque* développe elle aussi une romance, bien que cette fois-ci les rôles soient inversés : en effet, l'histoire est développée depuis le point de vue de son personnage principal, Gerry. La romance est alors vue comme une étape nécessaire dans la construction psychologique du personnage, selon l'auteur de la fanfiction : « C'est au milieu du roman qu'il m'est apparu nécessaire que, dans son parcours initiatique, Gerry passe d'un côté "abeille butineuse" à un peu plus de profondeur. » Le héros de la *Maraude*, Gerry, est en effet caractérisé par une certaine liberté sexuelle, batifolant entre plusieurs conquêtes dans la Comté. Un comportement alors vivement réprimandé par Gandalf : « Vous rendez-vous compte de la situation inconfortable dans laquelle vous avez risqué de mettre ces jeunes hobbites ? En est-il au moins une avec laquelle vous souhaiteriez convoler⁵³⁴ ? » Dépeint comme un personnage insouciant et égoïste, le voyage initiatique de Gerry va alors l'apprendre à des dépasser et à devenir un Hobbit meilleur. Cet apprentissage passe alors par celui de l'amour : Gerry finit par rencontrer Avacuna, une créature féerique, pour laquelle il éprouve pour la première fois l'amour véritable. À son retour à la Comté, le héros doit toutefois régler la pagaille qu'il a semée auprès de ses nombreuses anciennes prétendantes⁵³⁵. Si, initialement, la romance est traitée d'un point de vue humoristique par l'auteur – cette dernière étant alors source de quiproquos et situations rocambolesques –, l'arrivée d'Avacuna, par la suite renommée Adamante, apporte la dernière pierre à la narration de la fanfiction, bouclant ainsi le voyage initiatique de son héros.

De la même manière que nous avons été en mesure d'identifier deux types de personnages féminins, nous relevons que deux types de romances en Terre du Milieu peuvent être identifiées au sein de notre corpus. Ces deux types de romances entreraient alors en corrélation avec les profils de personnages précédemment définis.

533 « Quand Mevanui s'était réveillée [au] bord du lac Cuiviénen, après avoir aperçu les Étoiles de Varda, elle avait été happée par un regard d'une rougeur étincelante qui l'avait tout de suite charmée. Dans les fourrés autour du Lac, Mairon, Serviteur du Vala Aule, l'observait avec son regard de braise. Ils se rencontrèrent plusieurs fois après que leurs regards se soient rencontrés. À chaque fois, ils tombaient en amour. Un amour vrai et profond. » (DEATHFAN, « De Sauron et Mevanui », *op. cit.*).

534 CADRICH Chiara, « Chapitre 6 : La route se poursuit sans fin – Enlèvement », *op. cit.*

535 « C'est ainsi que Gerry apprit que, depuis le printemps, une douzaine de plaintes déposées en bonne et due forme auprès du maire de Grand-Cave sur les Hauts-Blancs, assignaient son père en justice par défaillance du prévenu, c'est-à-dire lui-même. L'affaire, concernant la famille du Thain, fut portée au conseil de la Comté. Fortimbras se trouvait donc mis en cause par délégation dans quelques affaires de maternité irrésolue, comme les avait qualifiées le greffe du conseil. » (*Ibid.*, « Chapitre 77 : Épilogue »).

En premier lieu, nous relevons un premier type de romance, très éloigné du style romanesque et chevaleresque de Tolkien. Ces fanfictions développent en effet une représentation de la romance très picturale, dans laquelle les pratiques sexuelles sont explicites. Elles sont, en outre, caractérisées par le développement d'une relation de type « from enemies to lovers », un trope aujourd'hui très populaire dans le genre de la romance, que ce soit au cinéma, dans l'univers sériel ou encore dans la littérature. Ce trope développe en effet une romance entre deux personnages que tout devrait initialement opposer, créant une forme d'antipathie entre ces derniers. Toutefois, une tension sexuelle, palpable, se développe entre ces deux personnages, avant que ces derniers ne finissent par succomber à leur attirance réciproque, mettant ainsi de côté leurs différences. Si certains éléments propres à ce type de romance peuvent se retrouver dans le roman de Tolkien – par exemple, l'amour semblant être impossible entre Aragorn et Arwen, du fait de la mortalité de ce dernier –, force est de constater que le trope est très éloigné du style tolkienien. Elle est pourtant présente dans deux de nos fanfictions. Pour commencer, nous pouvons mentionner la fanfiction *L'Anneau caché* : en effet, Mevanui a connu une relation sentimentale avec Sauron, avant que ce dernier n'embrasse de bien sombres projets. Ainsi, les deux personnages se retrouvent opposés l'un à l'autre, et leur réunion n'est possible que par la rédemption de Sauron. Mais c'est surtout *Un peuple oublié* qui est représentatif de ce trope. En effet, si la fanfiction développe une romance entre Naélane et Legolas, cette dernière se base sur une relation conflictuelle qui débute dès l'ouverture du récit. L'Elfe sylvestre refuse en effet de collaborer avec elle, étant donné qu'elle fait partie de la race des Elfes Noirs – une race ayant, par le passé, prêté allégeance à Sauron, et ayant causé la mort de la mère de Legolas (« Une elfe Noire n'a pas sa place parmi nous. Parmi aucun autre d'ailleurs⁵³⁶ »). Ainsi, la relation se base sur un rejet de l'autre, motivé par une certaine forme de xénophobie, voire de misogynie à l'égard de Naélane⁵³⁷.

Toutefois, un rapprochement s'opère au fur et à mesure de la narration. Si, initialement, ce dernier est involontaire – Naélane tombant sur Legolas alors que la Communauté fait face à une avalanche –, il apparaît bientôt évident que les deux personnages jouent, pour ainsi dire, à un jeu du chat et de la souris. Ainsi, alors qu'ils s'entraînent au combat, Naélane prend le dessus sur Legolas, et se surprend à contempler sa beauté, dans une description se voulant volontairement érotique :

536 BABONLECHATON, « Chapitre 1_La rencontre », *op. cit.*

537 Lorsqu'au chapitre 2, Pippin demande à Naélane quelle est sa profession, cette dernière lui explique être mercenaire et vagabonder en Terre du Milieu selon les missions qui lui sont confiées – une carrière qui convient alors à son caractère très indépendant. Legolas devient alors grossier avec elle, laissant sous-entendre qu'il lui aurait été préférable de « vendre [son] corps ». Une autre dispute éclate alors entre les deux personnages. (*Ibid.*, « Chapitre 2_Le Feu et le Glace »). D'autres insultes à caractère sexuel sont proférées au chapitre 8 (« Vous aviez pourtant l'air d'être de celles qui écartent facilement les cuisses l'autre soir. »).

Ses cheveux étaient désordonnés, des gouttes de sueur semblaient perl[er] le long de son cou et le haut de son torse. Sa chemise froissée blanche faisait ressortir l'intensité de ses yeux bleus et la perfection de son teint, et laissait même apercevoir quelques uns des traits de son torse qu'elle devait cacher⁵³⁸.

Face à cette contemplation, l'héroïne sent monter en elle « un désir brutal, presque bestial⁵³⁹ », sentant alors « le bas de son ventre se contracter, et une chaleur l'envahir ». Une sensation qui sera à nouveau décrite, à plusieurs reprises, tout au long de la fanfiction. La tension entre les deux personnages continue de gravir les échelons, jusqu'au chapitre 20, sobrement intitulé « Juste cette nuit », au cours de laquelle le désir entre Legolas et Naélane est consommé. L'autrice n'hésite alors pas à employer des termes très réalistes : « Il la plaqua alors contre le mur, et l'embrassa avec fougue » ; « Perdue par la passion qui s'emparait d'elle, elle y planta ses ongles, comme pour souligner l'envie qu'il lui inspirait⁵⁴⁰. » Elle va même jusqu'à décrire la scène de sexe entre les deux personnages, laquelle s'avère alors brutale. Néanmoins, ce n'est pas parce que le désir est consommé que la romance se termine pour autant : en effet, l'autrice développe une véritable romance entre les deux personnages, Legolas allant jusqu'à défendre sa bien-aimée face à son père, Thranduil, lequel n'approuve alors pas du tout cette liaison.

De ce fait, cette fanfiction, de par la romance qui y est développée, semble bien loin du style du professeur oxfordien, souvent jugé trop alambiqué par certaines critiques littéraires. Toujours est-il que nous pouvons interpréter cette dominance sexuelle comme un moyen de s'émanciper du style de Tolkien, et ainsi de sa figure d'autorité. En effet, ces fanfictions revendiquent une prise de liberté totale, bien qu'elles s'adaptent au goût de leur public, demandeur de ce type de productions dérivées. Cette prise de liberté passe alors par le registre de la langue (nous pouvons, à ce titre, rappeler le langage grossier dépeint dans *L'Anneau caché*, caractérisant le caractère de Mevanui), ainsi que le développement d'une relation passionnée cassant alors l'image parfois jugée trop lisse des personnages créés par Tolkien. Legolas, dont nous évoquons la réception très genrée en seconde partie, est alors un moyen pour les autrices de se réapproprier le corps masculin, ce que note Sébastien François à propos des fanfictions de type *slash*, qui mettent en scène des relations homoérotiques entre deux personnages d'une œuvre médiatique⁵⁴¹. Ces quelques exemples que nous venons de formuler ne sont que quelque uns parmi tant d'autres qui constituent la fanfiction,

538 *Ibid*, « Chapitre 8_Le repos ».

539 *Ibid*.

540 *Ibid*, « Chapitre 20_Juste cette nuit ».

541 « Ainsi, il est tout à fait possible d'interpréter les *slashes* comme l'opportunité de manipuler des corps masculins jusque, pourquoi pas, le stade des relations sexuelles, en particulier lorsque les textes deviennent pornographiques. Il peut donc y avoir une forte dimension fantasmatique au sein de cette catégorie de texte. » (FRANÇOIS Sébastien, 2009, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *op. cit.*, p. 176.

mais ils témoignent d'un pan complet de la pratique fanfictionnelle, dédiée au développement de fanfictions à tendance sexuelle. Cet intérêt pour les descriptions de romances à caractère sexuel chez les jeunes filles peut alors être perçu comme une volonté de ces dernières de se réapproprier leur corps et leur sexualité. En effet, les rapports à la sexualité sont, traditionnellement inégaux, comme le note Laure Bereni : les filles sont bien trop souvent « guettées par le stigmate de “pute” » lorsqu'elles évoquent leur vie sexuelle, de même que les jeunes femmes ont traditionnellement pour rôle de « “civiliser” la sexualité masculine, d'inciter les garçons à contrôler leur désir et ses conséquences⁵⁴² ». Les récits érotiques fanfictionnels seraient le moyen, pour ces jeunes filles fans, d'exprimer leur désir au sein d'une communauté bienveillante qui ne les juge pas.

En dernier lieu, nous aimerions évoquer le deuxième type de productions faniques liées à la romance. Ce deuxième type peut être perçu comme une réponse au premier, souvent mal perçu au sein des *fandoms*, de même que le profil de la Mary Sue peut être vivement critiqué dans les discours faniques. *La Maraude du Vieux Touque*, *L'Héritière de l'Ered Luin* ou encore *The Fifth Hobbit* : toutes ont pour point commun de développer une romance qui se rapproche davantage du style tolkienien, dans une volonté de fidéliser le lecteur et de ne pas le dépayser par des personnages qui pourraient être jugés « out of character ». Ainsi, *The Fifth Hobbit* développe une romance entre Tilla et Merry, lesquels sont initialement amis – leur relation ne débutant pas dans le cadre de la narration de la fanfiction. Le motif narratif romantique est alors introduit de manière progressive par l'autrice. Au chapitre 18, Merry évoque le physique de Galadriel : « Il est vrai que la Dame surpasse bien des beautés qui puissent exister sur cette Terre... » Lorsqu'il réalise que Tilla se montre jalouse de ce compliment, il s'empresse de lui en adresser un de manière indirecte : « ... mais j'en ai déjà vu en Comté qui à mes yeux surpasse tout⁵⁴³ ».

Outre les compliments sur le physique, les deux amis se soucient l'un de l'autre, à l'image de Tilla, inquiète d'avoir été éloignée de Merry dans la forêt de Fangorn. Lorsqu'ils se retrouvent enfin, après la bataille du Gouffre de Helm, Tilla et Merry se prennent dans les bras, la jeune Hobbite ayant alors « l'impression que la pointe de ses oreilles chauffaient un peu trop à son goût quand elle comprit que c'était Pippin qui s'était écarté, les laissant tous deux Merry et elle⁵⁴⁴ ». Merry se montre ensuite déçu lorsqu'il constate que Tilla s'est jointe à Aragorn pour affronter le chemin des morts ; l'autrice développe alors un moment d'introspection pour le héros de Tolkien, lequel souhaitant avouer ses sentiments à Tilla lorsqu'il la reverra :

542 BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, « Chapitre 3. Genre, sexualité et conjugalité » *op. cit.*, p. 165-166.

543 NIMAELIN, « 1.18 ».

544 *Ibid*, « 2.28 ».

[...] J'espère la retrouver en un seul morceau... j'ai encore des choses à lui dire... bien que je n'ai aucune idée de comment m'y prendre ni si je trouverai le courage nécessaire pour le faire quand l'occasion se présentera. Je suis bien plus doué pour m'attirer des ennuis que pour ce genre de chose. Pourtant je suis certain de ce que je ressens, et j'aimerais le lui dire⁵⁴⁵.

Ce moment d'introspection est précieux pour les lecteurs qui, nous l'avons vu, ont soif de ce genre de réflexions intimes émanant des héros de Tolkien. Ce qui est saisissant avec cet extrait, c'est que le héros de Tolkien est le premier à explicitement évoquer ses sentiments à quelqu'un d'autre : pour une fois, le personnage masculin évoque en premier son amour pour l'héroïne féminine. Une situation encore rare qui mérite d'être mise en lumière ici. Toutefois, si Merry est le premier à exprimer ses sentiments, Tilla se montre plus rapide que lui pour l'embrasser, au chapitre 36 – un acte qui officialise alors leur relation.

Nous retrouvons cette même dynamique dans notre dernière fanfiction, *L'Héritière de l'Ered Luin*. Elenna, le jeune héroïne du récit, devient en effet le centre de l'attention de Legolas, qu'elle rencontre à Fondcombe alors que ce dernier est convié à prendre place au Conseil d'Elrond. Si elle a peur de ne pas bien s'exprimer selon les convenances à Legolas, de par son statut princier, ce dernier la rassure : « Vous vous comportez très bien, soyez naturelle comme vous l'êtes actuellement [...] Je suis effectivement un prince mais vous êtes la future reine de l'Ered Luin, c'est à moi d'avoir un comportement irréprochable⁵⁴⁶. » L'un et l'autre se font alors une très forte impression. À la suite de la fuite de la Moria, l'état d'Elenna inquiète grandement l'Elfe : cette dernière, blessée par un carreau d'arbalète, est très faible. Elenna exprime alors sa joie de l'avoir rencontré. Lorsqu'Elenna succombe à ses blessures et se retrouve dans les cavernes de Mandos – sorte d'entre-deux entre la vie et la mort, attesté dans les écrits de Tolkien –, la jeune femme fait face à Manwë, un Vala, qui lui explique alors qu'elle doit faire un choix entre sa nature humaine et sa nature elfique, qui lui permettrait alors de revenir à la vie. Elenna, réfléchissant à la possibilité de mourir, n'oublie pas sa mission de protéger Frodon ainsi que son frère Aragorn, avant de penser à l'Elfe : « Son esprit dévia ensuite sur Legolas et elle se remémora son visage parfaitement dessiné. Le prince de Mirkwood avait su toucher son âme par sa gentillesse⁵⁴⁷. »

De retour à la vie, le rapprochement entre les deux amoureux se fait plus pressant : Legolas exprime sa crainte de perdre Elenna et refuse alors qu'elle combatte au Gouffre de Helm, mais capitule face à l'opiniâtreté de la jeune femme. L'Elfe se montre de plus en plus séduit par les

545 *Ibid*, « 3.33 ».

546 ELEDHRIM64, « Le banquet », *op. cit.*

547 *Ibid*, « Les Cavernes de Mandos ».

qualités, autant physiques qu'intellectuelles, de l'héroïne, avant de concrétiser son rapprochement : « Mais alors qu'elle commençait à se diriger vers l'escalier en pierre, la main de l'elfe se resserra autour de son bras avant de la tirer contre son torse. Legolas déposa un chaste baiser sur les lèvres charnues d'Elenna. Un simple et rapide contact qui bouleversa la brune⁵⁴⁸. » Ainsi, la fanfiction développe une toute autre approche du personnage elfique que celle, que nous venons d'étudier, présente dans *Un peuple oublié*. Une relation placée sous le signe de la chasteté (pour reprendre le terme employé par l'autrice), qui s'officialise par le mariage des deux héros à la fin du récit. De cette manière, la fanfiction témoigne d'une toute autre réception du roman de J.R.R. Tolkien, en développant une histoire qui se veut plus proche du style de l'auteur, que ce soit par le propos que par le style d'écriture – une approche qui a alors su conquérir le cœur des lecteurs⁵⁴⁹.

548 *Ibid*, « Tensions apaisées ».

549 Nous pouvons, à ce titre, citer le commentaire de Zovivelalecture : « Waouh, cette histoire était vraiment géniale, c'est sans doute la meilleure fanfic sur legolas que j'ai lu ! Et pourtant j'en ai lu beaucoup ! C'était formidable, tu as une plume incroyable qui m'a fait vibrer en même temps que les personnages... Merci pour ce partage ! » (Lien vers le commentaire en question : https://www.wattpad.com/933201650-1%27h%C3%A9rit%C3%A8re-de-l%27ered-luin-legolasxoc-corrig%C3%A9e/page/2/comment/933201650_1714062609_7139774b4b [page consultée le 05/09/24]). Nous relevons, en outre, que le commentaire a été déposé il y a quatre mois, signe que la fanfiction attire toujours des lecteurs, et ce même après quatre ans d'existence sur le site *Wattpad*.

Conclusion

Ce travail de recherche avait pour vocation d'étudier la réception genrée du *Seigneur des Anneaux*, laquelle se manifestant alors dans les pratiques ludiques et créatives qui en sont dérivées. Pour ce faire, nous avons invoqué un état de l'art qui nous a permis de démontrer que la culture fanique méritait toute sa place sur la scène universitaire. Le fan adopte une posture active dans sa réception d'une œuvre culturelle, et revendique une forme de participation à la promotion et la production d'une œuvre. Le fan se caractérise, en outre, par sa participation à de nombreuses activités ludiques et créatives, rejoignant ainsi d'autres passionnés au sein de *fandoms* en ligne ou en présentiel. Les *fan studies* ont alors eu pour objectif de réhabiliter une culture bien trop longtemps méprisée par les instances médiatiques, en prouvant la valeur de l'étude des productions faniques, lesquelles contiennent alors des indices permettant d'analyser la réception d'une œuvre culturelle par sa communauté de fans.

Notre croisement avec les *gender studies* a été l'occasion pour nous de mettre en avant les enjeux que constituent les rapports genrés au sein d'une société d'individus. En distinguant le genre du sexe de naissance, les sociologues ont mis en valeur l'influence que joue la société dans la constitution des identités de genre, structurant de ce fait les rapports entre les individus. Ainsi, les rapports entre les hommes et les femmes seraient placés sous le signe d'une inégalité en faveur du genre masculin, hautement valorisé par des siècles de traditions et de valeurs sociales diffusées, de manière explicite ou non, de génération en génération. Un système que le féminisme, mouvement de pensée à la fois social et philosophique, viserait à abolir, prônant de ce fait une équité entre les genres. De ces luttes sociales ont émergé les études sur le genre, qui ont pour mission d'analyser ces tensions. Le croisement avec les études faniques permet ainsi d'analyser, sous le prisme du genre, les rapports entre les individus passionnés au sein d'une communauté, de même que leur réception d'une œuvre médiatique.

L'œuvre de Tolkien, caractérisée par la construction d'un univers fictionnel se voulant le plus réaliste et le plus vaste possible, génère alors une communauté de passionnés qui se développe à travers le monde depuis la parution du *Seigneur des Anneaux*, dans les années soixante. Tolkien, en développant sa Terre du Milieu, a créé une véritable œuvre-monde à laquelle ses fans adhèrent pleinement, suspendant ainsi leur incrédulité. Cette communauté de fans, très active sur Internet, manifeste alors son envie de prolonger son voyage en Terre du Milieu par diverses pratiques, à l'image de la fanfiction, du jeu de rôle ou encore du *shifting*. Notre enquête sociologique a été

l'occasion pour nous de mettre en application les concepts issus de notre état de l'art. Nous constatons ainsi qu'une réception genrée du roman de Tolkien est bel et bien identifiable au sein de la communauté de fans, se manifestant notamment dans les avis des fans liés à leur œuvre favorite de même que la posture critique qu'ils peuvent adopter en conséquence.

Cette réception genrée du *Seigneur des Anneaux* influence alors le comportement des fans ainsi que leurs habitudes de pratiques, au cœur du *fandom* : certaines inégalités de genre sont notamment visibles dans la participation active à la communauté de fans, de même que certaines pratiques attirent un public genré – tel est le cas, par exemple, de la fanfiction. Si le caractère genré de la pratique du jeu de rôle est désormais à relativiser, les rôlistes masculins se montrent plus assidus dans leurs pratiques. De la même manière, les fans féminines revendiquent un droit à la transformation qui n'est pas partagé par les fans masculins. Cette revendication est alors au cœur de tensions, liées notamment à la réception des personnages féminins dans le roman de J.R.R. Tolkien. Si les fans féminines sont plus à même d'exprimer un point de vue critique sur la question, revendiquant une meilleure visibilité à la fois des personnages féminins dans *Le Seigneur des Anneaux* que du genre féminin au sein du *fandom*, les fans masculins, eux, sont plus conservateurs vis-à-vis du roman original, valorisant la figure de l'auteur et rejetant par la même occasion l'identité de fan au féminin. Des comportements que nous avons ainsi pu analyser sous le prisme de la sociologie des religions, grâce à notre enquête sociologique.

Enfin, notre étude s'est attardée sur les trois pratiques au cœur de notre corpus : la fanfiction, le jeu de rôle ou encore le *shifting*. Nous émettions l'hypothèse selon laquelle ces pratiques, en plus d'être symptomatiques d'une réception genrée du roman de J.R.R. Tolkien, favoriseraient l'essor de motifs narratifs récurrents qui influenceraient en retour la réception du *Seigneur des Anneaux* par sa communauté de fans. Ainsi, nous avons été en mesure d'étudier la thématique de l'évasion, telle que développée dans nos pratiques. Les fans, en souhaitant étendre leur réception du roman, cherchent avant à se replonger, un peu plus longtemps, dans l'univers de la Terre du Milieu, pour lequel ils développent une forme de croyance et d'adhésion. Ainsi, les pratiques constituent un moyen de voyager dans les lieux les plus emblématiques de la Terre du Milieu, de même qu'elles témoignent d'un souhait de partager ses connaissances – et ainsi de prouver son identité de fan auprès des autres membres de la communauté. Toutefois, l'univers de Tolkien, de par sa complexité, offre certaines limites à l'imagination des fans qui, par souci de respect du canon de l'œuvre, peuvent avoir du mal à sortir des sentiers tracés par l'auteur, et ainsi s'émanciper de sa figure d'autorité.

À ce titre, la pratique de la fanfiction permet de prendre de la distance vis-à-vis du roman original. Bien que nos fanfictions reprennent, là aussi, la progression narrative du roman, l'insertion

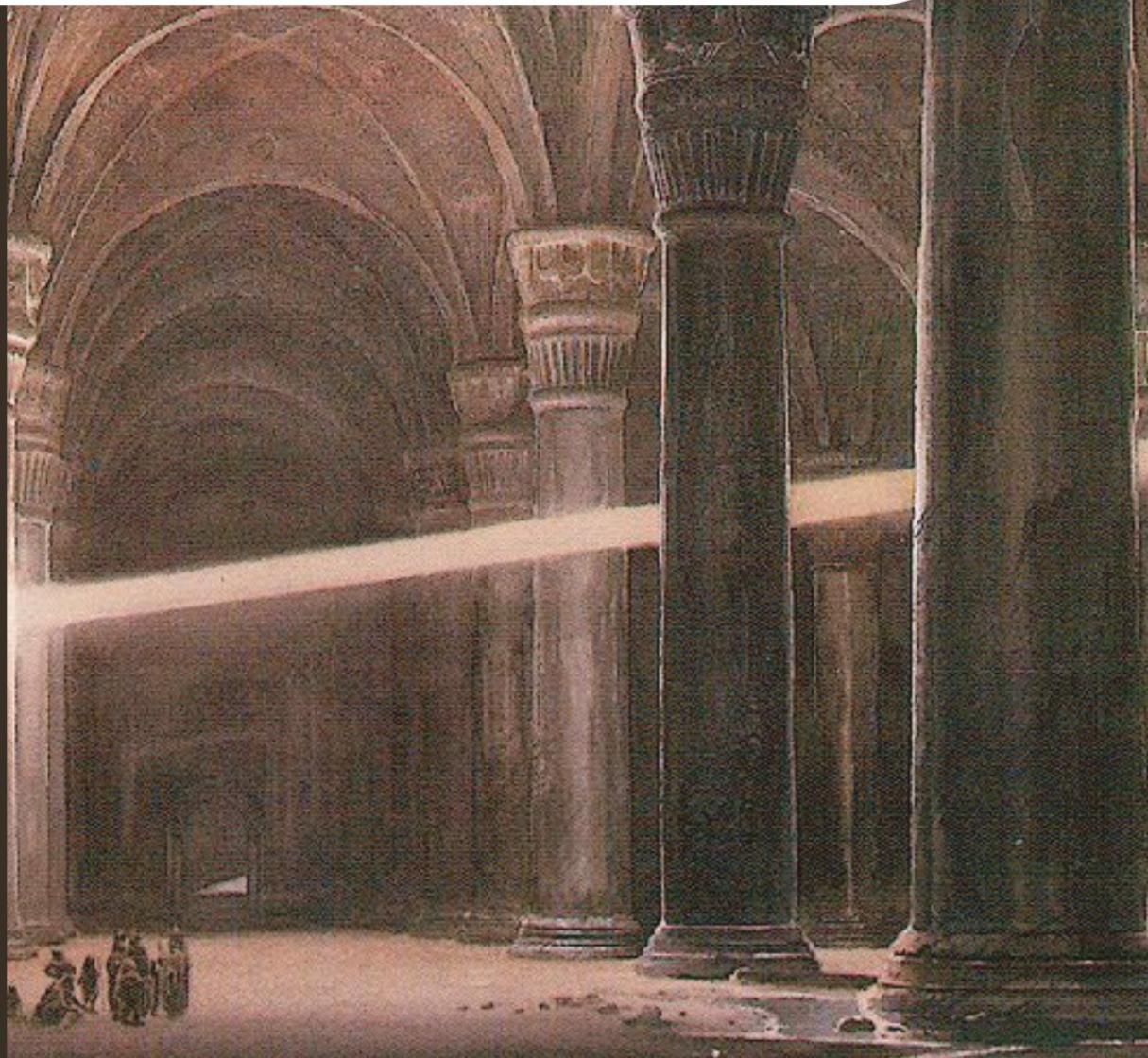
d'un personnage féminin dans le récit peut être vue comme un moyen pour ces fans de pallier la faible représentation du genre féminin dans les récits tolkieniens. L'occasion, pour les fans féminines, de développer deux tropes intimement liés à la pratique : une figure féminine forte ainsi qu'une romance entre ce même personnage et un membre de la Communauté. Ces personnages féminins, pouvant avoir des caractéristiques physiques et intellectuelles hors normes, permettent alors de « corriger » le manque de représentation féminine dans l'univers d'Arda, lequel étant indéniablement masculin. Si certains personnages féminins peuvent être source de critiques, de par un possible manque de réalisme – tel le trope de la Mary Sue –, d'autres, du fait de leur réalisme, sont sujets à l'éloge des fans, lesquels pouvant alors s'identifier à ces derniers. L'apport de romance, enfin, rime avec une forme d'exutoire pour ces fans féminines, lesquelles pouvant exprimer certains de leurs désirs de même qu'une revendication de leur sexualité, tout en prenant de la distance avec le style tolkienien, s'émancipant ainsi du carquois que peut représenter le canon d'une œuvre.

D'autres pistes auraient permettraient de développer davantage cette recherche. En premier lieu, il pourrait être pertinent de développer notre posture littéraire dans notre perspective de recherche, en menant une véritable étude comparative entre les différentes pratiques et le roman de J.R.R. Tolkien. Cette étude approfondie permettrait alors d'apporter de possibles nuances à notre propos, tout en nous faisant une idée plus précise de la réception de ce vaste roman au sein de sa communauté de fans. Par manque de temps, nous n'avons pas été en mesure d'étudier de manière égale la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle et du *shifting*. N'ayant pas de rôlistes dans notre entourage proche, nous n'avons pu mener une observation directe des interactions entre les joueurs au cours des parties. Par ailleurs, notre étude des fanfictions composant notre corpus demeure préliminaire, étant donné que ces dernières sont longues et mériteraient un éclairage plus long. Par manque de temps, aussi, l'étude du *shifting* nous a été plus compliquée, cette dernière n'étant pas vraiment développée au cœur de la communauté de fans de Tolkien. Avec davantage de temps, il pourrait être pertinent d'adapter en conséquence notre perspective d'étude et de nous tourner vers la communauté de *shifteurs* présente sur les réseaux sociaux.

En dernier lieu, nous avons pour ambition d'étudier l'œuvre de Tolkien sous le prisme de la religion : en effet, il est indéniable que l'éducation religieuse, que Tolkien a reçue de sa mère, a largement influencé sa manière de concevoir Arda – la religion n'étant, par ailleurs, présente dans son univers, comme en témoigne le récit de l'Anulindalë ainsi que la présence d'Eru Ilúvatar. Nous pouvons alors proposer un nouvel angle d'analyse du *fandom* tolkienien, en nous demandant

si l'écriture religieuse de Tolkien est un facteur favorisant l'émergence d'une communauté fanique, marquée par une passion et un souci du respect du canon officiel des plus saisissants.

ANNEXES



Bibliographie

1. Corpus d'étude :

1.1. Roman :

TOLKIEN John Ronald Reuel, [1954-1955, Allen & Unwin] 1992, *Le Seigneur des Anneaux*, traduit de l'anglais par Francis Ledoux, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

1.2. Fanfictions :

BABONLECHATON, 2020, « Un peuple oublié », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/220449235-un-peuple-oublie> (page consultée le 05/02/23).

CADRICH Chiara, 2021, « La Maraude du Vieux Touque », *Fanfictions.fr* [en ligne], disponible sur : https://www.fanfictions.fr/fanfictions/le-seigneur-des-anneaux/4131_la-maraude-du-vieux-touque/chapters.html (page consultée le 07/02/23).

DEATHFAN, 2019, « L'Anneau caché », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/186289806-l-anneau-cache-seigneur-des-anneaux> (page consultée le 05/02/23).

ELEDHRIM64, 2020, « L'Héritière de l'Ered Luin », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/891532145-l-heritiere-de-l-ered-luin-legolasxoc-corrige> (page consultée le 05/02/23).

NIMAELIN, 2020, « The Fifth Hobbit », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/162021406-the-fifth-hobbit-lotr> (page consultée le 05/02/23).

1.3. Jeu de rôle

NEPITELLO Francesco & MAGGI Marco, [2021, Free League Publishing] 2022, *L'Anneau Unique (The One Ring)*, Guyancourt, Edge Studio.

1.3.1. Sous-corpus de jeux de rôles

CAPTAIN JEU DE RÔLE, 2022, « *L'Anneau Unique* : JDR en Terre du Milieu, session 0 ! », *YouTube* [en ligne], 2h41'53", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=hD2IeFzEdA&list=PLbH2ta8Sn2zBRkaMugEJ1-hhnzA6ukVt3&ab_channel=CaptainJeudeRôle [page consultée le 21/02/22).

1.4. Vidéos de shifting

LA MÉDITATION DU GEEK, 2020, « Méditation *Le Seigneur des Anneaux* (voix seule) : découverte de Fondcombe », *YouTube* [en ligne], 22'55", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=GXRlFOmYe7Y&ab_channel=LaMéditationduGeek (page consultée le 15/02/23).

L'HERMITE DES SONGES, 2022, « Méditation guidée *Seigneur des Anneaux* (*shifting* et rêve lucide) », *YouTube* [en ligne], 30'02", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=wGJAnWSpn8&ab_channel=L'ERMITEDESSONGES (page consultée le 15/02/23).

LUBSZYNSKI Benjamin, 2022, « Hypnose pour dormir magiquement bien – La cité des Elfes (*Le Seigneur des Anneaux*) », *YouTube* [en ligne], 1h12'41", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=7YkgH5_xbng&ab_channel=BenjaminLubszynski (page consultée le 05/02/23).

1.5. Sitographie

Tolkiendil [en ligne], disponible sur : <https://www.tolkiendil.com/bienvenue> (page consultée le 21/06/23).

2. Corpus de référence

2.1. Sur Tolkien et la *fantasy*

2.1.1. Livres

BESSON Anne, 2021, *Les pouvoirs de l'enchantement*, Paris, Éditions Vendémiaire.

CARPENTER Humphrey, [1977, Allen & Unwin] 2002, *J.R.R. Tolkien, une biographie*, édition revue par Vincent Ferré, traduit de l'anglais par Pierre Alien, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

CARRUTHERS Leo (dir.), 2007, *Tolkien et le Moyen-Âge*, Paris, CNRS Éditions.

CARTER Lin, [1969, Baror International, Inc] 2003, *Tolkien, le maître des Anneaux*, traduit de l'anglais par Dominique Haas, Paris, Le Pré aux Clercs.

HABER Karen (dir.), [2001, St. Martin's Press] 2003, *Méditations sur la Terre du Milieu*, traduit de l'anglais par Mélanie Fazi, Paris, Bragelonne.

TOLKIEN John Ronald Reuel, [1937, Allen & Unwin] 2014, *Bilbo Le Hobbit*, traduit de l'anglais par Francis Ledoux, Paris, Le Livre de Poche.

TOLKIEN John Ronald Reuel, [Allen & Unwin] 1977, *Le Silmarillion*, édition établie par Christopher Tolkien, traduit de l'anglais par Pierre Alien, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

TOLKIEN John Ronald Reuel, [1981, HarperCollins Publishers] 2013, *Lettres*, édition établie par Christopher Tolkien et Humphrey Carpenter, traduit de l'anglais par Delphine Martin et Vincent Ferré, Paris, éditions Pocket, d'après une édition Christian Bourgois Éditeur.

TOLKIEN John Ronald Reuel, [1983, Allen & Unwin] 2022, *Du conte de fées*, traduit de l'anglais par Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

2.1.2. Articles critiques

ARTUS Hubert, 2022, « Où sont les femmes ? », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 72-73.

BAUDOU Jacques, 2005, *La fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France., coll. « Que sais-je », disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/la-fantasy--9782130551584.htm> (page consultée le 12/03/23).

BESSON Anne, 2005, « De l'œuvre au “phénomène de société”, et retour : l'exemple de Tolkien », extrait du Congrès de la SFLGC *Correspondances : vers une redéfinition des rapports entre la*

littérature et les arts, Valenciennes, disponible en ligne sur : <https://hal-univ-artois.archives-ouvertes.fr/hal-01127680> (page consultée le 28/03/23).

BISSON Julien, 2022, « Terre du Milieu, mode d'emploi », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 32-35.

BLAIR Douglas, 2022, « “Le Seigneur des anneaux” d'Amazon souille le chef-d'œuvre de Tolkien », *Contrepoints* [en ligne], disponible sur : <https://www.contrepoints.org/2022/09/04/422688-le-seigneur-des-anneaux-damazon-souille-le-chef-doeuvre-de-tolkien> (page consultée le 24/08/24).

BLANCHELANDE Laure, FERRY Ilan & LIGER Baptiste, 2022, « Le maître des jeux », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 82-83.

BOUVIER Pierre, 2021, « Dès 1991, la Russie soviétique adaptait le “Seigneur des Anneaux” en téléfilm », *Le Monde* [en ligne], disponible sur : https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2021/04/06/une-version-sovietique-du-seigneur-des-anneaux-datant-de-1991-exhume_6075760_4832693.html (page consultée le 10/08/23).

BROUGÈRE Gilles, 2005, « De Tolkien à “Yu-Gi-Oh” », in Martyne Perrot (dir.), *Communications*, n° 77, Paris, Le Seuil, p. 167-181, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_77_1_2268 (page consultée le 22/04/23).

CHAUSSE Jean, 2005, « Le pouvoir féminin en Terre du Milieu », *JRRVF* [en ligne], disponible sur : <https://www.jrrvf.com/precieux-heritage/essais/articles-de-portee-generale/le-pouvoir-feminin-en-terre-du-milieu/> (page consultée le 26/07/24).

DELATTRE Charles, 2022, « Alliage et spirale de l'Anneau », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 58.

GAILH Antoine, 2021, « Quand les Beatles voulaient adapter Le Seigneur des Anneaux au cinéma... Avec Kubrick », *Jack / Canal +* [en ligne], disponible sur : <https://jack.canalplus.com/articles/lire/flashback-quand-les-beatles-voulaient-adapter-le-seigneur-des-anneaux-au-cinema> (page consultée le 10/08/23).

LIGER Baptiste, 2022, « Entretien. “Tolkien était avant tout un humaniste” », *Lire Magazine Littéraire. Hors Série : Le Seigneur des Anneaux, Les secrets d'une œuvre culte*, n° 5, p. 54-57.

RENARD Camille, 2019, « Comment Tolkien a écrit “Le Seigneur des Anneaux” », *France Culture* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/comment-tolkien-a-ecrit-le-seigneur-des-anneaux-2821954> (page consultée le 12/04/23).

TURLIN Jean-Rodolphe, 2015, « Tolkien & l'invention de la Terre du Milieu », *La Géographie*, Paris, Société de Géographie, n°. 1558, p. 14-19, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-la-geographie-2015-3-page-14.htm> (page consultée le 25/04/23).

2.1.4. Sitographie

Loi du 1^{er} juillet 1901 relative au contrat d'association, « Article 1 » [en ligne], disponible sur : <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/LEGITEXT000006069570/> (page consultée le 22/06/23).

2.2. À propos des *cultural studies* et de la culture participative

2.2.1. Livres

BESSION Anne, 2015, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions.

BOOTH Paul, 2010, *Digital Fandom. New Media Studies*, Berne, Peter Lang Publishing.

BOYD danah, JENKINS Henry & ITO Mizuko, [2016, Polity Press] 2017, *Culture Participative. Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, traduit de l'anglais par Bruno Barrière, Caen, C&F Éditions, coll. « Les Enfants du numérique ».

JENKINS Henry, 1992, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, Londres, Routledge.

JENKINS Henry, [2006, NYU Press] 2013, *La Culture de la Convergence. Des médias au transmédia*, traduit de l'anglais par Christophe Jaquet, Paris, Armand Colin, coll. « Médiacultures ».

2.2.2 Articles

BARONI Raphaël, 2016, « Le *cliffhanger* : un révélateur des fonctions du récit mimétique », *Cahiers de narratologie* [en ligne], n°. 31, disponible sur : <https://journals.openedition.org/narratologie/7570#quotation> (page consultée le 30/07/23).

BARONI Raphaël & GUNTI Claus, 2020, *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, disponible en ligne sur : https://www.cairn.info/introduction-a-l-etude-des-cultures-numeriques--9782200627980.htm?ora.z_ref=cairnSearchAutocomplete (page consultée le 27/02/23).

- CARDON Dominique, 2019, « Pratiques créatives en ligne », in Dominique Cardon (dir.), *Culture numérique*, Paris, Presses de Sciences Po, p. 189-202, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/culture-numerique--9782724623659-page-189.htm> (page consultée le 12/02/23).
- CARON Caroline, 2014, « Les jeunes et l'expérience participative en ligne », *Lien social et Politiques*, n°. 71, Montréal, Institut National de Recherches Scientifiques, p. 13-30, disponible en ligne sur : <https://www.erudit.org/fr/revues/lsp/2014-n71-lsp01369/1024736ar/> (page consultée le 13/04/23).
- CHALARD-FILLAUDEAU Anne, 2015, « Cultural Studies », in Anne Chalard-Fillaudeau (dir.), *Les Études Culturelles*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, coll. « Libre cours », p. 9-50, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/les-etudes-culturelles--9782842924386-page-9.htm> (page consultée le 06/06/23).
- FAUQUERT Élisabeth, 2019, « Chapitre 13. “The Long Sixties” : droits civiques, contre-culture, renaissance conservatrice (1960-1975) », in Élisabeth Fauquert (dir.), *Civilisation américaine*, Paris, Armand Colin, coll. « Portail », p. 179-195, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/civilisation-americaine--9782200621841-page-179.htm> (page consultée le 16/06/24).
- JENKINS Henry, 2012, « “Cultural Acupuncture”: Fan Activism and the Harry Potter Alliance », *Transformative Works and Cultures*, Los Angeles, Université de Caroline du Sud, n°. 10, disponible en ligne sur : <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305/259> (page consultée le 25/05/23).
- JENKINS Henry, 2015, « Panorama historique des études de fans », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n°. 7, disponible sur : <https://journals.openedition.org/rfsic/1645> (page consultée le 02/08/24).
- MAIGRET Éric, 2015, « Chapitre 4. L'École de Francfort et la théorie de la culture de masse. Le soleil noir de la modernité », in Éric Maigret (dir.), *Sociologie de la communication et des médias*, Paris, Armand Colin, « Collection U », p. 59-68, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/sociologie-de-la-communication-et-des-medias--9782200278274-page-59.htm> (page consultée le 26/07/23).
- MÈMETEAU Richard, 2013, « Henry Jenkins, *La Culture de la convergence*, lu par Richard Mèmeteau », *l'Œil de Minerve* [en ligne], disponible sur : <http://blog.ac-versailles.fr/oeildeminerve/index.php/post/20/10/2013/Henry-Jenkins,-La-Convergence-culturelle,-lu-par-Richard-Mèmeteau> (page consultée le 25/02/23).

PEYRON David, 2014, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture *geek* », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 15/2, n°. 2, Grenoble, Groupe de Recherches Sur les Enjeux de la Communication, p. 51-61, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-les-enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2014-2-page-51.htm> (page consultée le 28/03/23).

PLANTE Flavie, 2013, « Pratiques de fans et dynamiques culturelles. Le pouvoir des fictions audiovisuelles dans une société créole », in Céline Bryon-Portet (dir.), *Communication* [en ligne], « Le pouvoir des fictions audiovisuelles », vol. 32, n°. 1, disponible sur : <https://journals.openedition.org/communication/4911> (page consultée le 25/04/23).

RAMOS SANTANA Irma, 2008, « Jean Tardif, Joëlle Farchy, *Les enjeux de la mondialisation culturelle* », *Questions de communication* [en ligne], n°. 14, disponible sur : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1652> (page consultée le 26/07/23).

2.2.3. Sitographie

Insee, « Propriété Intellectuelle. Définition » [en ligne], disponible sur : <https://www.insee.fr/fr/metadonnees/definition/c1684> (page consultée le 27/07/23).

Larousse, « École de Francfort » [en ligne], disponible sur : https://www.larousse.fr/encyclopedie/groupe-personnage/école_de_Francfort/120143 (page consultée le 26/07/23).

Organization for Transformative Works, “Welcome!” [en ligne], disponible sur : <https://www.transformativeworks.org/> (page consultée le 27/07/23).

2.3. À propos des *Fan studies*

2.3.1. Livres

ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie (dir.), 2017, *Fan & Gender Studies : la rencontre*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux actes ».

ALESSANDRIN Arnaud & BOURDAA Mélanie (dir.), 2019, *Fan & Gender Studies : le retour*, Paris, Téraèdre, coll. « Passage aux actes ».

BOURDAA Mélanie, 2021, *Les Fans. Publics actifs et engagés*, Caen, C&F Éditions, coll. « Les enfants du numérique ».

2.3.2. Articles

BONNARD Martin, 2022, « Mélanie Bourdaa, *Les Fans. Publics actifs et engagés* », *Lectures. Les comptes-rendus* [en ligne], disponible sur : <https://journals.openedition.org/lectures/56323#quotation> (page consultée le 20/02/23).

BOURDAA Mélanie, 2016, « La promotion par les créations des fans : Une réappropriation du travail des fans par les producteurs », *Raisons Politiques*, vol. 62, n° 2, Paris, Presses de Sciences Po, p. 101-113, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-raisons-politiques-2016-2-page-101.htm> (page consultée le 25/04/23).

BOURDAA Mélanie, 2019, « Les fans, ces publics si spécifiques. Définition et méthodologie pour le chercheur », *Belphégor* [en ligne], n° 17, disponible sur : <https://journals.openedition.org/belphegor/1701#:~:text=La méthodologie la plus utilisée,et sur celle des chercheurs.> (page consultée le 22/04/23).

BOURDAA Mélanie, 2022, « La mise en valeur du patrimoine littéraire de Jane Austen. “Janeites” et médiation culturelle », *Communication & Langages*, vol. 213, n° 3, Paris, Presses Universitaires de France, p. 3-16, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages-2022-3-page-3.htm> (page consultée le 28/02/23).

CROMBET Hélène, 2017, « *Fan Studies/Gender Studies. La Rencontre*, sous la direction de Mélanie Bourdaa, Arnaud Alessandrin », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 11, disponible en ligne sur : <https://journals.openedition.org/rfsic/3143#quotation> (page consultée le 22/09/23).

DROUARD Élodie, 2008, « Fan de... à la vie, à la mort », *20 Minutes* [en ligne], disponible sur : <https://www.20minutes.fr/culture/272294-20081113-fan-de-a-vie-a-mort> (page consultée le 27/07/23).

France Info Culture, 2020, « John Lennon : il y a 40 ans, l'assassinat d'une légende » [en ligne], disponible sur : https://www.francetvinfo.fr/culture/john-lennon-il-y-a-40-ans-l-assassinat-d-une-legende_4211875.html (page consultée le 27/07/23).

2.3.3. Sitographie

Larousse, « Fan » [en ligne], disponible sur : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fan/32801> (page consultée le 20/05/23).

CNRTL, « Fan » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/fan> (page consultée le 17/03/23).

Oxford English Dictionary, “Stan” [en ligne], disponible sur : https://www.oed.com/dictionary/stan_n2?tab=factsheet#1223476070 (page consultée le 25/07/23).

2.4. À propos des Gender studies

2.4.1. Livres

ALESSANDRIN Arnaud, 2012, *Aux frontières du genre*, Paris, l’Harmattan.

BERENI Laure, CHAUVAIN Sébastien, JAUNAIT Alexandre & REVILLARD Anne, 2020, *Introductions aux études sur le genre*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Éditeur, coll. « Ouvertures Politiques ».

HÉRITIER Françoise, 1996, *Masculin, Féminin. La pensée de la différence*, Paris, Odile Jacob.

2.4.2. Articles

ALFANDARY Isabelle, 2019, « L’identité entre sexe et genre chez Freud et Lacan », *Rue Descartes*, vol. 1, n°. 95, p. 22-43, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-rue-descartes-2019-1-page-22.htm> (page consultée le 02/05/24).

BERGER Anne-Emmanuelle, 2008, « Petite histoire paradoxale des études dites de “genre” en France », *Le français aujourd’hui*, vol. 4, n°. 163, p. 83-91, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2008-4-page-83.htm> (page consultée le 22/09/23).

BEUGNET Martine, CERVILLE Maxime, COULOMB-GULLY Marlène, JULLIER Laurent, LEFEBVRE Martin & SELIER Geneviève, 2016, « Une discussion à propos des Gender Studies », *Mise au Point*, vol. 8, Clermont-Ferrand, Association française des enseignants chercheurs en cinéma et audiovisuel, disponible en ligne sur : <https://journals.openedition.org/map/2123> (page consultée le 21/03/23).

DAGORN Johanna, 2011, « Les trois vagues féministes – une construction sociale ancrée dans une histoire », *Diversité : ville, école, intégration*, p.15-20, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/diver_1769-8502_2011_num_165_1_8017 (page consultée le 04/05/24).

DROUARD Élodie, 2008, « Fan de... à la vie, à la mort », *20 Minutes* [en ligne], disponible sur : <https://www.20minutes.fr/culture/272294-20081113-fan-de-a-vie-a-mort> (page consultée le 27/07/23).

FARGES Patrick & FRANÇOIS Anne Isabelle, 2013, « L'institutionnalisation des Gender Studies en France : un processus à plusieurs niveaux », *Romanica Silesiana*, n°. 8, p. 33-48, disponible en ligne sur : <https://shs.hal.science/halshs-01381042> (page consultée le 26/04/24).

FINE Agnès, 1998, « Françoise HÉRITIER. *Masculin, Féminin. La pensée de la différence*. Paris, O. Jacob, 1996. », *Clio* [en ligne], n°. 8, disponible en ligne sur : <https://journals.openedition.org/clio/326> (page consultée le 22/09/23).

FOURNIER Martine, LHÉRÉTÉ Héloïse & TEIXIDO Sandrine, 2011, « Les gender studies pour les nul(-le)s » *Sciences humaines* [en ligne], disponible sur : https://www.scienceshumaines.com/les-gender-studies-pour-les-nul-le-s_fr_27748.html (page consultée le 02/05/24).

LACROIX Xavier, 2014, « À propos de la “gender theory” », *Laennec*, tome 3, Paris, Centre Laennec, p. 31-42, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-laennec-2014-3-page-31.htm> (page consultée le 15/03/23).

MARQUET Jacques, QUIVY Raymond et VAN CAMPENHOUDT Luc, 2017, « Cinquième étape – L'observation », in Jacques Marquet, Raymonde Quivy et Luc Van Campenhoudt (dir.), *Manuel de recherche en sciences sociales*, Paris, Dunod, coll. « Psycho Sup », p. 201-262, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/manuel-de-recherche-en-sciences-sociales--9782100765416-page-201.htm> (page consultée le 28/07/24).

MESSAGER Danielle, 2018, « Mai 68 ou la libération sexuelle. Le Zoom de la rédaction », *France Inter* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-zoom-de-la-redaction/mai-68-ou-la-liberation-sexuelle-4376631> (page consultée le 19/05/24).

NOËL-HUREAUX Elizabeth, 2015, « Le *care* : un concept professionnel aux limites humaines ? », *Recherches en soins infirmiers* [en ligne], n°. 122, disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-recherche-en-soins-infirmiers-2015-3-page-7.htm> (page consultée le 11/08/24).

PETIT Pauline, 2022, « Le test de Bechdel-Wallace, cinéma label féministe », *France Culture* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-test-de-bechdel-wallace-cinema-label-feministe-1222203> (page consultée le 08/08/24).

RABAI Souhaita, RIVIÈRE Baptiste, TRABOULSI Rawan, 2023, « Laraz Croft : une héroïne féministe ? », *Acid* [en ligne], disponible sur : <https://acid.utbm.fr/2023/03/30/lara-croft-une-heroine-feministe/> (page consultée le 04/08/24).

SCHWARTZ Paula, 2002, « Women's studies, gender studies. Le contexte américain », *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n°. 75, p. 15-20, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-vingtieme-siecle-revue-d-histoire-2002-3-page-15.htm> (page consultée le 22/09/23).

2.4.3. Sitographie

CNRTL, « Genre » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/genre> (page consultée le 21/05/24).

CNRTL, « Sexisme » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/sexisme//0> (page consultée le 04/08/24).

2.5. À propos de la sociologie des religions et des fan studies

2.5.1. Livres

BOBINEAU Olivier, TANK-STORPER Sébastien, 2012, *Sociologie des religions*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 ».

2.5.2. Articles

BORGEAUD Philippe, 1994, « Le Couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept "opérateur" en histoire des religions », *Revue de l'histoire des religions*, tome 211, n°. 4, p. 387-418, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/rhr_0035-1423_1994_num_211_4_1385 (page consultée le 12/05/24).

CHENU Marie-Dominique, 1963, « Orthodoxie et hérésie. Le point de vue du théologien », *Annales. Économies, sociétés, civilisations*, n°. 1, p. 75-80, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/ahess_0395-2649_1963_num_18_1_420947 (page consultée le 20/05/24).

CORCORAN Marc-Joly & MAUGER Vincent, 2013, « Présentation. », *Kinephanos*, vol. 4, n°. 1, « Médias, fans et sacré : un sentiment néoreligieux, à la recherche d'une institution », disponible en ligne sur : <https://www.kinephanos.ca/2013/presentation-4-1/> (page consultée le 16/05/24).

HILLS Matt, 2013, "Sacralising Fandom? From the 'loss hypothesis' to fans' media rituals", vol. 4, n°. 1, « Médias, fans et sacré: un sentiment néoreligieux, à la recherche d'une institution », disponible en ligne sur : <https://www.kinephanos.ca/2013/sacralising-fandom/> (page consultée le 16/05/24).

MAIGRET Éric, 2002, « Du mythe au culte... ou de Charybde en Scylla ? Le problème de l'importation des concepts religieux dans l'étude des publics des médias », in Philippe Le Guern (dir.), *Les cultes médiatiques, Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, disponible en ligne sur : <https://books.openedition.org/pur/24172?lang=fr> (page consultée le 17/05/24).

ROLLAND-SAMÉ Nadège, 2014, « Entre profane et sacré. Les bas-fonds new-yorkais dans les films d'Abel Ferrara », *Revue française d'études américaines*, n°. 141, p. 120-131, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2014-4-page-120.htm&wt.src=pdf> (page consultée le 20/05/24).

2.5.3. Sitographie

CNRTL, « Hérésie » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/h%C3%A9r%C3%A9sie> (page consultée le 21/05/24).

CNRTL, « Orthodoxie » [en ligne], disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/orthodoxie> (page consultée le 21/05/24).

2.6. À propos de la pratique de la fanfiction

2.6.1. Articles

BELIN Olivier, 2020, « Au pays des fanzines : de la presse alternative à l'archive instituée », *Sociétés & Représentations*, n°. 50, Paris, Éditions de la Sorbonne, p. 165-173, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2020-2-page-165.htm#no10> (page consultée le 16/04/23).

BOUCHERIT Alice, 2012, « Fanfiction », *Médium*, vol. 1, p. 51-64, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-medium-2012-1-page-51.htm> (page consultée le 27/02/23).

BRUNEL Magali, 2019, « La fanfiction numérique : un espace lettré de communication et de création », in Virginie Martel (dir.), *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale* [en ligne], vol. 10, disponible sur : https://litmedmod.ca/sites/default/files/pdf/r2-lmm_vol10_brunel.pdf (page consultée le 27/04/23).

ESTAY Cristophe, REY Florent & STEFFAN Loïc, 2021, « Section 2. Raconter des histoires et communiquer », in ESTAY Cristophe, REY Florent & STEFFAN Loïc (dir.), *Stratégies et dynamiques entrepreneuriales*, Paris, Ellipse, coll. « Gestion », p. 43-46, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/strategie-et-dynamiques-entrepreneuriales--9782340058361-page-43.htm#no1> (page consultée le 11/08/23).

FRANÇOIS Sébastien, 2007, « Les fanfictions, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Agora débats/jeunesses*, vol. 46, n° 4, Paris, Presses de Sciences Po, p. 58-68, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-agora-debats-jeunesses-2007-4-page-58.htm#:~:text=C'est ce qui nous,médiatiques dans un étrange syncretisme.> (page consultée le 01/03/23).

FRANÇOIS Sébastien, 2009, « Fanf(r)ictions. Tensions identitaires et relationnelles chez les auteurs de récits de fans », *Réseaux*, vol. 153, n° 1, Paris, La Découverte, p. 157-189, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-157.htm> (page consultée le 27/04/23).

LATA Marion, 2017, « Pathologies de la fanfiction : le fan, avatar du mauvais lecteur ? », *Mauvais Goût, Mauvais Genre ?*, Actes du séminaire interdisciplinaire, ENS Ulm, Éditions La Taupe Médite, p. 55-91.

LATA Marion, 2020, « Productivité littéraire de l'archive amateur : le cas de l'archive fan », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 25, n° 1, Paris, Presses Universitaires de France, p. 67-75, disponible en ligne sur : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2020-1-page-67.htm> (page consultée le 15/04/22).

2.6.2. Vidéos

DEBATS Emmanuelle, 2016, « Fanfiction, ce que l'auteur a oublié d'écrire », *YouTube* [en ligne], 1h04'59", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=a2zT1UsgKik&ab_channel=Fanfiction%2Ccequel'auteuraoubliéd'écrire (page consultée le 02/03/23).

2.7. À propos de la pratique du jeu de rôle

2.7.1. Livres

CAÏRA Olivier, 2007, *Jeux de rôles : les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions.

2.7.2. Articles

BÉNIS Olivier, 2020, « Pourquoi le jeu de rôles papier a vécu une année 2020 particulièrement riche », *France Inter* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/pourquoi-le-jeu-de-roles-papier-a-vecu-une-annee-2020-particulierement-riche-6413431> (page consultée le 12/08/24).

BERRY Vincent, 2011, « Sociologie des MMORPG et profils de joueurs : pour une théorie sociale de l'activité (vidéo)ludique en ligne », *Revue des Sciences sociales. Jeux et enjeux*, n°. 45, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, p. 78-85, disponible en ligne sur : [https://www.persee.fr/doc/revss_16236572_2011_num_45_1_1358q="jeux+de+rôles"+henry+jenkins](https://www.persee.fr/doc/revss_16236572_2011_num_45_1_1358q=) (page consultée le 01/03/23).

BARTLE Richard, 2009, “Alice and Dorothy Play Together”, in Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Third Person: Authoring And Exploring Vast Narratives*, University of Essex, MIT Press.

MERTENS Jennifer, 2021, « Un jeu de rôle inspiré du *Seigneur des Anneaux* rencontre un énorme succès sur Kickstarter », *Geeko* [en ligne], disponible sur : <https://geeko.lesoir.be/2021/02/23/un-jeu-de-role-inspire-du-seigneur-des-anneaux-rencontre-un-enorme-succes-sur-kickstarter/> (page consultée le 30/05/23).

SEEWALD Benoît & DUPONT Sébastien, 2015, « La pratique excessive d'un jeu de rôle en ligne. Un phénomène d'appartenance ? », *Perspectives Psy*, vol. 54, n°. 1, Les Ulis, EDP Sciences, p. 44-52, disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-perspectives-psy-2015-1-page-44.htm> (page consultée le 13/01/23).

TRÉMEL Laurent, 2001, *Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Sociologie d'aujourd'hui ».

VOELCKEL Anne-Christine, 1995, « Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », *Sociétés contemporaines. Les mondes des jeunes*, n°. 21, Paris, Presses de Sciences Po, p. 57-74, disponible en ligne sur : https://www.persee.fr/doc/socco_1150-

[1944_1995_num_21_1_1419#xd_co_f=YTAyZDQyMzAtNGIwNS00NjJmLWI4NDMtNWQ2NTc2ZWU3MzI1~](#) (page consultée le 01/03/23).

2.8. À propos de la pratique du *shifting*

2.8.1. Méthodologies de la pratique

SHIFTINGTS, 2021, « Shifting Fr », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/257581734-shifting-fr> (page consultée le 26/03/23).

SHIFTINGPOUDLARD, 2021, « Shifting », *Wattpad* [en ligne], disponible sur : <https://www.wattpad.com/story/248629786-shifting> (page consultée le 20/04/23).

2.8.2. Articles

BOTSON Guy Edgard, 2022, « Qu'est-ce que le shifting », *Guy Edgard Botson* [en ligne], disponible sur : <https://guyedgardbotson.be/quest-ce-que-le-shifting/> (page consultée le 30/04/22).

CHOQUET Isabelle, 2021, « Qu'est-ce que le “shifting”, pratique utilisée par les ados pour s'évader ? », *RTL* [en ligne], disponible sur : <https://www.rtl.fr/actu/sante/qu-est-ce-que-le-shifting-pratique-utilisee-par-les-ados-pour-s-evader-7900103194> (page consultée le 30/04/23).

DR, 2021, « Quand *TikTok* découvre un rapport secret de la CIA », *Paris Match* [en ligne], disponible sur : <https://www.parismatch.com/Actu/Insolite/Quand-TikTok-decouvre-un-rapport-secret-de-la-CIA-1725453> (page consultée le 25/05/23).

DUSSERT Margaux, 2021, « Témoignages: qui sont les “shifters”, ces ados qui échappent à la réalité par la pensée ? », *L'ADN. Tendances et Mutations* [en ligne], disponible sur : <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/qui-sont-les-shifters-qui-echappent-realite-par-la-pensee/> (page consultée le 30/04/23).

OHEC Paul, 2022, « Qu'est-ce que le shifting, tendance à la mode sur Tiktok ? », *Le Télégramme* [en ligne], disponible sur : <https://www.letelegramme.fr/soir/qu-est-ce-que-le-shifting-tendance-a-la-mode-sur-tiktok-01-12-2022-13232336.php> (page consultée le 28/04/23).

2.8.3. Vidéos

MANDELBAUM Yaël & MAYER Jeanne, 2021, « Au pays des ados shifteurs », *Les Pieds sur Terre. France Culture* [en ligne], disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-pieds-sur-terre/au-pays-des-ados-shifteurs-5817295> (page consultée le 27/01/23).

TRACKS – ARTE, 2022, « Shifting : Le Multivers existe entre auto-hypnose et rêve lucide », *YouTube* [en ligne], 05'56", disponible sur : https://www.youtube.com/watch?v=7kABT0_f94o&ab_channel=TRACKS-ARTE (page consultée le 25/01/23).

Questionnaire en ligne

Intitulé : Influence du genre au sein de la communauté francophone de fans de l'œuvre de J.R.R. Tolkien et des pratiques qui en sont dérivées

Présentation :

Ce sondage de recherche s'inscrit dans le cadre d'un mémoire de master portant sur les notions de genre dans les pratiques individuelles et collectives dérivées de l'œuvre de Tolkien. Le sondage a pour vocation de dresser un panorama du *fandom* francophone du *Seigneur des Anneaux*, en s'intéressant aux profils des fans et en mettant l'accent sur trois pratiques dérivées sélectionnées : la fanfiction, le jeu de rôle et le *shifting*. L'intérêt du sondage porte, de plus, sur la participation des fans au sein de ce *fandom*.

Vous n'êtes pas obligé(e) de répondre à toutes les questions, si vous ne connaissez pas une des trois pratiques sélectionnées, si vous n'êtes pas pratiquant ou si vous ne participez pas à la vie du *fandom*. Le questionnaire est totalement anonyme et ne vous prendra que quelques minutes.

Merci à toutes et à tous pour votre participation !

I — Votre relation à l'univers de Tolkien

Pour commencer, quelques questions préliminaires afin d'en apprendre davantage sur votre rapport à l'œuvre de J.R.R. Tolkien.

1) Êtes-vous fan de l'univers de Tolkien ?

- Oui
- J'apprécie l'univers sans en être fan
- Non

2) Comment avez-vous découvert l'univers de la Terre du Milieu ?

- À travers la lecture des romans de Tolkien
- Grâce aux adaptations cinématographiques de Peter Jackson (*Le Seigneur des Anneaux* et *Le Hobbit*)
- Grâce à la série *Le Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de Pouvoir*
- Grâce à la lecture de fanfictions sur des blogs et sites spécialisés
- Autres (*précisez*)

3) Quel profil vous correspond le mieux ?

- Je connais parfaitement l'univers de la Terre du Milieu, et en maîtrise toutes les subtilités
- Je connais l'univers de la Terre du Milieu mais je ne connais pas par cœur le Légendaire de Tolkien
- Je connais l'univers de la Terre du Milieu qu'à travers les narrations du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*
- Je ne connais pas l'univers de la Terre du Milieu

4) Quel lecteur de Tolkien êtes-vous ?

- J'ai lu tous les écrits de Tolkien (comme par exemple *Le Seigneur des Anneaux*, *Le Hobbit*, *Le Silmarillion*, *Les Contes et Légendes inachevés*, *Les Lais du Beleriand* ou *Les Aventures de Tom Bombadil*)

- J'ai lu les écrits de Tolkien les plus connus (*Le Seigneur des Anneaux*, *Le Hobbit* et *Le Silmarillion*)
- Je n'ai lu que *Le Seigneur des Anneaux* et/ou *Le Hobbit*
- Je n'ai lu aucun écrit de Tolkien

5) De manière générale, êtes-vous fan de *fantasy* ?

- Oui
- Non

6) Si oui, qu'est-ce qui vous séduit le plus dans le genre de la *fantasy* ? (précisez)

7) En dehors de la *fantasy*, quel est votre genre fictionnel de prédilection ?

- Le fantastique
- L'horreur
- La science-fiction
- La fiction contemporaine (récits réalistes, récits de vies, sciences humaines...)
- La fiction jeunesse
- Le *Young Adult*
- La New Romance
- Autres (précisez)

8) Concernant l'œuvre du *Seigneur des Anneaux*, quel est le thème que vous préférez ?

- L'aventure
- Le voyage
- La poésie de Tolkien
- La richesse du monde de la Terre du Milieu (richesse géographique, ethnique et historique)
- Le caractère épique de l'histoire
- Autres (précisez)

9) Quel est votre personnage préféré du *Seigneur des Anneaux* ? (précisez en quelques mots pourquoi)

10) Trouvez-vous que les personnages féminins (Arwen, Eowyn, Galadriel) soient trop peu développés dans *Le Seigneur des Anneaux* et auraient mérité davantage de présence dans le récit ?

- Oui
- Non
- Je n'ai pas d'opinion à ce sujet

11) Si oui, pouvez-vous développer votre propos ?

12) Si non, pouvez-vous développer votre propos ?

II — Votre rapport au *fandom* francophone de Tolkien

Les prochaines questions portent sur votre possible rapport avec la communauté de fans francophones de J.R.R. Tolkien.

1) Avez-vous connaissance du *fandom* francophone de J.R.R. Tolkien ?

- Oui
- Non

2) Vous considérez-vous comme faisant partie intégrante de la communauté francophone de Tolkien ?

- Oui
- Je suis la vie de cette communauté de fans sans pour autant en faire partie
- Non

3) Si oui, de quelle(s) manière(s) suivez-vous cette communauté ?

- À travers des sites et blogs dédiés : *Tolkiendil, Tolkiendrim, etc...*
- À travers les réseaux sociaux : *Twitter, Instagram, TikTok, Reddit, Twitch, YouTube...*
- À travers des associations et des clubs en présentiel
- Autres (*précisez*)

4) Participez-vous activement à la vie de la communauté ?

- Oui
- Non
- Je suis l'actualité qui rythme la vie de la communauté (discussions, projets, productions amateurs...) sans pour autant y réagir et participer activement

5) Si oui, de quelle(s) manière(s) ?

- En participant activement aux discussions au sein de ces communautés
- En participant à la concrétisation de projets : wikis, événements divers, productions amateurs...
- En consommant et réagissant aux productions amateurs des fans de Tolkien : fanfictions, fan films, fan arts, vidéos théories sur *YouTube...*
- Autres (*précisez*)

6) Avez-vous noué des liens avec d'autres membres de la communauté de fans de Tolkien ?

- Oui, avec de nombreux fans
- Oui, avec quelques fans
- Je n'entretiens pas beaucoup de liens avec les autres fans de Tolkien
- Non, jamais

7) Avez-vous déjà été victimes ou témoins de tensions et propos sexistes au sein du *fandom* francophone de Tolkien ?

- Oui, souvent
- Oui, quelques fois
- Oui, très rarement
- Non, jamais

8) Si oui, quelle était la teneur de ces tensions et propos ? (*précisez*)

9) Sur une échelle de 0 à 10, en tant que fan de sexe féminin, vous sentez-vous suffisamment représentée au sein de ce *fandom* ? (0 : très faible représentation / 10 : très forte représentation)

10) Sur une échelle de 0 à 10, en tant que fan de sexe masculin, vous sentez-vous suffisamment représenté au sein de ce *fandom* ? (0 : très faible représentation / 10 : très forte représentation)

III — Votre rapport à la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle et du *shifting*

Pour ce point, vous n'êtes pas obligés de répondre aux questions concernant une activité que vous ne connaissez pas. Répondez à la négative « Je ne connais pas cette activité » et passez directement au quatrième point. Si, en revanche, vous connaissez la pratique, vous pouvez répondre à certaines questions, et ce même si nous ne la pratiquons pas.

a) À propos de la pratique de la fanfiction

1) Connaissez-vous la pratique de la fanfiction ?

- Oui, je connais cette pratique
- Non, je ne connais pas cette pratique

2) Si oui, comment pratiquez-vous la fanfiction ?

- J'en écris et j'en lis
- J'en écris seulement
- J'en lis seulement

3) À quelle intensité pratiquez-vous cette activité ?

- Très régulièrement (plusieurs fois par semaine)
- Régulièrement (une fois par semaine)
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

4) En tant que pratiquant de la fanfiction, vous êtes...

- Un homme
- Une femme
- Autres (*précisez*)

5) En tant que pratiquant de la fanfiction, à quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

- Moins de 18 ans
- Entre 18 et 25 ans
- Entre 25 et 35 ans
- Entre 35 et 50 ans
- Plus de 50 ans

6) Selon votre statut, quelle est la situation vous décrivant le mieux ?

- Je suis un auteur de fanfictions et j'interagis régulièrement avec mes lecteurs via les commentaires ou les messages privés
- Je suis auteur de fanfictions et je n'interagis peu avec mes lecteurs
- Je suis lecteur de fanfictions et j'interagis régulièrement avec les auteurs que je lis, via les commentaires ou les messages privés
- Je suis lecteur de fanfiction et je n'interagis peu avec les auteurs que je lis

7) En tant que lecteur de fanfictions, quelle(s) est/sont votre/vos motivation(s) ?

- Retrouver l'univers de la Terre du Milieu
- Retrouver mes personnages favoris
- Lire une histoire intégrant un personnage original (OC) dans l'univers de Tolkien
- Vous divertir
- Autres (*précisez*)

8) En tant qu'auteur de fanfictions, quelle(s) est/sont votre/vos motivation(s) ?

- Prolonger l'œuvre de Tolkien en développant une sous-intrigue déjà présente dans ses écrits
- Prolonger l'œuvre de Tolkien en imaginant une intrigue originale se raccrochant à celle du *Seigneur des Anneaux*
- Développer un personnage original (OC) au sein de l'univers de Tolkien
- Développer un personnage secondaire de l'univers de Tolkien
- Développer votre créativité
- Vous faire plaisir à vous et à vos lecteurs
- Autres (*précisez*)

9) En tant que lecteur de fanfictions, quelle(s) est/sont le(s) thème(s) que vous aimez retrouver dans vos lectures ?

- La romance entre deux personnages issus de l'univers de Tolkien
- La romance entre un personnage original (OC) et un autre issu de l'univers de Tolkien
- L'amitié (notamment entre les membres de la Communauté de l'Anneau)
- Le voyage en Terre du Milieu
- La poésie de Tolkien
- La richesse du monde de la Terre du Milieu (richesse géographique, ethnique et historique)
- Le caractère épique de l'histoire
- Autres (*précisez*)

10) En tant qu'auteur de fanfictions, quelle(s) est/sont le(s) thème(s) que vous aimez développer dans vos écrits ?

- La romance entre deux personnages issus de l'univers de Tolkien
- La romance entre un personnage original (OC) et un autre issu de l'univers de Tolkien
- L'amitié (notamment entre les membres de la Communauté de l'Anneau)
- Le voyage en Terre du Milieu
- La poésie de Tolkien
- La richesse du monde de la Terre du Milieu (richesse géographique, ethnique et historique)
- Le caractère épique de l'histoire
- Autres (*précisez*)

11) En tant que fan de l'œuvre de Tolkien, quelle est votre position vis-à-vis de cette dernière, par rapport à la pratique de la fanfiction ?

- La prise de liberté vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien ne me dérange absolument pas
- La prise de liberté vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien me dérange pas, du moment que la fanfiction demeure cohérente et ne crée pas de contresens
- La prise de liberté vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien peut me déranger si la fanfiction est incohérente, que ce soit par son contenu ou son style
- La prise de liberté vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien me dérange énormément

12) Quelle est votre opinion générale sur la pratique ?

- J'apprécie la pratique de la fanfiction
- Je n'apprécie pas la pratique de la fanfiction
- Je n'ai pas d'opinion à ce sujet

13) En cas de réponse positive à la dernière question, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

14) En cas de réponse négative à la dernière question, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

15) Avez-vous noué des liens avec d'autres membres de la communauté de fans de Tolkien grâce à la pratique de la fanfiction ?

- Oui, cela m'est arrivé
- Non, cela ne m'est jamais arrivé

16) Sur une échelle de 0 à 10, pensez-vous que la pratique de le fanfiction soit représentée au sein de la communauté de fans francophone de Tolkien ? (0 : très faible représentation / 10 : très forte représentation)

b) À propos de la pratique du jeu de rôle

1) Connaissez-vous la pratique du jeu de rôle ?

- Oui, et je pratique cette activité
- Non, je ne connais pas cette pratique

2) Si oui, comment pratiquez-vous le jeu de rôle ?

- Je pratique le jeu de rôle sur table avec des amis
- Je pratique le jeu de rôle en ligne (MMORPG)
- Je ne pratique pas le jeu de rôle

3) À quelle intensité pratiquez-vous cette activité ?

- Très régulièrement (plusieurs fois par semaine)
- Régulièrement (une fois par semaine)
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

4) En tant que pratiquant du jeu de rôle, vous êtes...

- Un homme
- Une femme
- Autres (*précisez*)

5) En tant que pratiquant du jeu de rôle, à quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

- Moins de 18 ans
- Entre 18 et 25 ans
- Entre 25 et 35 ans
- Entre 35 et 50 ans
- Plus de 50 ans

6) Connaissez-vous et jouez-vous au jeu de rôle sur table *L'Anneau Unique (The One Ring)* ?

- Oui, et j'y joue régulièrement
- Oui, et j'y joue de temps en temps
- Oui, et j'y ai déjà joué
- Oui, mais je n'y ai jamais joué
- Non, je ne connais pas et n'y joue pas

7) Quelles sont votre/vos motivation(s) à jouer à un jeu de rôle dérivé de l'œuvre de Tolkien ?

- Se replonger dans l'univers fictionnel de Tolkien
- Participer à la Guerre de l'Anneau et autres événements de la Terre du Milieu
- Côtayer les héros de l'œuvre de Tolkien
- Combattre les forces ennemies
- Explorer la Terre du Milieu
- Jouer en équipe avec d'autres fans
- Se divertir
- Autres (*précisez*)

8) Avez-vous noué des liens avec d'autres membres de la communauté de fans de Tolkien grâce à la pratique du jeu de rôle ?

- Oui, cela m'est arrivé
- Non, cela ne m'est jamais arrivé
-

9) Quelle est votre opinion sur la pratique ?

- J'apprécie la pratique du jeu de rôle
- Je n'apprécie pas la pratique du jeu de rôle
- Je n'ai pas d'opinion à ce sujet

10) En cas de réponse positive à la dernière question, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

11) En cas de réponse négative à la dernière question, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

12) Sur une échelle de 0 à 10, pensez-vous que la pratique du jeu de rôle soit représentée au sein de la communauté de fans francophone de Tolkien ? (0 : très faible représentation / 10 : très forte représentation)

c) À propos de la pratique du *shifting*

1) Connaissez-vous la pratique du *shifting* ?

- Oui
- Non

2) Pratiquez-vous le *shifting* ?

- Je pratique le *shifting*
- Je ne pratique pas le *shifting*

3) À quelle intensité pratiquez-vous cette activité ?

- Très régulièrement (plusieurs fois par semaine)
- Régulièrement (une fois par semaine)
- De temps en temps
- Rarement
- Jamais

4) En tant que pratiquant du *shifting*, vous êtes...

- Un homme
- Une femme
- Autres (*précisez*)

5) En tant que pratiquant du *shifting*, à quelle tranche d'âge appartenez-vous ?

- Moins de 18 ans
- Entre 18 et 25 ans
- Entre 25 et 35 ans
- Entre 35 et 50 ans
- Plus de 50 ans

6) Comment avez-vous découvert la pratique du *shifting* ?

- Sur Internet
- Sur *TikTok*
- Sur d'autres réseaux sociaux (*précisez lequel*)
- Le bouche à oreille

7) Quelles sont la/les motivation(s) qui vous a/ont poussé(s) à pratiquer le *shifting* ?

- Se replonger dans l'univers fictionnel de Tolkien
- Participer aux événements majeurs de l'univers de Tolkien
- Côtayer les héros de l'œuvre de Tolkien
- Combattre les forces ennemies
- Explorer la Terre du Milieu
- Fuir un quotidien lourd ou autres raisons personnelles
- Se divertir
- Autres (*précisez*)

8) Avez-vous noué des liens avec d'autres membres de la communauté de fans de Tolkien grâce à la pratique du *shifting* ?

- Oui, cela m'est arrivé
- Non, cela ne m'est jamais arrivé

9) Quelle est votre opinion sur la pratique ?

- J'apprécie la pratique du *shifting*
- Je n'apprécie pas la pratique du *shifting*
- Je n'ai pas d'opinion à ce sujet

10) En cas de réponse positive à la dernière question, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

11) En cas de réponse négative à la dernière question, pouvez-vous expliquer pourquoi ?

12) Sur une échelle de 0 à 10, pensez-vous que la pratique du *shifting* soit représentée au sein de la communauté de fans francophone de Tolkien ? (0 : très faible représentation / 10 : très forte représentation)

IV — Informations personnelles

Enfin, quelques petites questions générales à titre purement informatif.

1) Quel est votre sexe de naissance ?

- Masculin
- Féminin

2) Vous vous définissez en tant que :

- Homme
- Femme
- Autre (*précisez*)

3) Quel âge avez-vous ?

- Moins de 18 ans
- Entre 18 et 25 ans
- Entre 25 et 35 ans
- Entre 35 et 50 ans
- Plus de 50 ans

4) Quel est votre niveau d'étude ?

- Collège
- Lycée
- Bac
- Bac +1
- Bac +2
- Bac +3
- Bac +4
- Bac +5 et plus
- Autre (*précisez*)

5) Quel est votre situation professionnelle ?

- Étudiant(e)
- Non actif/ve
- Agriculteur/rice
- Artisan/commerçant
- Chef d'entreprise
- Cadre, profession intellectuelle
- Employé(e)
- Ouvrier/ère
- Autre (*précisez*)

Grilles d'entretien dans le cadre de l'enquête sociologique réalisée

Grille d'entretien auteur·ice fanfictions		
Thématiques	Questionnements	Précisions/Reformulations
L'enquêté·e en tant que fan de Tolkien	L'enquêté·e est-il/elle fan de l'univers de Tolkien ?	Comment avez-vous découvert l'univers de Tolkien ? Avez-vous lu tous les livres de Tolkien, les plus connus ou n'en avez-vous lu aucun ? Qu'est-ce qui vous séduit le plus dans l'univers de Tolkien ? Qu'est-ce qui vous séduit le moins dans l'univers de Tolkien ?
	Quels sont les genres fictionnels de prédilection de l'enquêté·e ?	Êtes-vous fan de <i>fantasy</i> de manière générale ? Qu'est-ce qui vous séduit le plus dans le genre de la <i>fantasy</i> ? En dehors de la <i>fantasy</i> , quels sont vos autres genres de prédilection ? Quel lecteur·ice êtes-vous? (grand·e lecteur·ice, lecteur·ice occasionnel·le, petit·e lecteur·ice) ?
	- Quels sont les rapports de l'enquêté·e avec <i>Le Seigneur des Anneaux</i> ?	- Qu'est-ce qui vous séduit le plus dans <i>Le Seigneur des Anneaux</i> ? - Quel est votre personnage préféré du <i>Seigneur des Anneaux</i> ? Pourquoi ? - Si vous pouviez changer une chose dans l'œuvre, laquelle serait-ce ? - Quel est votre avis sur la représentation de personnages masculins et féminins dans <i>Le Seigneur des Anneaux</i> ?
L'enquêté·e en tant que pratiquant·e de la fanfiction	- Comment avez-vous découvert la pratique de la fanfiction ?	- À quel âge avez-vous découvert la pratique ? - De quelles manières avez-vous découvert la pratique ? - En tant qu'auteur·rice de fanfictions, en lisez-vous aussi ? - À quel rythme écrivez/lisez-vous des fanfictions ?
	- Quelles sont vos motivations à pratiquer la fanfiction ?	- Depuis combien de temps écrivez/lisez-vous des fanfictions ? - Qu'est-ce qui vous pousse à écrire des fanfictions ? - Qu'est-ce qui vous a amené à écrire des fanfictions dérivées de l'œuvre de Tolkien ? - Avez-vous écrit d'autres fanfictions dérivées de l'œuvre de Tolkien ?
	- Quelle est la position du/de la	- Que cherchez-vous à retrouver dans

	<p>lecteur·ice vis-à-vis des fanfictions dérivées de l'œuvre de Tolkien ?</p>	<p>vos lectures ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Préférez-vous des fanfictions qui soient le plus fidèle possible à l'œuvre ou tolérez-vous des prises de liberté ? - De quelles manières l'univers de Tolkien est-il transformé dans les fanfictions ? - Quels thèmes narratifs aimez-vous retrouver dans vos lectures, et pourquoi ? (cf la romance, la psychologie des personnages...) - Quels sont les thèmes narratifs que vous aimez le moins dans les fanfictions ? - En tant que lecteur·ice de fanfictions, quels sont les éléments que vous retrouvez généralement dans les fanfictions dérivées de l'œuvre de Tolkien ?
	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les relations avec les autres lecteur·ice·s/ auteur·ice·s de fanfictions ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est votre opinion sur les fanfictions que vous avez pu lire ? - Entretenez-vous des liens avec les lecteur·ice·s de fanfictions ? - Entretenez-vous des liens avec les auteur·ice·s des fanfictions que vous lisez ? - Donnez-vous des retours de vos lectures aux auteur·ice·s de fanfictions ? - Si oui, quelles en étaient la teneur ?
<p>L'enquête et sa création fanfictionnelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est la genèse de la fanfiction ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Dans quelles circonstances avez-vous écrit votre fanfiction ? - Comment vous est venue l'idée d'écrire cette fanfiction ? - Quelles sont vos sources d'inspirations principales ?
	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est la position de la fanfiction vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous cherché à vous montrer le plus fidèle possible ou vous êtes-vous accordé des prises de liberté ? - De quelles manières avez-vous transformé l'univers de Tolkien ? - Comment avez-vous créé votre personnage principal et comment l'avez-vous intégré à la narration de Tolkien ? - Quels thèmes narratifs avez-vous voulu développer dans votre fanfiction, par rapport à ce que Tolkien a pu écrire, et pourquoi ? (cf la romance, la psychologie des personnages...)
	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle a été la réception de la fanfiction ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est votre opinion sur votre fanfiction ? - Entretenez-vous des liens avec les lecteur·ice·s de vos fanfictions ?

		<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous eu des retours de vos lecteur·ice·s sur leur lecture de votre fanfiction ? - Si oui, quelles en étaient la teneur ? - Quelle(s) critique(s) a/ont pu être formulée(s) à l'égard de votre production ?
L'enquêtée et sa relation avec les autres fans de Tolkien	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les relations entretenues avec le <i>fandom</i> francophone de Tolkien ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous connaissance de ce <i>fandom</i> ? - Si oui, vous considérez-vous comme faisant partie de ce <i>fandom</i> ? - Si oui, participez-vous activement à la vie de la communauté (discussions, projets, productions amateurs...) ?
	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les tensions auxquelles vous avez pu faire face lors de votre pratique de la fanfiction ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous déjà eu affaire à des propos insultants ou rabaissants dans votre pratique de la fanfiction ? - Si oui, quelles en étaient la raison et la teneur ? - Considérez-vous le <i>fandom</i> francophone de Tolkien comme étant sexiste ? - Considérez-vous l'œuvre de Tolkien comme étant sexiste ? - Sur une échelle de 0 à 10, vous sentez-vous représentée au sein du <i>fandom</i> de Tolkien, de manière générale, et ce en fonction de votre sexe ?
Sur l'enquêtée en question	<ul style="list-style-type: none"> - Pouvez-vous me parler un peu plus de vous ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Quel âge avez-vous ? - Quel est votre niveau d'études ? - Quelle est votre profession ? - Avez-vous d'autres hobbies ?

Grille d'entretien rôlistes

Thématiques	Questionnements	Précisions/Reformulations
L'enquêté·e en tant que fan de Tolkien	L'enquêté·e est-il fan de l'univers de Tolkien ?	<p>Comment avez-vous découvert l'univers de Tolkien ?</p> <p>Avez-vous lu tous les livres de Tolkien, les plus connus ou n'en avez-vous lu aucun ?</p> <p>Qu'est-ce qui vous séduit le plus dans l'univers de Tolkien ?</p> <p>Qu'est-ce qui vous séduit le moins dans l'univers de Tolkien ?</p>
	Quels sont les genres fictionnels de prédilection de l'enquêté ?	<p>Êtes-vous fans de <i>fantasy</i> de manière générale ?</p> <p>Qu'est-ce qui vous séduit le plus dans le genre de la <i>fantasy</i> ?</p> <p>En dehors de la <i>fantasy</i>, quels sont vos autres genres de prédilection ?</p> <p>Quel lecteur·ice êtes-vous? (grand·e lecteur·ice, lecteur·ice occasionnel·le, petit·e lecteur·ice)</p>
	- Quels sont les rapports de l'enquêté·e avec <i>Le Seigneur des Anneaux</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> - Qu'est-ce qui vous séduit le plus dans <i>Le Seigneur des Anneaux</i> ? - Quel est votre personnage préféré du <i>Seigneur des Anneaux</i> ? Pourquoi ? - Si vous pouviez changer une chose dans l'œuvre, laquelle serait-ce ? - Quel est votre avis sur la représentation de personnages masculins et féminins dans <i>Le Seigneur des Anneaux</i> ?
L'enquêté·e en tant que pratiquant·e du jeu de rôle	- Comment avez-vous découvert la pratique du jeu de rôle ?	<ul style="list-style-type: none"> - À quel âge avez-vous découvert la pratique ? - De quelles manières avez-vous découvert la pratique ? - Êtes-vous pratiquant·e·s du jeu de rôle ? - À quel rythme pratiquez-vous le jeu de rôle ?
	- Quelles sont vos motivations à pratiquer le jeu de rôle ?	<ul style="list-style-type: none"> - Depuis combien de temps pratiquez-vous le jeu de rôle ? - Qu'est-ce qui vous pousse à pratiquer le jeu de rôle ? - Qu'est-ce qui vous a amené à jouer à des jeux de rôle dérivés de l'œuvre de Tolkien ?
	- Quelle est la position de votre pratique de rôliste vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien ?	<ul style="list-style-type: none"> - Cherchez-vous à vous montrer le plus fidèle possible ou vous accordez-vous des prises de liberté dans vos parties ? - De quelles manières avez-vous transformé l'univers de Tolkien lors de vos parties ? - Avez-vous créé un personnage jouable original ou avez-vous

		<p>incarné un personnage issu de l'univers de Tolkien ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comment vous êtes-vous approprié votre personnage jouable ? - Comment se sont déroulées vos parties de jeu de rôle sur l'univers de Tolkien ?
	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle a été votre réception de votre expérience de rôliste ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est votre opinion sur votre expérience ? - Est-ce que votre expérience de joueur·se d'un jeu de rôle dérivé de l'univers de Tolkien a été l'occasion de lier des liens avec d'autres fans ? - Si oui, est-ce que ces liens ont eu une influence sur votre manière de jouer avec les autres joueurs ?
L'enquêté·e et sa relation avec les autres fans de Tolkien	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les relations entretenues avec le <i>fandom</i> francophone de Tolkien ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous connaissance de ce <i>fandom</i> ? - Si oui, vous considérez-vous comme faisant partie de ce <i>fandom</i> ? - Si oui, participez-vous activement à la vie de la communauté (discussions, projets, productions amateurs...) ?
	<ul style="list-style-type: none"> - Quelles sont les tensions auxquelles vous avez pu faire face lors de votre pratique du jeu de rôle ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Avez-vous déjà eu affaire à des propos insultants ou rabaisants dans votre pratique du jeu de rôle ? - Si oui, quelles en étaient la raison et la teneur ? - Considérez-vous le <i>fandom</i> francophone de Tolkien comme étant sexiste ? - Considérez-vous l'œuvre de Tolkien comme étant sexiste ? - Sur une échelle de 0 à 10, vous sentez-vous représenté·e au sein du <i>fandom</i> de Tolkien, de manière générale, et ce en fonction de votre sexe ?
Sur l'enquêté·e en question	<ul style="list-style-type: none"> - Pouvez-vous me parler un peu plus de vous ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Quel âge avez-vous ? - Quel est votre niveau d'études ? - Quelle est votre profession ? - Avez-vous d'autres hobbies ?

Exemple d'entretien réalisé dans le cadre de l'enquête sociologique.

Transcription de l'entretien avec Chiara Cadrich

L'entretien a eu lieu le mercredi 01/12/23 à 09h, et a duré 1h45 minutes environ. Il s'est déroulé à distance, par voie téléphonique. Une grille d'entretien a été définie afin de structurer l'entretien, mais certaines questions et interactions se sont faites de manière spontanée, selon la tournure de la discussion.

Chiara Cadrich : Allô, bonjour ?

Edmond-Louis Delannoy : Bonjour ! Vous m'entendez bien ?

C.C. : Oui, je vous entends bien merci, et vous ?

E.L.D. : Je vous entends très bien donc c'est parfait ! Je vais commencer par vous remercier de participer à mon enquête sociologique et d'avoir répondu favorablement à ma demande d'entretien. Pour vous expliquer mon approche du sujet, je suis en master édition et je mène mon travail de mémoire autour de l'œuvre de Tolkien, notamment autour de la réception de son œuvre par sa communauté de fans francophones. Je m'intéresse à la manière dont le genre influence la réception et l'appropriation de l'œuvre, que ce soit le genre des pratiquants, le genre de l'œuvre ou encore le genre des pratiques, puisque j'étudie à la fois la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle ou encore du *shifting*.

C.C. : Comment dites-vous, que je comprenne, le *shifting* ?

E.L.D. : Le *shifting*, c'est une méthode de méditation qui a vu le jour récemment, notamment pendant le premier confinement. C'est quelque chose qui est assez nouveau et qui n'a pas encore été étudié sur la scène universitaire. Donc j'ai une première approche de cette pratique de méditation.

C.C. : D'accord, je comprends mieux merci.

E.L.D. : Et donc, dans le cadre de mon mémoire, je mène à la fois une enquête sociologique et j'analyse aussi d'un point de vue plutôt littéraire les narrations que peuvent développer les fans, que ce soit à travers le jeu de rôle, le *shifting* ou encore la fanfiction. Dans le cadre de l'étude de la pratique de la fanfiction, je me suis constitué un corpus d'étude avec plusieurs fanfictions. J'avais sélectionné la vôtre et il me semblait intéressant de mener un entretien avec vous, afin d'en apprendre davantage sur votre rapport à l'œuvre de Tolkien, votre rapport au *fandom* de Tolkien, ainsi que votre pratique de la fiction de manière générale. J'ai quelques questions de préparées et je pense que cela devrait peut-être nous prendre une heure. Après si jamais vous êtes pressé, dites-le moi et je ferai plus court, il n'y a pas de souci.

C.C. : Non, c'est bon pour moi, ne vous inquiétez pas.

E.L.D. : Je tiens aussi à dire que les réponses seront enregistrées, comme je vous le disais, afin que je puisse faire une transcription à l'écrit de cet entretien qui me servira ensuite pour mon analyse. Pour commencer, comment avez-vous découvert l'univers de Tolkien ?

C.C. : Je suis tombé dedans quand j'étais petit, par hasard en lisant beaucoup en vacances. J'avais besoin de m'occuper, et j'ai pris un truc au hasard dans une librairie – c'était le premier tome du *Seigneur des Anneaux*. Je suis ensuite allé au bout de l'univers de Tolkien. Donc au début c'est vraiment par hasard, puis ensuite par affinité, que j'ai découvert l'univers de Tolkien. Je lisais beaucoup de contes et légendes du cycle arthurien, une espèce de quête des origines.

E.L.D. : C'est souvent ce qui revient dans mon enquête, en ce qui concerne les premières lectures sur l'œuvre de Tolkien. Il est souvent mentionné, dans les travaux sur Tolkien, l'influence des récits arthuriens sur l'œuvre de Tolkien et sur ses lecteurs. Et concernant l'œuvre de Tolkien, vous avez lu tous ses livres, ou vous vous êtes contentés de lire ses titres les plus connus ?

C.C. : Alors, je ne suis pas sûr d'être capable de faire une liste complète de ses œuvres. J'ai lu *Le Seigneur des Anneaux*, *Bilbo le Hobbit*, *Le Silmarillion*, *Les Contes et Légendes inachevées*, *Lost Tales*... Je lis en anglais, en français ; et j'ai acheté certains des derniers tomes édités par son fils [Christopher Tolkien]. Ce que je n'ai pas lu, c'est sa correspondance, les *Lettres* ; c'est utile de les lire pour avoir une histoire *off* des pérégrinations d'invention de Tolkien, mais bon ce n'est pas encore pour moi. Je préfère plus le contenu que la façon d'écrire.

E.L.D. : C'est compréhensible, surtout que les *Lettres* sont davantage orientées sur une correspondance avec ses éditeurs. Elles nous permettent de comprendre son fonctionnement d'écriture mais ce n'est pas en soi une œuvre littéraire.

C.C. : Disons que je comprends que cela puisse intéresser du monde, puisque certaines questions que peut se poser le lecteur en termes de compréhension trouvent parfois réponse dans ces lettres. Certaines intentions de Tolkien y sont clarifiées.

E.L.D. : Donc, pour résumer, vous êtes un lecteur qui a quand même lu la majorité des écrits de Tolkien. C'est un profil qui revient dans mon enquête que je mène. Les fans de Tolkien semblent se répartir selon trois profils : il y a les fans qui ont lu l'intégralité des écrits ; il y a aussi une majorité qui a lu les œuvres les plus connues comme *Le Seigneur des Anneaux*, *Le Hobbit* ou encore *Le Silmarillion* ; ou encore une partie des fans qui a découvert l'œuvre de Tolkien à travers les adaptations de Peter Jackson.

C.C. : Oui, alors ce n'est pas mon cas, pour notre génération je pense que c'est plutôt le livre d'abord. Je ne vous l'ai pas dit, mais j'ai 56 ans.

E.L.D. : D'accord, j'avais préparé quelques petites questions concernant l'enquête à la fin de cet entretien, mais très bien je note en tout cas. Du coup, concernant l'univers de Tolkien, qu'est-ce qui vous a séduit le plus dans l'écriture de Tolkien et son univers ?

C.C. : En fait il y a plusieurs couches de réception si vous voulez, comme toutes les grandes œuvres et les grands romans. À la première lecture, c'est le côté fantastique, et plutôt l'aventure qui m'a fait accrocher. Ensuite, il y a une forme de cohérence extrêmement profonde, et probablement liée à son approche linguistique, qui est liée à son intention, notamment quand il disait qu'il voulait faire une tapisserie mythique de la Grande-Bretagne.

E.L.D. : Oui, il voulait retrouver cette légende anglaise qui avait disparu avec l'invasion normande. C'est vrai que c'est quelque chose que l'on retrouve dans son écriture ; c'est l'une des principales caractéristiques qui ressort à chaque fois.

C.C. : Oui, et puis il y a, au moins pour *Le Seigneur des Anneaux*, une forme de nostalgie, une coexistence d'un monde merveilleux et hasardeux et d'un chez soi assez bien représenté par la

Comté. Et, pour un adolescent, c'est cette représentation du monde, à la fois rassurante et aventureuse, qui est assez séduisante. Alors évidemment, avec le recul, tout cela est parfaitement factice, et c'est assez bien vu en termes d'imaginaire, même si cela colle assez bien avec les récits de voyage initiatique, comme par exemple avec *Bilbo le Hobbit*.

E.L.D. : Oui, je vois où vous voulez en venir. J'ai une autre question qui me vient à l'esprit, et qui sera plutôt l'inverse de ma précédente : qu'est-ce qui vous séduit le moins dans l'univers de Tolkien ? Est-ce que vous avez un reproche principal que vous pouvez le faire à son écriture ou à sa narration, d'une manière générale ?

C.C. : J'ai lu en français et en anglais. Je pense que c'est à partir de la troisième lecture que je me suis demandé comment j'avais pu m'attacher aux personnages, alors qu'il n'y a quand même pas beaucoup d'efforts d'explicitation des caractères, des motivations des personnages. On découvre les personnages exclusivement à travers des actes. Tolkien parvient à donner une cohérence, une crédibilité à ses personnages, sans aucune forme d'introspection. Et il y a un moment où je me suis demandé : dans les romans auxquels j'accroche il y a un souci de la psychologie des personnages un peu plus précis, et là pas du tout. Finalement, le personnage avec lequel on a plus d'intimité, ou de connaissance intime, c'est paradoxalement un personnage secondaire : c'est Sam. Alors bon, il y avait cette caractéristique un peu distante vis-à-vis des personnages, comme si finalement ils étaient tous des archétypes dont on ne peut guère entrer dans le subconscient, si vous voulez. Ce n'est pas vraiment un reproche du coup, mais il y a un moment où l'on peut se demander si la caractérisation, comme le disent les Anglo-saxons, était suffisante.

E.L.D. : C'est très intéressant ce que vous dites, car c'est un point qui revient souvent dans les discussions entre les fans. C'est aussi ce qui peut expliquer pourquoi l'œuvre de Tolkien est autant sujette à la pratique de la fanfiction, qui permet davantage d'introspection des personnages. Et c'est vrai qu'en lisant l'œuvre de Tolkien, c'est un point qui peut être saisissant : le fait qu'il y a une certaine distance dans la manière de raconter les choses ; il y a une certaine mise à distance du côté de l'introspection des personnages. Après, je sais que la traduction de Francis Ledoux y est aussi pour quelque chose. J'avoue que je n'ai pas encore eu le loisir de découvrir *Le Seigneur des Anneaux* sous la nouvelle traduction française mais j'en ai discuté avec son éditeur il y a deux semaines. Il me faisait part que la traduction de Daniel Lauzon se rapprochait davantage du style de Tolkien, tout en se montrant plus fidèle aux personnages.

C.C. : Alors cela je ne pourrais pas vous le dire, car je n'ai pas encore lu cette nouvelle traduction, mais si j'en crois sur *Tolkiendil*, de toute évidence la majorité des membres sont gagnés à cette nouvelle traduction. Personnellement, l'ancienne traduction me plaisait assez ; par exemple, il est hors de question pour moi de dire le Comté – c'est la Comté. J'ai de la famille en Franche-Comté ; c'est un féminin. Donc je comprends que le nouveau traducteur ait été dans l'incapacité de reprendre certains aspects de l'ancienne traduction, mais cela ne sera jamais possible pour moi.

E.L.D. : C'est ce que j'ai remarqué. De manière très générale, les fanfictions dérivées de l'œuvre de Tolkien se basent sur la traduction de Francis Ledoux, parce qu'elle-même a été reprise pour les adaptations cinématographiques. L'éditeur de Bourgois m'a évoqué l'exemple de Fondcombe, qui a été traduit en Fendeval dans la nouvelle traduction. C'est vrai que les fans sont attachés à la terminologie « Fondcombe », parce qu'il y a une certaine beauté phonétique, mais Fondcombe n'est en réalité ni au fond ni dans une combe. Donc la nouvelle traduction peut avoir du sens. Mais c'est vrai qu'une majorité des fans, comme vous, reste attaché à la première traduction.

C.C. : Oui, il y a des marqueurs, et même si ces marqueurs ne sont pas un segment particulièrement séduisant, il est difficile de les changer quand on construit un monde imaginaire. Cela dit, il y a certaines trouvailles qui sont géniales dans cette nouvelle traduction : le fait d'avoir pu maintenir les initiales de Bilbo Baggins, c'est un beau tour de force, cela n'enlève rien au côté un peu sautillant du nom. Donc il y a certainement des qualités dans cette nouvelle traduction, mais quand on a abordé l'œuvre sous un premier angle, c'est forcément compliqué de s'habituer à une nouvelle traduction.

E.L.D. : Oui, et c'est compréhensible. Et concernant la *fantasy*, est-ce que vous êtes fan de ce genre littéraire, ou est-ce que vous aimez juste ce genre dans le cadre de l'œuvre de Tolkien ?

C.C. : Alors, j'ai lu pas mal de choses ; je ne suis pas très bon pour me souvenir des noms des auteurs. J'ai lu *Dune* de Franck Herbert, mais je lis plein d'autres choses ; ce que je préfère c'est plutôt les auteurs français du XIX^e siècle. Je lis beaucoup de Balzac, de Zola, tout ce qui me tombe sous la main quoi. Maintenant, j'ai transmis le virus des bouquins à mes filles, et c'est elles qui m'offrent des trucs. Donc voilà, je lis plein de genres, pas seulement de la *fantasy*, mais c'est l'univers de Tolkien qui a permis à mon imaginaire de se développer, et c'est dessus que j'ai spontanément un peu écrit quoi.

E.L.D. : Très bien ; et dans le genre de la *fantasy*, qu'est-ce qui vous séduit le plus ?

C.C. : Alors, ce qui me séduit le plus, c'est les mondes un peu vastes et cohérents ; des univers dans lesquels une idée maîtresse, directrice, permet de construire tout un univers. Bon, *Dune* par exemple, il y a l'épice qui permet des voyages au long-courant ; et c'est ce qui structure la totalité du monde. Bien entendu, il y a plein d'autres choses, mais il faut des traits de cohérence pour pouvoir, à mon sens, donner du corps et un esprit au monde qu'on fait vivre.

E.L.D. : C'est une des principales caractéristiques du genre des littératures de l'imaginaire : créer des mondes fictionnels. Et c'est vrai que pour que le lecteur puisse y croire, il faut que ce monde soit cohérent dans ses moindres aspects, et *Dune* est aussi un très bon exemple d'univers fictionnel cohérent.

C.C. : Il faut aussi de la force. Alors, c'est sûr, c'est sympa le monde de *Star Wars* ; mais ce n'est qu'une construction marketing, qui permet d'assembler habilement des tas de sources différentes. Il y avait un jeu de rôle, qui avait été publié il y a maintenant une bonne vingtaine d'années par le magazine phare francophone *Casus Belli*. Ils avaient créé un univers qui avait pour vocation de fédérer une série d'univers parallèles, avec des voyages dans le temps. Les règles étaient génériques pour couvrir tout type de technologies, donc c'était très bien mais c'était un montage à posteriori ; ce n'était pas bâti autour d'idées fortes et originales. C'était un outil pratique, mais ce n'est pas cela qui donne une saveur, une couleur à un univers. Je pense que c'est un peu le reproche qu'on peut faire à *Star Wars* : c'est un bel outil pour greffer les choses bien pensées, mais il faut que les choses soient bien pensées à l'avance, ce qui n'est pas forcément le cas avec cet univers.

E.L.D. : Je pense aussi que la littérature est le meilleur moyen pour construire des univers qui soient les plus cohérents. Quand on voit aujourd'hui des univers qui ont énormément de succès sur le petit et grand écran, on remarque que c'est généralement des univers qui sont issus d'adaptations de livres ; je pense notamment au monde de Westeros pour ce qui est de *Game of Thrones*, la Terre du Milieu, ou encore *La Roue du temps*. Peut-être que le média écrit offre à l'auteur davantage de liberté pour créer un univers qui soit à la fois vaste, riche, cohérent, et qui soit aussi source d'un intérêt grandissant pour son lecteur.

C.C. : Alors je n'ai pas du tout accroché à *Game of Thrones*. Certes il y a une très forte cohérence, il y a un *leitmotiv* quant au pouvoir qui est fort ; mais cela me laisse, si vous voulez, l'impression d'une transposition des luttes pour le pouvoir actuel que je crois lire dans le monde, et c'est cette transposition qui n'est pas assez romantique, et ne me fait pas rêver. Je n'ai pas accroché, mais cela ne veut pas dire que la série n'est pas bonne.

E.L.D. : D'accord, personnellement je n'ai pas lu encore les livres de George R.R. Martin, mais j'ai vu la série. C'est vrai que c'est un univers qui est très riche, mais qui est très sombre et violent, loin du calme de la Comté. Et du coup, de ce que j'ai cru comprendre, vous êtes un grand lecteur ?

C.C. : Oui, tout à fait. Je ne sais plus qui disait « Je n'ai jamais eu de chagrin qu'une heure de lecture n'ait dissipé » – Montesquieu je crois.

E.L.D. : Très bien ! Je vais maintenant me rapprocher du *Seigneur des Anneaux*, puisque c'est le livre sur lequel je me base pour mon étude de l'œuvre de Tolkien, étant donné que c'est son œuvre la plus connue. Concernant *Le Seigneur des Anneaux*, quel est l'aspect qui vous séduit le plus ?

C.C. : Qu'est-ce qui me plaît dans *Le Seigneur des Anneaux* ? Son côté mille-feuille ; c'est le fait que beaucoup de choses cohabitent harmonieusement. Il y a à la fois une aventure personnelle et un geste mythique ; il y a une forme de coexistence entre une espèce de destin collectif de l'humanité, l'effort, et l'engagement très individuel des différents héros, des plus grands aux plus petits. Je trouve que cette articulation entre la destinée personnelle, l'effort et le sacrifice personnel au regard du devenir de l'humanité, est une jolie parabole et un enseignement assez précieux. C'est ce qui me plaît. Il y a des relents de christianisme, là derrière, qui sont évoqués, davantage en termes moraux qu'en termes religieux, et c'est ce qui me plaît.

E.L.D. : Oui, sur ce point, l'œuvre de Tolkien est sensiblement différente de ce qu'a pu écrire C.S. Lewis avec *Le Monde de Narnia*, où le discours religieux est beaucoup plus mis en avant dans sa structure. Chez Tolkien, la question de la foi est plus discrète, mais elle est bien présente : Tolkien était un fervent croyant, il a hérité cela de sa mère. C'est aussi ce qui a permis de nourrir son univers et de lui donner une dimension mystique. Vous évoquiez aussi la notion de destinée des personnages, qui est aussi très présente dans *Le Seigneur des Anneaux* : chaque personnage a un destin qui lui est voué, même le personnage de Gollum qui est essentiel au bon fonctionnement de la mission. C'est souvent une thématique qui revient dans les discussions de fans.

C.C. : Oui, et cela a un retentissement sur la notion d'engagement personnel : il n'est pas nécessaire d'espérer pour entreprendre, ni de réussir pour persévérer. C'est au cœur du roman de Tolkien.

E.L.D. : Autre petite question : quel est votre personnage préféré du *Seigneur des Anneaux*, et pourquoi ?

C.C. : Je pense que c'est Boromir. Voilà quelqu'un qui est en charge, qui porte sur ses épaules des responsabilités extrêmement fortes. Voilà quelqu'un qui repousse la gloire publique pour partir à l'aventure, parce qu'il estime que c'est son devoir, et peut-être aussi une forme de jalousie vis-à-vis de son frère. Et puis, ce personnage est finalement très humain : il a un désir de grandeur, dont il finit par déchoir, et il obtient une rédemption *in extremis* à un prix capital si j'ose dire. Donc voilà, c'est le fait qu'il doive assumer ce destin qui s'impose à lui qui fait que c'est mon personnage préféré.

E.L.D. : Là aussi, c'est un nom de personnage que je retrouve souvent dans mon questionnaire que j'ai diffusé auprès de la communauté de fans. Je pense que c'est son côté très humain, avec ses

forces mais aussi ses faiblesses, qui permet au lecteur de s'identifier à lui. J'avais une autre question concernant le roman de Tolkien de manière générale : si vous pouviez changer une chose au roman, qu'est-ce que cela serait ?

C.C. : Alors changer je ne sais pas ! En tout cas, il me semble qu'il y a un point de cohérence qui n'apparaît pas forcément de manière évidente dès la première lecture, c'est le personnage de Tom Bombadil. On pourrait imaginer que ce serait un excellent gardien provisoire pour l'Anneau, puisqu'il semble être parfaitement incapable de succomber à son attrait ; il semble aussi posséder une puissance personnelle extrêmement élevée. On s'explique mal pourquoi il n'est pas appelé à l'aide pour aller en Mordor. Alors, on en touche un mot, durant le Conseil d'Elrond, mais c'est assez évasif quand même. Donc il y a là un point d'incompréhension un peu difficile à expliquer aux premiers abords. Évidemment, quand on a lu *Le Silmarillion*, quand on s'imagine que Tom Bombadil est un des esprits primordiaux en relation avec les Valar, on peut comprendre qu'il s'agit d'un genre de personnage certes très puissant, très indépendant, mais aussi très éloigné des affaires des peuples humains. En tant que lecteur, il faut imaginer autre chose, sortir du cadre un peu plus, et c'est probablement difficile de le quitter. Donc je peux imaginer que cela peut être perçu comme une faille à la cohérence de l'œuvre.

E.L.D. : C'est vrai qu'avec Tom Bombadil, c'est le lecteur qui est amené à se poser des questions, à se faire ses propres théories par rapport à l'origine du personnage. C'est un personnage qui apparaît à un moment du récit et qui ne réapparaît ensuite. On sent que Tolkien a mis 12 ans quand même à écrire *Le Seigneur des Anneaux* ; on sent qu'il y a certaines intrigues secondaires qui ont dû être mises de côté. C'est un peu le sentiment que j'ai avec le personnage de Tom Bombadil. C'est un personnage qui peut agacer certains lecteurs, alors que d'autres y voient un petit aparté dans la narration, un écart poétique dans le cheminement de Frodon. J'en viens à une autre question, qui est au cœur de mon travail de recherche, et qui porte sur la représentation des personnages féminins et des personnages masculins dans le roman de Tolkien. Je voulais avoir votre avis sur cette question de la représentation des personnages féminins notamment, mais aussi des personnages masculins dans *Le Seigneur des Anneaux* : qu'en pensez-vous personnellement ?

C.C. : Je suis très éloigné de cette mode récente ; non pas le féminisme mais le fait de dissocier la représentation, ou le paraître. Je constate que chez Tolkien, une place importante est faite aux femmes. Bien entendu, il est de son temps : c'est-à-dire que la femme, pour avoir du poids dans une situation, doit être un personnage de haut rang. On croise Eowyn, qui est une princesse du Rohan, on croise la reine Galadriel, quelques personnages de ce type. Elles sont toutes de haut rang et ont un pouvoir personnel élevé, et il a bien fallu qu'elles aient une personnalité hors du commun parmi leurs pairs pour pouvoir se hisser réellement à leur niveau. On croise peu de personnages secondaires féminins dans le roman : alors il y a Lobélia Sacquet, dont Tolkien dit qu'elle ne vaut pas mieux que son mari, donc tout le monde est à égalité de ce côté-là. En revanche il y a Urwen, la soigneuse du Gondor, dans les Maisons de Guérison. Donc il n'y a pas beaucoup des personnages féminins secondaires. Après, est-ce qu'ils sont plus reluisants, plus importants que les personnages masculins ? Cette représentation du monde est quand même conforme à quelqu'un de la génération du professeur Tolkien : les rôles économiques étaient plutôt entre des mains masculines, et c'est à l'image de son monde, même si dans sa projection un peu idéale, Galadriel et Arwen sont des formes de pouvoir, de conscience supérieure de l'humanité face à l'échec de Fëanor ou de son petit-fils qui a construit les Anneaux de Pouvoir. Elles sont une forme de permanence, de conscience dans la durée, du genre elfique. Donc il y a ici une forme de représentation qui est très positive, qui leur accorde un poids essentiel et une responsabilité essentielle, mais qui en creux les cantonne à un

certain type d'action : elles soignent, elles réparent, elles rassemblent. Certes, ce sont des rôles nobles mais ce ne sont pas des rôles guerriers. Donc oui, c'est certain, Tolkien était un homme de son temps, mais j'ai envie de dire qu'il était très humaniste pour son temps.

E.L.D. : C'est vrai que pour l'époque, Tolkien met entre les mains des héroïnes de nombreuses responsabilités, comme c'est le cas d'Eowyn, qui est chargée d'anéantir l'une des figures maléfiques les plus importantes du récit, en la personne du Roi-Sorcier d'Angmar. Cela contrebalance avec une dominance masculine dans l'œuvre de Tolkien, qui peut être due, comme vous le dites justement, au contexte d'écriture de l'œuvre de Tolkien, et aux sources d'inspirations médiévales de Tolkien, dans lesquels les personnages masculins étaient prédominants.

C.C. : Vous me donnez le contre-exemple d'une femme guerrière. Mais je constate que, dans le roman, elle [Eowyn] est pendant plusieurs années cantonnée au rôle de soigneuse de son oncle qui est en train de dépérir. Ensuite elle épouse Faramir et revient à un rôle de nourricière et de mère pour son peuple. Donc, pour Eowyn, c'est une espèce de parenthèse rendue nécessaire par la guerre – on peut y voir un schéma issu de la Première Guerre mondiale, avec le rôle des femmes pour faire tourner l'économie du pays. Et d'ailleurs, pour le faire, Eowyn désobéit à un ordre direct, un ordre de son roi en plus, donc c'est quelque peu paradoxal, car cela peut être vu comme une forme de trahison, à la fois envers la parole de son roi et son peuple.

E.L.D. : Oui, c'est une vision qui est intéressante et originale, que j'ai déjà croisée dans certaines de mes recherches sur l'œuvre de Tolkien. Je vais à présent m'intéresser à votre relation avec la pratique de la fanfiction. Pouvez-vous m'en parler davantage, sur la manière dont vous avez découvert la fanfiction, et quelles sont vos habitudes : lisez-vous aussi de la fanfiction, ou en écrivez-vous seulement ? Et à quel rythme ?

C.C. : Alors d'abord, il y a de cela une douzaine d'années, j'ai eu envie d'écrire quelque chose. Je me suis lancé, sans avoir regardé quoi que ce soit sur Internet. Je me suis lancé dans la rédaction d'un espèce de *remake* du *Seigneur des Anneaux*. Le but était de placer des scènes du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux* en les modifiant légèrement. L'idée était de refaire un voyage dans ce monde-là. C'est ma plus grosse fanfiction. C'est un gros voyage qui tient à la fois du *Hobbit* et du *Seigneur des Anneaux*, avec des personnages différents, mais dont la thématique est la même : c'est Gandalf, qui va aller puiser dans les ressources des peuples libres, pour mener ses propres visées dans ses luttes contre le mal. Alors il y a là une forme de manipulation, malgré toute l'affection que le lecteur peut avoir pour ce personnage. J'ai inventé ce petit héros, qui était le Vieux Touque, le grand-père de Bilbon, pour faire cette aventure. Au global, ce n'est certainement pas ce que j'ai écrit de mieux. Mon histoire fait un gros tome quoi, 450 pages je crois. Il m'a bien fallu deux passages pour rendre le roman à peu près lisible ; il y a encore des endroits où ça grince un peu – plus tellement sur le plan de l'écriture pure, c'est à peu près bien, mais plutôt sur le plan de la plausibilité des actions individuelles. C'est une œuvre de jeunesse si j'ose le dire ! Après, je pense que cela se lit ; évidemment mes amis ne me disent pas que c'est mauvais ! Mais bon, j'ai conscience que ce n'est pas excellent. Par contre, j'ai ensuite créé des nouvelles, ce qui demande un travail d'écriture très différent. La nouvelle est beaucoup plus immédiatement exigeante : l'entrée en matière doit être gagnante, il faut séduire le lecteur par un ton, par un style propre. Enfin, il faut une chute, qui soit à la fois marquante et qui permette au lecteur de se raccrocher à l'esprit du monde de Tolkien. Il faut à la fois toutes ces qualités dans une nouvelle, et comme c'est assez court, évidemment on a la nécessité et le temps de passer sur chacune de ces exigences. C'est vraiment important de se donner les moyens d'atteindre les critères d'exigence que l'on perçoit ; c'est ça qui

est essentiel. C'est pour cela que, pour l'instant, je n'écris plus que des nouvelles : l'écriture d'un roman nécessite beaucoup de temps, pour arriver à circonscrire tous ces niveaux d'exigence. Je m'aperçois qu'en ayant écrit mon premier roman, j'avais certaines exigences ; mais celle qui a primé, c'était celle de finir le roman, sans forcément atteindre tous les niveaux que je voulais faire. Donc voilà, il y avait une espèce de besoin au départ, qui s'est traduit par *La Maraude du Vieux Touque*. Ensuite j'ai fait plusieurs nouvelles ; j'en ai fait suffisamment pour pouvoir les réunir dans des recueils.

E.L.D. : Oui, c'est ce que j'avais cru voir effectivement. J'en avais lu une, c'était *Les bons contes ne font pas de bons amis*, et j'avais beaucoup aimé ce ton assez léger, une forme de conte. C'est intéressant aussi de voir que vous écrivez aussi des nouvelles : comme vous le dites, c'est un récit qui se doit d'être court et qui possède ses propres exigences. C'est assez paradoxal d'écrire des récits courts qui sont dérivés d'une œuvre qui prend le temps de se développer sur plusieurs livres. Pour mon travail de recherche, je me suis basé sur votre production *La Maraude du Vieux Touque*, et il est rare de trouver une fanfiction qui ait une telle épaisseur, une telle densité. Généralement, les fanfictions demeurent quand même des récits relativement courts. Il me semblait ainsi pertinent d'avoir une fanfiction d'une longueur différente que d'autres que j'avais sélectionnées.

C.C. : Je ne sais pas quels ont été vos critères pour votre corpus. Je me permettrai de vous embêter à la fin de cet entretien, car mon problème est que l'écriture de fanfiction est une activité à sens unique. J'écris mon bouquin sans avoir aucune idée des sites de fanfiction. Puis l'ayant écrit, je me suis dit : est-ce que je peux mettre le à disposition ? J'ai commencé à aller voir sur différents sites de fanfictions internationales que j'ai découverts ; d'abord des sites anglophones. Et c'est seulement ensuite que j'ai découvert *Fanfictions.fr*. Donc c'était vraiment une démarche tout à fait individuelle de ma part. Bon, je constate qu'il y a quand même pas beaucoup de bonnes fanfictions tolkieniennes. J'en ai trouvé en anglais, que j'avais lues. Je suis assez actif sur le petit club *Fanfiction.fr* ; ce n'est pas là que je découvre des auteurs tolkieniens qui m'intéressent, mais il y a beaucoup de jeunes gens qui aiment écrire. Comme j'adore la langue française et la littérature, je fais un peu le défenseur du beau dire, de la grammaire de la belle formule sur ce site. C'est un peu une forme de service que je propose, en essayant de le faire avec humour bien sûr.

E.L.D. : Oui, j'ai cru voir que vous proposiez notamment des formes de relecture des productions mises en ligne.

C.C. : Oui, voilà, bon c'est un peu ingrat, mais bon il faut le faire, parce qu'il faut encourager les jeunes gens à écrire et à lire.

E.L.D. : Et puis c'est aussi une caractéristique des communautés en ligne. L'entraide est très forte au sein de ces communautés. Et du coup vous vous permettez vous-même d'apporter votre pierre à l'édifice, en contribuant à la vie sur ce site.

C.C. : Oui c'est ça. Il y a un côté un peu altruiste derrière. Je pense que vous faites ici mention d'un certain niveau d'entraide entre les fans ; en l'occurrence, de mon côté, c'est des fans de fictions au sens large, pas spécifiquement au sens tolkienien. Je n'ai pas trouvé de site exclusivement tolkienien, et exclusivement de fanfictions francophones. C'est trop réduit si on met les critères ensemble. Donc, sur les sites de fanfictions français, il y a un peu de Tolkien, ce qui est très bien. Je suis présent sur *Tolkiendil* parce que c'est un des sites de référence francophones sur Tolkien. J'y balance quelques fanfictions de temps en temps, mais c'est très modérément apprécié sur ce site.

Certes, la qualité littéraire plaît à peu près. Mais ce côté un peu déviant de la fanfiction par rapport au canon peut parfois déplaire à une partie de la communauté.

E.L.D. : C'est souvent une des caractéristiques des communautés de fans. Les fans acceptent les productions amateurs du moment qu'elles respectent le canon ; et tout écart du canon peut être tout de suite très mal vu, parce que cela les fait sortir de l'œuvre. C'est vrai que c'est vraiment un point qui revient très souvent dans les discussions entre les fans, mais aussi dans les discussions universitaires sur les travaux des fans. C'est un sujet qui est de plus en plus étudié ; la manière dont le lecteur revendique une forme de participation à la construction de l'œuvre et se l'approprie.

C.C. : Alors je pense qu'il y aurait beaucoup à dire là-dessus. Je pense qu'il y a d'abord une espèce de barrière au sens très littéral du canon – machin a les cheveux blond, untel est plus grand que l'autre, etc. C'est le côté un peu formel, un peu premier degré, du *fandom* vis-à-vis du canon. Les interprétations littéraires un peu plus larges, qui renforcent l'esprit sans être forcément collées à la totalité des détails explicites, sont souvent mal reçues. Je pense que les communautés de fans auraient intérêt pour elles-mêmes à être un peu plus larges d'esprit, et à voir plus loin que le premier degré d'apparence. Chez *Tolkiendil*, il y a quand même un grand nombre d'universitaires, alors je vais être un peu iconoclaste. Il y a deux types de personnes dans *Tolkiendil* : il y a des gens qui aiment bien Tolkien, et qui viennent se frotter à des fans pour parler du sujet ; et il y a des universitaires qui ont fait de Tolkien leur sujet de thèse, de recherche, et qui ont besoin de reconnaissance parce que le milieu littéraire est quand même un peu serré concernant l'étude de Tolkien.

E.L.D. : Je comprends, même si aujourd'hui Tolkien est de plus en plus étudié sur la scène universitaire.

C.C. : Oui c'est sûr, mais je sens que les gens qui côtoient *Tolkiendil* ont un peu cette blessure d'avoir été mis de côté pendant un certain temps. C'est un *leitmotiv* pour eux que de persévérer dans l'obtention de cette reconnaissance ; pour l'œuvre d'abord, et pour eux ensuite, en tant que chercheurs. C'est le premier point qui m'est apparu très fortement il y a quelques années, quand j'ai commencé à fréquenter *Tolkiendil*. Moi, je suis un ingénieur en télécoms, je ne suis pas du tout dans cette sphère-là. Cela ne me dérange pas du tout, mais je constate ce besoin de précision, d'excellence, qui s'appuie sur le côté cultivé, exubérant et enthousiaste de cette communauté. Pour moi, en tant qu'auteur de fanfiction, je pense qu'il faut choisir : soit on publie dans un univers qu'on connaît bien, comme celui de Tolkien ; soit on publie dans un univers qui est amical vis-à-vis des fanfictions. Faire les deux a été pour moi impossible à faire pour l'instant en français.

E.L.D. : Je vois. C'est vrai que j'ai moi-même eu du mal à trouver des fanfictions qui aient eu une certaine forme de popularité au sein des communautés de fans de Tolkien, et qui soient des productions francophones. Les œuvres liées à l'univers de Tolkien en français semblent avoir encore un peu de mal à gagner en popularité, mais j'ai l'impression que cette popularité commence à se répandre doucement.

C.C. : Je ne suis pas certain que cela se répande, même si cela serait bien. Il y a quand même tellement de sollicitations venant d'autres séries ; on peut pas lutter contre *Harry Potter*, et ce n'est pas la production récente de l'histoire de Galadriel, ce montage par Amazon, qui va pousser cette démocratisation. Certes, il y a de belles images, mais les fans ne s'y retrouvent pas. Les non fans, tout en trouvant cela beau, trouvent cela un peu étrange. Ce n'est pas ce qui va aider à rassembler

les gens. Alors, pour moi, c'est sympa, cela fait de belles images, mais ce n'est pas ma Terre du Milieu, voilà.

E.L.D. : La sortie de la série a été un gros sujet de discussion que j'évoque un peu dans mon travail de mémoire. C'est un sujet à l'origine de nombreux débats, qui a fait couler beaucoup d'encre. Vous évoquiez la notion du canon – une notion qui revient souvent dans les discussions en lien avec la série Amazon – et je me demandais justement quel était votre positionnement vis-à-vis du canon. Est-ce que vous êtes en quête de liberté vis-à-vis de l'œuvre de Tolkien, ou à l'inverse essayez-vous d'être le plus cohérent possible vis-à-vis de l'écriture de Tolkien, que ce soit au niveau du style, ou que ce soit au niveau de la chronologie, de la psychologie des personnages, etc. ?

C.C. : Vous illustrez votre question en exposant deux « extrêmes ». De mon point de vue, ces deux extrêmes sont totalement compatibles. L'univers de Tolkien possède plusieurs couches ; certains personnages sont très creusés, certaines actions sont décrites en détail. Et en arrière-fond, il y a tout un ensemble parfaitement cohérent, assez bien documenté, qui donne des jalons et un esprit à l'œuvre. Et entre les deux, il y a tout à fait la place pour glisser des personnages supplémentaires qui soient complètement cohérents avec l'esprit ; qu'ils aient des liens de parenté ou de voisinage avec les personnages existants ou non. Dans mon scénario, je n'ai pas forcément de relation immédiate avec la toile de fond de la Guerre de l'Anneau par exemple. Cela donne soit des histoires où j'utilise les personnages de Tolkien en faisant un petit aparté. Par exemple je peux me mettre dans la tête d'Aragorn et Sam pendant l'attaque des Nazgûls à l'auberge de Bree ; c'est une façon de revisiter une scène du roman. Cette scène du roman n'est pas tout à fait décrite, donc j'essaye d'être très cohérent ; mais mon interprétation psychologique peut ne pas être celle d'un autre lecteur. Mais je prétends être le plus cohérent possible avec tous les détails proposés par Tolkien. Je peux aussi mettre en scène ces mêmes personnages longtemps avant l'action du *Seigneur des Anneaux* ou longtemps après, une fois que la paix est revenue. Mais la plupart du temps je mets en scène des personnages lointains. Je mets en scène la grand-mère de Béorn dans mon roman, mais elle apparaît aussi dans des nouvelles ponctuelles. Je peux aussi mettre en scène des personnages tout à fait lointains et secondaires, comme par exemple les Numénoréens d'Umbar, à une époque où ce n'était pas encore un royaume maléfique. Donc il y a tout à fait la place pour être parfaitement cohérent avec les détails explicites et l'esprit de l'œuvre tel que je me le figure. On est à mi-chemin entre le respect du canon formel, et la liberté sur les personnages et leur motivation personnelle. Ma position, c'est de respecter les deux extrêmes que vous avez mentionnés dans votre question.

E.L.D. : Je vois comment s'illustre votre position dans votre fanfiction *La Maraude du Vieux Touque*, puisqu'il y a un respect dans le détail, que ce soit la chronologie de Tolkien ou les légendes des Premier et Deuxième Âges. Un respect d'un point de vue géographique aussi, puisque vous maîtrisez la carte de la Terre du Milieu ; et le voyage de Geriontus est très cohérent quand on est un lecteur de Tolkien et qu'on connaît bien les environnements. J'en viens à présent aux thèmes narratifs que vous avez pu évoquer dans cette fanfiction. Qu'est-ce qui vous a poussé à faire une histoire sur le personnage de Gerry, qui est juste mentionné à deux trois passages dans *Le Seigneur des Anneaux*, notamment dans les Appendices, comme étant le Hobbit ayant vécu le plus longtemps avant Bilbon ? Quels thèmes narratifs avez-vous voulu mettre en avant dans ce roman ?

C.C. : Pourquoi Gerry ? Alors disons qu'on le voit apparaître de-ci de-là dans les écrits de Tolkien. On a l'impression qu'il a laissé une grande trace dans l'esprit de ses contemporains. Je me rappelle aussi un passage dans *Bilbo le Hobbit*, quand Bilbon fait une remarque un peu déplacée à Gandalf, il répond : « Mais si j'avais pu imaginer que le fils de la Lobélia me répondrait sur ce ton ! » Cette

expression m'avait marqué parce que « le fils de *la Lobélia* », cela veut dire que c'est quand même une personnalité pour les habitants de la Comté, une des filles du Vieux Touque. Il y avait autour de ce personnage comme une espèce de légende campagnarde, qui est mentionné comme si tout le monde la connaissait. Cela m'avait beaucoup marqué. Donc je me suis dit : « Voilà un ensemble de personnages dont on sait qu'ils sont fameux, mais on ne sait pas pourquoi. Je vais m'engouffrer là-dedans ! » C'est le premier point. Le deuxième point c'est la position au début de Gandalf. Je crois que c'est Tolkien qui décrit la parenté de Gandalf avec le dieu Odin, sous une forme voilée de pèlerin parmi les humains qui se frotte à l'humanité. Quelqu'un d'un autre plan, qui a les motivations supérieures, et qui se frotte à l'Humanité au quotidien. Je trouvais ce thème très intéressant, et j'ai voulu en donner une illustration. Mon roman, c'est d'abord un parcours initiatique : Gerry, c'est avant tout un antihéros. Il devient malgré lui un vrai héros. J'ai été beaucoup marqué dans mes lectures de jeunesse par *L'Odyssee* par exemple, et la posture du héros malgré lui, qui ne devient grand que par son obstination à demeurer humain. Finalement, Bilbon ou Gerry, ce sont des Ulysses extrêmement modestes. Le moment où ils se montrent les plus héroïques, c'est en revenant chez eux pour y mettre de l'ordre. Ils ont chacun fait un tour du monde et sont intervenus dans les destinées du monde – alors les uns pour tuer un dragon, les autres pour tenter de faire un roi – avec plus ou moins de succès. Cela leur a enseigné des choses ; ils sont devenus plus forts. Mais cette force n'a de sens que s'ils parviennent, une fois rentrés chez eux, à mettre de l'ordre dans leur propre vie. C'est le motif psychologique de mon roman. Alors, est-ce que c'est est-ce que c'est tolkienien ? D'une certaine façon oui. On peut prendre le personnage de Frodon, qui revient chez lui à la fin du *Seigneur des Anneaux* : il a fait tout ça pour la Comté, mais il est obligé d'y renoncer – d'ailleurs il est célibataire ; c'est une forme de renoncement de sa part. Donc oui je pense qu'il y a quand même un lien avec cette vision de l'héroïsme, au sens grec du terme.

E.L.D. : Je dirais même que Frodon est un héros bien plus dramatique que ses deux autres compères, parce qu'il est finalement incapable de s'adapter au cadre de vie qu'il avait auparavant. Il finit par se retirer du monde, quitter la Terre du Milieu ; c'est une certaine forme de suicide, si je puis dire. Un suicide parce qu'il s'en va vers les terres immortelles ; et cela apporte un aspect très dramatique à la fin du *Seigneur des Anneaux*. Suivre un héros tout au long de son parcours, et voir qu'au final ce héros est incapable de retourner à la vie à laquelle il aspirait tout au long du récit, c'est très poignant. Donc oui, je vois votre inspiration pour créer le personnage de Gerry. Vous vous êtes engouffrés dans une faille qui existait dans l'œuvre de Tolkien, afin de l'exploiter. J'ai apprécié le fait que vous ayez mélangé différents genres comme le récit d'aventure avec le voyage ayant pour objectif de faire d'un nain un roi. On rencontre en même temps que Gerry des personnages connus de l'univers de Tolkien, que ce soit les Elfes comme Elrond, que ce soit aussi Arathorn (premier du nom). La romance aussi, puisque Gerry rencontre celle qui deviendra sa future épouse ; j'ai trouvé cet apport de romance intéressant, parce que malgré tout on s'inscrit dans une pratique qui est la fanfiction, un genre qui est quand même connu pour mettre en avant des romances. Mon corpus est quasiment exclusivement composé de romances en lien avec l'univers de Tolkien, et je trouvais intéressant de voir que votre approche de la romance est sensiblement différente de productions venant notamment d'autrices féminines. Je voulais ainsi savoir : comment vous aviez envisagé cette approche de la romance dans le cadre de votre fanfiction ?

C.C. : Difficilement. Ce n'était pas une impulsion première. Cela m'a paru nécessaire mais c'est pour des raisons d'équilibre et d'intérêt du récit. C'est au milieu du roman qu'il m'est apparu nécessaire que, dans son parcours initiatique, Gerry passe d'un côté « abeille butineuse » à un peu plus de profondeur. Mais ce n'était pas naturel, et je ne suis pas du tout certain que l'intimité de sa

relation avec ce personnage féminin soit correctement rendue. Vous pouvez peut-être me dire ce que vous en avez pensé, puisque j'ai un lecteur sous la main.

E.L.D. : Personnellement, j'ai trouvé que c'était différent de ce que d'autres fanfictions pouvaient proposer, par rapport au genre de la romance. C'est vrai que le fait d'amener ce personnage féminin à la fin de la fanfiction montre aussi que Gerry, dans son voyage, a vu à peu près ce tout qu'il pouvait voir du monde, sauf ce qu'était la véritable forme de l'amour. Et on passe d'un personnage qui est plutôt un Don Juan à un personnage qui revient dans la Comté avec une promesse, mûri par ce voyage. Je pense qu'il était nécessaire pour d'avoir cette maturation d'un point de vue amoureux pour que le personnage en vienne à son total accomplissement.

C.C. : Ok. Donc je retiens que c'était nécessaire mais pas forcément crédible sur le plan affectif.

E.L.D. : Je ne parlerais pas de crédibilité, mais plutôt de différence de registre, d'approche de la trame romantique dans la fanfiction. Vis-à-vis de la crédibilité, cela ne m'a pas choqué. Vous avez en plus évoqué la véritable épouse de Gerontius, et vous lui avez donné un passé féerique qui colle parfaitement à l'univers de Tolkien et à la romance entre ces deux personnages. Après j'avoue ne plus savoir si c'était vraiment un personnage féerique de base ?

C.C. : Alors oui, il y a bien des traces, notamment dans *Bilbo le Hobbit* où il est dit qu'il existe une légende absurde qui prétend que chez les Touque, il y avait un ancêtre qui était une fée. Il y a un indice là derrière, que j'ai pu exploiter dans mon écriture.

E.L.D. : D'accord. Justement, ce que je trouve intéressant c'est que vous arrivez à vous saisir de ces petits détails, que vous les exploitez. Et j'ai trouvé que ce personnage féminin était plutôt crédible. Ce n'est pas le seul personnage féminin de votre roman puisqu'il y a aussi Bera, qui est la grand-mère de Béorn. J'ai trouvé que ce personnage apportait beaucoup de force féminine à l'écriture, sans pour autant tomber dans une forme de « caricature » décriée par certains fans vis-à-vis des fanfictions.

C.C. : Tant mieux alors, merci !

E.L.D. : Je vous en prie ! Comme nous évoquons la question de la réception, je voulais savoir si vous aviez eu de manière générale des retours sur votre production, et si oui quelles en a été la teneur ? Quelle a été la réception de votre production quand vous l'avez publiée ?

C.C. : Alors, elle est très faible. Dans le monde de la fanfiction il y a une seule chose qui marche et qui donne beaucoup de retours de lecteurs, c'est la romance, et de préférence la romance un peu dévoyée. Alors dévoyée dans le sens où ce sont les projections personnelles des auteurs, donc dans toute leur unicité et leur bizarrerie. La justification à posteriori du type « Mais si, l'auteur nous a indiqué que c'est ça qui voulait dire ! » – et en général c'est un peu tiré par les cheveux – c'est un droit ; mais ce que je trouve un peu excessif c'est le côté défense d'une posture type « c'est bien moi qui la vision juste ». Il n'y a que cela qui fonctionne réellement. J'ai eu quelques retours d'un tout petit nombre de personnes, qui ont trouvé que c'était un peu différent. La plupart de mes lecteurs s'arrêtent au milieu : mon livre a un défaut. Il y a un moment où c'est trop long : la partie du voyage où Gandalf emmène Gerry, c'est marrant au début, c'est rigolo qu'ils se chipotent, mais quand ça devient un peu trop *hard*, avant de rencontrer le loup-garou, souvent les gens s'arrêtent à ce moment-là. Par contre, une fois que leur véritable aventure un peu *fantasy* débute, les lecteurs accrochent à peu près. Et comme la fin est plus merveilleuse, le changement de genre et de ton surprend certains lecteurs et charme d'autres. Donc il y a sûrement un problème de positionnement. Finalement, il y a dans *La Maraude du Vieux Touque* plusieurs tomes en un, qui n'ont pas la même

saveur. C'est difficile d'avoir des retours construits et spontanés de la part des lecteurs ; la culture francophone est quand même assez différente de la culture anglo-saxonne, on reçoit globalement moins de retours. C'est un des problèmes des sites de fanfictions : on y vient pour avoir des lecteurs et des retours ; et finalement on côtoie que des gens comme nous, qui veulent la même chose. Donc la seule façon d'en obtenir c'est de tisser des liens et de faire des échanges. Je pense que c'est faux de dire qu'un site de fanfictions est un endroit où le public vient pour lire de la bonne littérature, parce qu'il y a 80 % de choses à jeter. Il faut regarder les choses en face. Il y a de temps en temps quelques perles et autres productions intéressantes, mais qui ont beaucoup de défauts. On ne vient pas sur ces sites pour avoir de la lecture intellectuelle. Je suis un peu critique, mais je vous parle de mon ressenti. Donc, pour revenir sur la réception de mon roman : les lecteurs qui sont allés jusqu'au bout de l'histoire ont bien aimé. Je pense que la plupart de ceux qui sont lassés vite n'ont pas laissé de commentaires. En tout cas, pour moi, il a fallu tisser des liens amicaux un peu approfondis avec des lecteurs pour parvenir à avoir un retour un peu substantiel sur ce qui allait et ce qui n'allait pas dans ma fanfiction. Ce n'est pas en publiant une fanfiction que l'on peut avoir des retours. Avoir des retours constructifs demande un effort considérable de la part de l'auteur pour en obtenir.

E.L.D. : C'est intéressant parce qu'en tant qu'auteur de fanfictions, vous redéfinissez le statut de l'auteur et son positionnement vis-à-vis des lecteurs – ce qui n'est pas forcément le cas dans le circuit traditionnel de l'édition. C'est vrai que dans la fanfiction l'interaction est beaucoup plus forte et peut avoir une véritable influence sur la manière d'écrire de l'auteur. Après je comprends que vous ayez besoin de vous investir et d'aller vers les lecteurs – j'ai cru voir vous étiez notamment très actif sur les forums du site *Fanfictions.fr*. Est-ce un moyen pour vous de toucher un peu plus votre lectorat, et d'avoir un peu plus de retour de leur part ?

C.C. : Oui, après si je n'avais que cette motivation de n'avoir que des retours, je me serais lassé depuis longtemps. Il y a un petit côté « donner ce que j'ai reçu » ; j'ai eu la chance quand j'avais entre 9 et 16 ans d'être un peu émerveillé par la lecture, par le français et donc d'avoir plein de bonnes surprises. C'est un peu ce que j'essaie de transmettre. J'en tire quelques retours sur ce que je produis mais c'est extrêmement faible, si vous voulez. Le manque de notoriété fait que rendement de cet effort, en termes de retours, est très faible. Donc oui, la fanfiction permet d'avoir une relation privilégiée avec quelques lecteurs et quelques retours, mais ces véritables interactions se comptent sur les doigts d'une main. Les personnes avec qui j'ai pu avoir une conversation un peu approfondie sur mes productions ou les leurs se limitent à maximum six personnes.

E.L.D. : D'accord, cela me donne une idée des interactions entre auteurs et lecteurs.

C.C. : Oui, il ne faut pas compter sur le lecteur de fanfictions, le rendement est faible.

E.L.D. : Je n'en avais pas réellement conscience, donc c'est très intéressant que vous en que vous m'en fassiez part !

C.C. : Oui, puis j'ai envie de dire que les fanfictions sur Tolkien se raccrochent à un type d'œuvres qui attirent des lecteurs qui se veulent littéraires. Ce n'est pas forcément ce qui plaît ; je vais caricaturer un peu, mais des jeunes filles de 17 ans qui écrivent sur des relations amoureuses entre des personnages de manga, je pense que ça marche quand même vachement mieux.

E.L.D. : Oui, la portée de ce type de fanfictions est plus grande, tandis que les fanfictions sur l'univers de Tolkien s'adressent à un public de niche, pour le dire ainsi. Mais malgré tout, j'avais l'impression que l'association *Tolkiendil* mettait en valeur ce genre d'initiatives des lecteurs – vous avez notamment une page dédiée à vos productions sur *Tolkiendil*. J'avais le sentiment que la

fanfiction était quand même bien accueillie au sein du *fandom* de Tolkien. Après c'est sûr qu' au sein du *fandom* des fanfictions, comme il y a des univers qui ont plus d'attraits par rapport au public cible, je comprends que l'univers de Tolkien ne soit pas celui qui fonctionne le plus. Mais au sein du *fandom* de Tolkien, est-ce que vous avez quand même eu plus de contacts et de retours sur vos productions ?

C.C. : Alors voilà, vous avez bien compris qu'il y a la fanfiction d'un côté, et l'univers de Tolkien y est tout à fait minoritaire. Sur *Tolkiendil* en effet, il y a bien une section « Art » au sens large, où il y a à peu près deux branches – il y a le dessin, l'illustration, et il y a la fanfiction. Alors oui, c'est une branche, oui certains auteurs sont bien mis en avant, oui il a fallu que je publie une bonne douzaine de belles nouvelles bien peaufinées – il a fallu que je me montre très persévérant pour avoir ma page. Si vous voulez, *Tolkiendil* se veut quand même un organe et un relais de recherche. J'ai récemment participé à la traduction d'un article d'un auteur italien sur l'héraldique dans *Le Silmarillion*. C'était un article en anglais, que j'ai traduit parce que je connais un peu l'héraldique française. J'ai fait cela pendant mes vacances. Des universitaires prennent ensuite le relais pour faire de la relecture, se mettent en rapport avec l'auteur, se mettent à critiquer ce qu'il a dit. Il y a un travail de recherche très approfondi. Donc c'est sûr, c'est sympathique, c'est illustratif, une petite fanfiction ; mais c'est tout à fait en dessous du niveau d'exigence universitaire que s'auto-impose les petits dirigeants de ce club. La fanfiction est tolérée ; c'est une belle illustration mais ce n'est pas du tout le fer de lance. La vraie fierté de *Tolkiendil*, ce sont les articles de recherche sur Tolkien, ce n'est pas la fanfiction. Et je dis cela sans amertume ; ils font ce qu'ils veulent du club, il n'y a pas de problèmes.

E.L.D. : Très bien. Et concernant ce club *Tolkiendil*, et plus généralement le *fandom* francophone de Tolkien, est-ce que vous-même vous en considérez-vous comme partie intégrante ? Et est-ce que vous avez déjà fait face à des tensions au sein du *fandom* de Tolkien ?

C.C. : Je sens qu'il y a des tensions. Si vous voulez, il y a des enjeux personnels, entre les présidents et vice-présidents sur tel ou tel sujet. il y a un enjeu en tant que chercheur, jeune universitaire ou jeune diplômé, d'être au bord de la scène. Je vous cite un exemple : il y a eu une très belle exposition à la BNF il y a un ou deux ans, vraiment absolument magnifique. Un des organes officiels français qui a été consulté pour la mettre en œuvre, cela a été *Tolkiendil*. Donc il y a un enjeu de visibilité, de reconnaissance personnelle qui est très fort. Je suis totalement en dehors de ces enjeux-là. Je suis un peu actif en faisant partie des fans de Tolkien, je suis un peu actif dans le groupe. De temps en temps il y a une manifestation qui organisée : alors par exemple *Tolkien Reading Day*, où l'on va dans un café, on lit du Tolkien, on essaie d'attirer des gens, on attire quelques amis qui eux-mêmes font venir des amis à eux. Donc de temps en temps on favorise le fait d'avoir trois ou quatre nouvelles recrues par an. D'abord c'est sympathique parce qu'on se voit, on fait un peu la fête et on parle de nos passions. Je fais aussi beaucoup de jeux de rôle, je peins les figurines, et j'ai déjà donné un petit cours de peinture de figurines lors de ces occasions-là. Donc voilà, il s'agit de petites participations, mais je ne suis pas je suis pas à la manœuvre pour écrire les articles. Je me centre sur mes fictions, et j'ai parfaitement conscience que c'est une illustration périphérique, parce que c'est un peu élitiste. Mais il faut des fers de lance un peu de haut niveau ; s'il n'y en avait pas on serait malheureux. J'essaie de vous faire sentir un peu l'écart qu'il peut y avoir entre le fer de lance et ce qu'il y a autour.

E.L.D. : Oui, c'est vrai que, lorsque j'ai rencontré l'éditeur de Christian Bourgois, il m'a fait part que les éditions Bourgois étaient en contact chaque semaine avec *Tolkiendil*, pour avoir certains

retours critiques sur leur publications ou avoir certaines précisions. *Tolkiendil* est avant tout une base de données exponentielle sur l'œuvre de Tolkien. Je comprends ainsi ce que vous voulez dire en disant que les productions comme la fanfiction ou le fan art sont un peu plus en dehors, en « annexes » de tout ce qui fait le fer de lance de *Tolkiendil*, comme vous le dites.

C.C. : Oui c'est cela. C'est périphérique ; cela renforce l'existence du fer de lance, cela le justifie d'une certaine façon. Cela lui donne de la force mais cela n'en fait pas partie immédiate.

E.L.D. : Et du coup, juste pour me donner une idée, sur une échelle de 0 à 10, est-ce que vous sentez que la pratique de la fanfiction est bien représentée dans le *fandom* de Tolkien ?

C.C. : Je dirais inférieure à 5. C'est une belle annexe quoi.

E.L.D. : D'accord. Écoutez, j'ai fait un peu le tour des questions que j'avais préparées. Du coup, à côté de cela, vous m'avez dit que vous étiez ingénieur ?

C.C. : Oui c'est cela, je suis ingénieur en télécommunication. Je suis conseiller en organisation de systèmes d'information ; j'aide les systèmes de communications des grandes boîtes à s'organiser.

E.L.D. : D'accord, très bien. Et quel est votre niveau d'étude ?

C.C. : Bac +5.

E.L.D. : Et enfin, ce sera ma toute dernière question : est-ce que en dehors de la fanfiction ou de la lecture, avez-vous d'autres hobbies ? Vous me parliez du jeu de rôle : si vous voulez m'en parler un petit peu je suis preneur parce que j'étudie aussi cette pratique. Et si vous avez d'autres hobbies, vous pouvez m'en faire part aussi.

C.C. : Le jeu de rôle, pour moi, c'est une activité entre amis. Comme beaucoup, cela a démarré à l'école quand on avait du temps. On se voit une fois par mois, quand on trouve le temps, un vendredi soir on mange ensemble et on joue. Je suis maître du jeu. C'est avant tout une aventure entre amis. C'est une franche rigolade ; je dirais que ce n'est pas par le jeu de rôle qu'on perpétue un esprit littéraire. C'est une autre pratique ludique. Je dois avoir près de 400 figurines dont la moitié sont peintes. De temps en temps, quand je vais au bout d'une belle peinture, je la mets en illustration à côté de mon histoire ; cela a son petit effet, cela attire l'œil.

E.L.D. : D'accord. Écoutez c'est tout bon pour moi, j'en ai fini avec les questions ! C'était un petit peu plus long prévu, je m'en excuse, mais c'était très intéressant en tout cas.

C.C. : Ne vous en faites pas, je m'en doutais un peu mais il n'y a aucun souci ! À mon tour de vous poser quelques questions. Est-ce que parmi vos lectures de fanfiction tolkieniennes, il y en a certaines qui vont ont attiré l'œil – vous m'épargnez tout ce qui est « roman à l'eau de rose ». Mais est-ce qu'il y en a qui ressortent du lot ?

E.L.D. : Alors, je dirais que votre fanfiction est la seule qui sort du cadre de la romance, parmi les autres productions. Mes autres fanfictions qui composent mon corpus proviennent d'un autre site, *Wattpad*. C'est des autrices qui ont écrit ces fanfictions. Ce qui est très intéressant à l'analyse, c'est que malgré tout la romance n'est pas du tout représentée de la même manière dans ces différentes fanfictions : j'ai une fanfiction qui va représenter la romance d'un point de vue physique, érotique, si je puis dire, dans l'univers de Tolkien, avec un personnage féministe qui est fort – d'ailleurs, généralement dans mes fanfictions, les personnages principaux vivent une relation sentimentale avec Legolas ou un autre membre de la Communauté, ce qui est quand même saisissant, en sachant que j'ai sélectionné ces productions sans avoir pour critère ce trait narratif. J'ai retrouvé des motifs

récurrents entre ces différentes fanfictions. Donc je dirais effectivement que votre fanfiction sort vraiment du lot, parce que ce n'est pas du tout la même approche de l'univers de Tolkien. Les autres fanfictions ont chacune une approche de la romance qui est différente : souvent, il s'agit de fanfictions qui imaginent l'intégration d'un personnage féminin dans la Communauté de l'Anneau et du coup les rapports sont très différents.

C.C. : Oui je vois, c'est ce qu'on appelle au sein de la communauté le motif de la Dixième Marcheuse. C'est un archétype récurrent dans les fanfictions tolkieniennes. Les lectrices féminines s'insèrent dans la Communauté en créant un avatar féminin, qui fait l'objet de l'attention amoureuse de Legolas, d'une part, et d'Aragorn d'autre part.

E.L.D. : C'est très intéressant ce que vous dites. Je n'étais pas au courant de ce terme qui visiblement a l'air d'être répandu au sein de la communauté de fans. Mes fanfictions se basent sur une romance avec Legolas, il n'y a pas de romance avec Aragon. J'ai une fanfiction qui met en scène un personnage qui vient de notre monde, et qui se retrouve dans le monde de la Terre du Milieu ; c'est une mise en abyme du lecteur qui se plonge dans l'univers de Tolkien. Au final, ce personnage se découvre être une demi-sœur d'Aragon. Il y avait de la romance, mais c'était pas non plus le sujet principal : le sujet principal était le récit initiatique d'une jeune femme qui va s'émanciper et devenir ce qu'elle doit être.

C.C. : Pour votre information, est-ce que vous savez ce qu'est une Mary Sue ?

E.L.D. : Oui, j'en ai connaissance.

C.C. : D'accord, je m'assure que vous ayez un certain nombre de codes. Vous voyez, la Dixième Marcheuse, c'est un schéma narratif tout à fait récurrent, et la projection d'une jeune fille moderne dans le monde de Tolkien est récurrente également. Si vous gardez cela à l'esprit, c'est parfait.

E.L.D. : Oui, c'est ce que j'avais relevé lors de mes recherches pour me constituer un corpus. Pour mon corpus, j'ai dû réduire ma sélection, parce que j'ai un mémoire qui est assez ambitieux, qui traite de beaucoup de sujets et de pratiques différentes. Je n'ai pris que cinq fanfictions au final, pour les exploiter de manière efficace. J'ai une autre fanfiction où c'est plutôt une cinquième Hobbite qui est rajoutée à la Communauté, et elle connaît une romance avec Merry. Cette fanfiction se rapprocherait peut-être davantage de votre traitement de la romance dans votre production.

C.C. : D'accord. Bon, je reste à votre disposition si vous avez d'autres questions en tout cas. Et tenez-moi au courant si vous publiez votre travail, j'aimerais y jeter un coup d'œil.

E.L.D. : Je vous tiendrai au courant, aucun souci là-dessus ! Merci encore de votre participation, cet entretien était très enrichissant et j'aurai matière à analyser pour mon mémoire. Je vous remercie du temps que vous avez pu me consacrer !

C.C. : Avec grand plaisir !

E.L.D. : Je vous souhaite une bonne journée, et bonne continuation à vous !

C.C. : Bonne continuation et bon courage à vous !

E.L.D. : Merci, au revoir !

C.C. : Au revoir !



සාදනානිකානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු.

QUESTIONNAIRE DE RECHERCHE

සාදනානිකානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු. ජානානානානු.

APPEL À TÉMOIGNAGES !

- *Vous êtes fans de l'univers de Tolkien ?*
- *Vous connaissez la communauté de fans francophone de Tolkien, et suivez son actualité ?*
- *Vous pratiquez la fanfiction, le jeu de rôle et le shifting, et/ou connaissez du moins la pratique de réputation ?*

ALORS CE SONDAGE EST FAIT POUR VOUS !



Scannez ce QR code pour
accéder au questionnaire
en ligne

Questionnaire 100 %
anonyme et rapide

Table des matières

Introduction.....	5
Partie 1. De la naissance de la culture fanique aux pratiques du <i>fandom</i> du <i>Seigneur des Anneaux</i> : retour sur une évolution du rapport à une œuvre médiatique aux xx^e et xxi^e siècles.....	15
Avant-propos.....	16
Chapitre 1.1. Culture participative et <i>fandom</i> : quand les consommateurs se saisissent de leur œuvre favorite.....	19
1.1.1. Le fan : plus qu'un consommateur passionné d'une œuvre médiatique, un producteur actif de sens et de contenu(s) dérivé(s).....	19
1.1.2. Culture fanique, culture geek et « culture participative » : un peu d'histoire.....	24
1.1.3. Une culture aux pratiques ludiques et créatives pouvant être distinguées.....	30
1.1.4. Une culture bien souvent malmenée et victime de nombreux préjugés.....	35
Chapitre 1.2. Vers une reconfiguration des œuvres culturelles : l'intérêt des études culturelles et faniques à l'Université.....	43
1.2.1. La naissance des <i>fan studies</i> : une étude des <i>fandoms</i> au croisement de différents champs disciplinaires.....	43
1.2.2. <i>Storytelling transmédia</i> , braconnage textuel et <i>fanon</i> : l'étude de la mutation des œuvres médiatiques par les <i>cultural studies</i>	48
1.2.3. De la narration transmédia aux « œuvres-mondes » : quand les œuvres fictionnelles sont propices à la culture fanique.....	53
Chapitre 1.3. De la Communauté de l'Anneau à la Communauté de Fans : le succès du <i>Seigneur des Anneaux</i> et de l'univers de Tolkien.....	59
1.3.1. Du philologue anglo-saxon à l'auteur d'un symbole de la contre-culture américaine : récit d'un faiseur de mondes, par J.R.R. Tolkien.....	59
1.3.2. Tolkien et la fantasy : l'influence d'Arda sur toute une génération d'auteurs.....	70
1.3.3. Adapter la Terre du Milieu au cinéma : un moyen d'attirer une nouvelle génération de fans.....	75
Chapitre 1.4. Le <i>fandom</i> francophone du <i>Seigneur des Anneaux</i> : une communauté de passionnés aux pratiques variées.....	81
1.4.1. Une vie de communauté adaptée à l'ère du numérique : l'exemple du site Internet <i>Tolkiendil</i>	81
1.4.2. De l'œuvre de Tolkien aux fanfictions : des productions amateurs aux caractéristiques bien précises.....	86
1.4.3. <i>Le Seigneur des Anneaux</i> et le jeu de rôle : une collaboration ludique pérenne.....	93
1.4.4. Le <i>shifting</i> : quand les jeunes fuient la crise sanitaire pour la Terre du Milieu.....	99

Partie 2. Quand le genre des lecteurs influence leur réception d'une œuvre culture : notre enquête sociologique au sein de la communauté de fans francophones du <i>Seigneur des Anneaux</i>.....	107
Chapitre 2.1. Les questions de genre : une thématique moderne offrant de nouvelles perspectives de recherches pour les <i>fan studies</i>.....	108
2.1.1. Genre, sexe et féminisme : l'essor d'un champ disciplinaire ancré dans son époque. .	109
2.1.2. Les gender studies : lorsque l'Université étudie les hiérarchies de genre au sein de la société.....	115
2.1.3. Quand les gender studies s'intéressent aux œuvres médiatiques : l'intérêt d'un croisement avec les fan studies.....	121
Chapitre 2.2. Une enquête pour les gouverner tous : l'importance du genre au sein du <i>fandom</i> francophone du <i>Seigneur des Anneaux</i>.....	127
2.2.1. Aller et retour d'un chercheur en territoire fanique : présentation de la méthodologie appliquée à l'enquête sociologique.....	127
2.2.2. Les lecteurs de Tolkien et leur relation avec <i>Le Seigneur des Anneaux</i> : une réception hétérogène du roman.....	132
2.2.3. Les fans au sein du <i>fandom</i> tolkienien : une participation et des rapports qui divergent en fonction du genre.....	139
2.2.4. Fanfiction, jeu de rôle ou encore shifting : les pratiques du <i>fandom</i> sont-elles genrées ?	145
Chapitre 2.3. Et dans les ténèbres... les délier ? Quand le genre devient un facteur à l'origine de tensions au sein de la communauté de fans.....	157
2.3.1. Fans masculins et fans féminines : une cohabitation dans le <i>fandom</i> pouvant parfois être conflictuelle.....	157
2.3.2. « On veut plus de femmes en Terre du Milieu » : une revendication féminine à l'origine de discordances au sein du <i>fandom</i>	163
2.3.3. Orthodoxie VS hérésie, sacré VS profane : quand la notion de canon divise la communauté.....	173
Partie 3. Quand le genre des pratiques influence l'appropriation de l'œuvre par les fans : plongée au cœur de motifs narratifs récurrents présents dans la pratique de la fanfiction, du jeu de rôle et du <i>shifting</i>.....	183
Chapitre 3.1. Bienvenue en Terre du Milieu : entre évocation et respect de l'œuvre, l'exploration d'un univers de <i>fantasy</i> par sa communauté de fans.....	184
3.1.1. L'exploration de la Terre du Milieu par les fans : quand un univers de <i>fantasy</i> devient une source d'évasion voire un refuge pour les lecteurs.....	185
3.1.2. Quelles routes emprunter pour voyager en terres tolkieniennes ? Une exploration de la Terre du Milieu placée sous le signe du respect de l'œuvre.....	195
Chapitre 3.2. « Aníron (je désire) » : l'irruption de la romance et des personnages féminins dans les fanfictions dérivées du <i>Seigneur des Anneaux</i>.....	205
3.2.1. Les aventures de Mary Sue en Arda : quand les fans insèrent une Dixième Marcheuse au sein de la Communauté.....	206
3.2.2. Quand les fans sèment l'amour au sein de la Communauté de l'Anneau : le motif de la romance au cœur des productions fanfictionnelles.....	218
Conclusion.....	231

Annexes.....	234
Bibliographie.....	235
Questionnaire en ligne.....	251
Grilles d'entretien dans le cadre de l'enquête sociologique réalisée.....	260
Exemple d'entretien réalisé dans le cadre de l'enquête sociologique.	
Transcription de l'entretien avec Chiara Cadrich.....	265
Flyer réalisé dans le cadre de notre enquête sociologique.....	281
Table des matières.....	283