HAL
open science

Les pratiques de consommation des web séries par les lycéens

Noémie Wiorek

To cite this version:

Noémie Wiorek. Les pratiques de consommation des web séries par les lycéens. Education. 2014. dumas-01133935

HAL Id: dumas-01133935

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01133935v1

Submitted on 20 Mar 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ESPE Toulouse Midi-Pyrénées, Ecole interne de l'Université Toulouse – Jean Jaurès

Les pratiques de consommation des web séries par les lycéens

Mémoire présenté par Noémie WIOREK
Pour l'obtention du Master 2
Mention : Information Communication
Spécialité : Métiers de la formation et de l'enseignement : Documentation

Sous la direction de M. Nikos Smyrnaios, MCF en Sciences de l'information et de la communication.

Toulouse le 06/2014

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de mémoire Nikos Smyrnaios pour l'aide apportée dans la rédaction de ce mémoire.

Je remercie également toutes les personnes qui ont accepté de participer à cette enquête et de répondre à mes questions.

SOMMAIRE

Introduction.....p.3
Objet du mémoire.....p.5
Etat de la question.....p.9
Méthodologie.....p.22
Présentation des résultats.....p.26
1. Mode de consommation de la web série.....p.26
1.1 Découverte de la web série.....p.26
1.2 Modalités de visionnage.....p.27
2. Consommation culturelle : la place des web séries..... ....p.29
2.1 Importance de la place d'internet.....p.29
2.2 Lien entre les thématiques des web séries et les pratiques culturelles.....p.31
2.3 Culture geek..... p.32
3 Pratique sociales et représentations..... p.34
3.1 Définition de la web série.....p.34
3.2 Représentation de la télévision et d'Internet.....p.35
3.3 La gratuité.....p.36
4. Amateurisme et posture de fan.....p.37
4.1 Fan ou consommateur ?.....p.37
4.2 Production amateur..... p.39
4.3 Sociabilité autour de la web série..... p.40
Discussion générale.....p.42
Conclusion.....p.46
Annexes.....p.47
Annexe 1 : Grille d'entretien.....p.47
Bibliographie.....p.51

INTRODUCTION

Présentes sur le web depuis plus d'une dizaine d'années, les web séries sont un phénomène récent, tantôt média, tantôt création artistique iconoclaste. Encore mal définies par la littérature, à l'instar des séries télévisées, et absentes des principaux médias français, les web séries ne sauraient à l'heure de la société de l'information être considérées comme un phénomène marginal. En atteste en effet la multiplication des festivals centrés sur les web séries, comme le premier *Festival francophone de la web série*[1], ou le *Marseille web fest*[2], un festival international de web-série, organisé depuis 2011, ou encore la web série la plus regardée sur Dailymotion, à savoir *Le Visiteur du Futur*, qui comptabilise 3 760 321 vues.

Tous ces éléments nous permettent de considérer la multiplication des web séries comme un indice de la transformation du paysage audiovisuel tel que nous le connaissons, à défaut d'un immense succès, il s'agit sans contexte d'un phénomène visible et quantifiable. Les web séries prennent de l'ampleur, tandis que la télévision, média privilégié des séries télévisées, tend à rencontrer des difficultés, liée au développement d'Internet. Mais paradoxalement, la télévision ne cesse de s'inspirer d'Internet, le média qu'elle tient pour responsable de sa décadence. En effet, les contenus audiovisuels circulent entre les deux médias, et en viennent presque à en flouter les frontières. Dans ce contexte, beaucoup considèrent les web séries comme le format d'avenir de l'audiovisuel[3], plein de potentiel, notamment dans la possibilité de capter un public.

Plus qu'un nouveau mode d'expression, ou un nouveau média fréquenté par une minorité, elles témoignent d'une transformation à laquelle elles prennent largement part. Cette minorité, selon les différentes études, s'identifie sans mal comme étant la génération dite des *digital natives*, selon le terme de Marc Prensky, consommateurs à la fois de séries télévisées, et de contenus d'Internet. Toutefois peu d'études révèlent la consommation des web séries dans les pratiques culturelles, et encore moins chez leur public dédié, à savoir les jeunes générations.

[1] http://www.festival-webserie.fr/
[2] http://www.marseillewebfest.org/
[3] http://www.lesechos.fr/entreprises-secteurs/medias/actu/0203060114994-les-web-series-deferlent-sur-le-net-616076.php

L'importance grandissante de ce nouveau média, dans un contexte de mutation, couplée au faible nombre d'étude lui étant consacrée, nous pousse à nous intéresser à ce sujet. Nous souhaitons ainsi nous pencher auprès de la réception des web séries auprès des lycéens, comprendre s'il s'agit du public de ce média en pleine expansion, et comprendre ses enjeux de diffusion et de pénétration. Nous avons pour objectif d'observer si les web séries rentrent dans les pratiques culturelles et numériques des lycéens, et comprendre comment elles s'articulent avec leurs autres pratiques, définitivement orientée vers Internet. Pour répondre à cette problématique, nous développerons notre raisonnement sur deux parties.

Tout d'abord nous établirons un état de la littérature autour de plusieurs axes, et en l'absence d'une littérature abondante sur le sujet. En premier lieu nous nous concentrerons sur les séries télévisées, que nous pouvons rapprocher par leur nature des web séries, à travers leur rôle, leur place dans les pratiques culturelles, et surtout leur réception, qui cultive un lien de plus en plus prégnant avec Internet. Puis, nous développerons les pratiques culturelles, et numériques, des générations juvéniles, à savoir notre public cible.

Ensuite, nous analyserons les résultats de notre enquête, pour répondre à nos hypothèses et à notre problématique de mémoire. Notre enquête se consacrera à la direction d'entretiens semi-directifs basés sur des grilles de questions ouvertes, auprès d'un public de lycéens, composé de six et dix personnes.

OBJET DU MEMOIRE

Dans le cadre de notre mémoire, il convient en premier temps, de définir clairement l'objet qui va en être l'étude, à savoir les webséries, ou web-séries, ou web séries, selon les différentes orthographes en vigueur sur Internet, et sa situation sur le territoire français.

Plus concrètement, une web série est une série d'épisodes courts diffusés sur le web, et plus particulièrement sur des plateformes vidéo, telles Youtube ou Dailymotion[4]. Cette définition est confirmée par http://captaindesastres.net, mais ce bloggeur considère toutefois que toute production vidéo distribuée sur les plateformes vidéos, ne peut porter le nom de web série, cette dernière devant se revendiquer de la série télévisée dans ses thèmes, sa dynamique, et la fidélisation de l'internaute qu'elle suscite. Les sketchs ou autres billets publiés sur le net ne rentrent donc pas la plupart du temps dans la catégorie des web série. Toutefois, la ligne de différenciation entre la série télévisée et la web série se pose ici, car à l'heure de l'avènement du numérique, cette ligne ne cesse de s'affiner, d'autant que les séries télévisées envahissent le web, et les web séries, peuvent être désormais diffusées sur des chaînes, d'abord spécialisées et câblées, comme Nolife, mais aussi généraliste, comme France 4.

Il convient donc de préciser les caractéristiques intrinsèques de la web série, qui se démarquent des séries télévisées, au-delà même du média de diffusion. Mais leur lien reste fort, car les web séries se revendiquent souvent des séries télévisées[5]. Toutefois, elles n'en possèdent ni la logistique ni le budget. En effet, elles sont le fruit d'amateurs, passionnés par leurs pratiques, aussi bien des débutants, que des aspirants professionnels qui voient les web séries comme des tremplins pour leur carrière.

Le budget est donc en conséquence ; assez faible, tout comme les moyens matériels. Les créateurs de web séries doivent donc user d'imagination pour donner vie à leurs projets, souvent en engageant des amis de manière bénévole, et utilisant leurs ordinateurs pour construire des effets spéciaux, ce qui induit souvent une mauvaise qualité de l'image. Ce manque de moyens est toutefois souvent perçu par les créateurs comme une plus grande forme de liberté, un moyen d'éviter la censure. Aussi, le côté « amateur » permettrait une plus grande proximité avec le public, presque une connivence.

[4] http://www.lumino-studio.fr/blog/definition-web-serie-exemples-de-marques
5 http://www.gaite-lyrique.net/gaitelive/web-series-les-10-commandements

Toutefois, l'amateurisme tend à s'estomper de plus en plus, en raison de la démocratisation des techniques cinématographiques, à savoir les outils de réalisation et de diffusion, via le web, et du matériel. De plus, le développement de la Haute Définition (HD) a permis la démocratisation de matériel au rendu plus professionnel, et l'avènement du web, de faciliter l'accès aux techniques cinématographiques, tout en s'inscrivant dans des communautés pour récolter des informations, ou en consultant des tutoriels.

Une autre caractéristique notable des web séries reste leur public ; il est admis qu'il s'agit en effet d'internautes plutôt jeunes, s'intéressant à des genres considérés comme délaissés par la télévision, et marginaux, telle la science-fiction, le fantastique, l'horreur, la série Z, ou de thèmes, comme les jeux vidéos. Souvent ce faisceau de thématiques est regroupé sous l'appellation « culture geek », à laquelle les web séries souscrivent leur appartenance, tout comme à une certaine propension à l'humour. En outre, il existe également une grande variété de formats, comme animées, ou encore, éducatives. De plus, les web séries affichent le plus souvent un format court, l'épisode durant moins de quinze minutes en général, en raison des moyens limités, mais aussi en s'adaptant au format de diffusion sur le web, et au nomadisme des pratiques numériques ; le contenu s'aligne ainsi sur le format.

La diffusion est donc facilitée par l'environnement du web, où la diffusion sur le web se veut démocratique, mais il reste difficile de se démarquer, car la plupart des web séries ne connaissent jamais le succès. Ce succès reste difficile à prévoir, comme le précise François Descraques, le créateur du Visiteur du Futur[6], en déclarant « que son succès n'a jamais été prémédité ». Pour se faire remarquer, les autres outils du web sont utilisés, comme les réseaux sociaux numériques, en créant sites et blogs. Dans ce contexte, les sites d'hébergement vidéo sont devenus des distributeurs, et le web, un espace de création et de diffusion. Le format court participe à la diffusion rapide sur les réseaux, selon le modèle de la viralité, et s'aligne sur une consommation rapide et aisée, mobile. De plus, contrairement aux séries télévisées présentes sur Internet, sur lesquelles nous reviendrons, les web séries sont diffusées gratuitement, et sans limite de temps.

De ce fait, en raison d'un budget faible, les web séries reposent sur le modèle économique de la gratuité. Il s'agit donc le plus souvent d'autoproduction et d'autofinancement, en comptant sur les moyens des membres de l'équipe, et en passant par la vente de DVD ou de produits dérivés. En raison du succès des web séries, un certain nombre de passerelles se sont érigées entre web et télévision, et certaines web séries en viennent à être

[6] http://www.levisiteurdufutur.com/la-serie.html

diffusées sur des chaînes du câble spécialisées comme *Nolife*, mais aussi généralistes, comme France 4, et sa web série *Les Opérateurs*. Ces web séries bénéficient donc de financements, aussi bien à travers de la sponsorisation, qu'une production plus traditionnelle. Plus rarement, la production peut être à l'origine d'un projet, en passant une commande. Egalement, nous pouvons noter le développement du *crowdfounding*, qui si en France n'a pas permis le financement de web séries, a toutefois permet le développement de films dérivés d'un univers, à savoir les films *Noob* en plein développement, et de web séries aux Etats-Unis, comme *Video Games High School*.

De la même manière, les séries télévisées se trouvent de plus en plus diffusées sur le web, à travers la VOD, une diffusion sur Internet après la diffusion télévisuelle, ou à travers le *peer to peer*. Toutefois, ces séries restent le plus souvent, lorsqu'elles sont dans la légalité, associées à des offres payantes, contrairement aux web séries. Ainsi, les web séries peuvent être uniquement diffusées sur Internet, ou alors progressivement à la télévision, selon le succès ou les investissements. Egalement, il convient de rappeler que certaines séries télévisées, comme *Dexter*, ont produit des web séries en marge. De plus, Canal + utilise également des web séries pour promouvoir certaines de ses séries, comme *Braquo* et *Engrenages*.

Tous ces éléments ajoutent à la confusion à la frontière entre les deux médias. La frontière avec les séries télévisées peut parfois s'avérer plus tenue qu'escompté. En effet, comme le rappelle *gaitelyrique*[7], le format court existait déjà à la télévision, sous le terme de *shortcom*, tel que *Caméra Café*, ou *Kaamelott*, et qui se distinguaient par un montage plus efficace. Mais la corrélation va beaucoup plus loin : dernièrement, des acteurs médiatiques tels que France 4 ont investi dans les web séries en créant Studio 4.0, une plateforme de créations numériques qui concentrent à la fois acquisitions et productions maisons. C'est manifeste de la volonté de capter le public, nombreux, des web séries, en transférant les auteurs du web vers la télévision. Aux Etats-Unis, certaines web séries ont également réussi à s'imposer à la télévision, comme *Sancturary*. Des scénaristes s'investissent de plus en plus sur le web pour produire des web séries.

Plus loin encore, ce sont de grandes marques, qui cherchent à s'accaparer la manne que représentent ces web séries, en développant des web séries centrées sur leurs produits, comme la BNP, Citroën, Nescafé. Il s'agit de la stratégie de *brand content*, ou *story telling* dans ce cas.

[7] http://www.gaite-lyrique.net/gaitelive/web-series-les-10-commandements

Aussi, tous s’accordent sur le potentiel de ce qui est considéré comme un média à part entière, aussi bien artistique, que commercial. La liberté de ton, la brièveté, les thèmes abordés, restent les marques de différenciation des web séries, outre le média par lequel elles sont diffusées, quand elles ne dépassent pas ses frontières pour tenter la télévision.

ETAT DE LA QUESTION

Après avoir défini notre objet d'étude, à savoir la web-série, et sa réception auprès d'un public de lycéen, il convient d'établir un état de la question, à partir de travaux menés en science de l'information et de la communication et de la sociologie des médias, et en lien avec notre problématique. Tout d'abord, nous consacrerons notre réflexion au contexte d'émergence de nouvelles pratiques culturelles et numériques, et nous concentrerons plus précisément sur les pratiques culturelles du public qui nous intéresse, les lycéens. Ensuite, nous nous pencherons à la fois sur l'étude des séries télévisées, contenus culturels qui cultivent de nombreux liens avec les web-séries, et à leur consommation, puis à l'étude des web-séries elles-mêmes, et aux mécanismes de diffusion qu'elles induisent.

I. Consommation et évolution des pratiques numériques :

a) Evolution de l'audiovisuel et de la consommation de vidéos :

Le paysage médiatique apparaît en profonde mutation. Ce contexte semble propice à l'émergence des web-séries, contexte tel qu'il est décrit par Henry Jenkins dans son ouvrage *Culture de la convergence*[8]. Ce dernier définit la convergence comme un phénomène se concentrant autour d'un support, supposé recevoir toutes les informations, à la fois d'Internet, de la télévision, des mails, du téléphone, tout en insistant sur le fait que telle utopie technologique reste impossible. Plus précisément, il s'agirait du « flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industrie médiatiques et le comportement migrateur des publics et des médias qui, dans leur quête d'expériences et de divertissements qui leur plaisent, vont et fouillent partout.». En d'autres termes, la convergence est un phénomène global, traduisant le rapprochement des médias, et la disparition de leurs frontières. Ces médias concentrant les informations vont alors se heurter au public, composé d'individus qui se réapproprient les contenus, et les univers, qui s'étendent désormais sur différents médias, devenus des transmédias ; il s'agit des « fans ». La convergence est donc symptomatique d'une transformation durable des modes de

[8] JENKINS, Henry (2013). *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*. Paris : Armand Colin. Collection Médiacultures. 336 p.

consommation, et de production de la culture. Les web-séries, en se nourrissant de différents médias, et en s'y exprimant, s'inscrivent particulièrement dans ce contexte. De plus, elles coïncident avec l'émergence du public de « fans », public qui constitue à la fois les récepteurs mais aussi les créateurs de web-séries.

Toutefois, cette convergence, culturelle et numérique, s'inscrit dans l'affaiblissement des médias dit traditionnels, notamment la télévision. En effet, dans son ouvrage *La fin de la télévision*[9], Jean-Louis Missika va exprimer son inquiétude quant à la fin de l'hégémonie télévisuelle dans les médias, autant par l'hypersegmentation de l'offre qu'elle subit, que la déprofessionnalisation de la télévision, et à terme, l'abolition de l'espace public. Ce déclin est dû en partie à la convergence numérique, vécue comme une menace, par la perte d'importance de la chaîne de télévision, qui n'existe plus que dans des offres globales, et dont la notion même devient obsolète. En outre, Missika associe la fin de la télévision à la désaffection supposée des jeunes spectateurs, qui utilisent d'autres médias pour s'informer, dont Internet. Internet devient alors le nouveau média politique, et ainsi, le nouvel espace public, sans aucune hiérarchie, où chacun, le spectateur, est auteur et diffuseur de son propre message. Cette déprofessionnalisation coïncide donc avec l'avènement de la web-série, issue de ces amateurs désireux de proposer des œuvres en décalage avec la télévision, et utilisent Internet pour une diffusion de masse.

Dans ce contexte, de convergence et de désaffection, grandement dû à l'expansion d'Internet, il est légitime de se demander si la désaffection des français ne touche pas les autres pans de la culture et du divertissement. Toutefois, Olivier Donnat dans son étude *Pratiques culturelles et usages d'internet* de 2007[10], constate plus une complémentarité des habitudes culturelles qu'une réelle substitution, là où Missika décrit plus une confrontation entre les deux médias. Il note également que les publics dit « de la culture » ne privilégient pas particulièrement les usages culturels en ligne.

L'étude de Sylvain Dejean, Thierry Penard, et Raphael Suire intitulée *Une étude sur les pratiques de consommation de vidéos sur Interne*[11], se penche quant à elle sur les pratiques de consommation de vidéos sur Internet, aussi bien séries télévisées qu'autres vidéos. Elle

[9] MISSIKA, Jean-Louis (2006). *La fin de la télévision*. Paris : Ed. du Seuil, Collection La République des idées, 107 p.

[10] DONNAT, Olivier (2007). Pratiques culturelles et usages d'internet. *Culture études*, n°3, pp. 1-12.

[11] DEJEAN, Sylvain. PENARD, Thierry, SUIRE, Raphael (2008). *M@rsouin* [en ligne] [Consulté le 14 décembre 2012] Une étude sur les pratiques de consommation de vidéos sur Internet. Disponible sur : http://www.marsouin.org/spip.php?article250

tend à confirmer la complémentarité des pratiques de consommation, sur différents médias ou supports, mais avance quant à elle l'idée que la consommation de vidéos sur Internet, dont les séries télévisées, reste un phénomène, voire clivage, générationnel. De plus, les contenus les plus regardés, le plus souvent sur des sites de partage comme Dailymotion et Youtube, sont les clips musicaux et les vidéos humoristiques. Dés lors, on se rend compte que les jeunes générations sont les plus enclines à consommer des vidéos en ligne, sans pour autant délaisser les autres médias et supports.

Les jeunes générations semblent donc au cœur, aussi bien pour Missika que Dejean et ses confrères, au cœur de cette nouvelle contextualisation des médias ; toutefois, elles ne délaissent pas encore les médias et produits culturels traditionnels, contrairement aux craintes énoncées. Si les web-séries font pleinement partie des contenus culturels issus de la convergence, s'inspirant et se diffusant sur différents médias, nous pouvons aisément les associer aux jeunes générations, dites « digital natives », sur lesquelles Olivier Donnat s'interroger lorsqu'il évoque « l'internet juvénile » dans son étude.

b) Pratiques culturelles juvéniles :

Jusqu'ici, nous avons analysé dans quel contexte les pratiques culturelles, et plus particulièrement la consommation de vidéos sur Internet, s'inscrivaient. Cependant, ces études ne mettaient pas l'accent sur le public qui nous intéresse, à savoir les lycéens. Ainsi, en termes d'étude sur les pratiques culturelles des lycéens, deux études nous semblent particulièrement intéressantes.

La première, menée par Sylvie Octobre, s'intitulant *Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmissions : un choc des cultures ?*[12], se concentre sur les pratiques culturelles des générations lycéennes, et y compris leurs pratiques numériques. Il en ressort que les jeunes générations appartiennent aux *digital natives*, selon l'expression de Marc Prensky, et témoigneraient d'un fort taux de connexion et d'assiduité, tout en consommant des loisirs en réseau. Elles seraient également très impliqués dans les activités amateurs liées à Internet. Ces générations n'excluraient pas non plus les autres pratiques, notamment télévisuelles, mais leur consommation des médias devient de plus en plus individualisée, notamment dans le rapport au temps, et leur consommation peut être qualifiée

[12] OCTOBRE, Sylvie (2009). Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmissions : un choc des cultures ? *Culture prospective*. 8 p.

d'éclectique ou d'omnivore. De fait, la concurrence ne se situe plus au niveau des contenus, trouvables sur le net, mais des supports. C'est aussi toute la chaîne de labellisation qui est redéfinie, les catégories savantes et populaires deviennent floues. Cette étude va à l'encontre de l'idée de la tyrannie de la majorité développée par Dominique Pasquier, que nous allons évoquer, en constatant une pluralité des groupes, voire des sous-cultures. Les *digital natives* constitueraient donc un terreau commun, dans la mesure où les clivages sociaux et de genre perdurent. Dans ce contexte, les web-séries, par leur statut de contenu culturel produit et diffusé sur le web, présentent toutes les caractéristiques pour être consommées par un public de lycéens.

La seconde étude est celle de Dominique Pasquier, intitulée *La culture de la tyrannie*[13]. Elle analyse le rapport des lycéens à la culture, en balayant un large spectre de leurs pratiques. Le rapport des lycéens à la culture est en plein changement, et marque le déclin de la transmission culturelle entre générations, et l'avènement des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Les pratiques culturelles se trouvent harmonisées, non plus selon la classe sociale, et l'influence des parents, selon la théorie de Pierre Bourdieu, mais d'une manière par l'influence des pairs, et de leur « tyrannie », selon l'expression d'Hannah Arendt. Cette nouvelle hiérarchisation des pratiques culturelles s'articule autour d'une culture de masse, s'appuyant sur la culture populaire diffusée par les médias, et de l'exclusion, notamment d'une culture dite « féminine ». Cette culture lycéenne s'appuierait en grande partie sur les pratiques privilégiant la communication, particulièrement si elle est immédiate, y compris Internet, considéré dans sa relative modernité de l'époque comme appartenant à une culture « masculine », jugée supérieure. Dominique Pasquier considère enfin que ce changement de paradigme dans la transmission des pratiques culturelles provient de l'assouplissement de l'autorité parentale, qui provoquerait une prise d'autorité de la part des pairs, mais cette idée ne se fonde dans son ouvrage sur aucune enquête empirique.

Dans le cadre de notre mémoire consacré aux web-séries, il sera donc intéressant de s'interroger sur la place des web-séries dans les pratiques culturelles lycéennes, en tant que pratiques dominantes, ou exclues, étant liées à Internet et donc à une culture masculine, donc dominante ; tout en gardant à l'esprit que cette étude date de prés d'une dizaine d'années, soit

[13] PASQUIER, Dominique (2005). *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*. Paris : Editions Autrement « Mutations ». 180 p.

aux débuts de l'émergence des réseaux sociaux et autres fonctionnalités du web appréciées des lycéens.

Les pratiques culturelles des français, et plus spécifiquement des lycéens, se trouvent transformées par le phénomène de convergence, et de développement du web. Si les pratiques numériques n'en viennent pas à remplacer les pratiques « traditionnelles », elles s'inscrivent dans une dynamique sociale pour les lycéens, et permettent de prolonger les autres pratiques sur le web. Toutefois, ils privilégient largement les vidéos en ligne, et les pratiques numériques.

II. Séries télévisées et web-séries :

Les web-séries restent influencées, par les séries télévisées, autant dans leurs thèmes que leur dynamique ; étudier dans un premier temps les composantes essentielles de ce produit culturel nous apparaît donc comme essentiel. D'autant plus que les séries télévisées s'exportent désormais sur Internet, et induisent de nouvelles pratiques de consommation. Par la suite, nous étudierons les problématiques autour des web-séries, et les mécanismes de diffusion sur Internet.

a) Les séries télévisées :

Jean-Pierre Esquenazi s'est ainsi penché sur l'étude des séries télévisées, dans son ouvrage *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*[14]. Il constate l'engouement des publics français pour les séries télévisées, *a fortiori* américaines. Identifiée comme un véritable phénomène culturel et artistique, elle connaît toutefois encore un certain mépris, et des préjugés tenaces, qui l'écarte de la recherche scientifique. Les séries comportent toutefois de hautes qualités esthétiques, sociales, et politiques, se pensant comme de véritables projets. De plus, les séries télévisées s'inscrivent dans le même contexte de production que tous les autres produits culturels actuels ; au cœur d'une tension entre acteurs culturels et économiques, et donc entre convention et innovation. A la fois marchande et culturelle, la série télévisée s'affirme dans la dimension intime qu'elle propose, à travers la télévision, inscrite dans un

[14] ESQUENAZI, Jean-Pierre (2010). *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*. Paris : Armand Colin, Collection Cinéma/Arts Visuels, 221p.

cadre familial, et développe des thèmes qui leur sont chers. Du reste, Jean-Pierre Esquenazi distingue les séries dites « immobiles » et « évolutives ». De plus, les séries télévisées, notamment américaines, développent une critique sociale et politique oubliée par la critique française, s'attachant à l'actualité, et à une forme de réalisme.

François Jost poursuit sur cette lancée, avec *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*[15]. Il s'intéresse plus précisément aux origines de la passion des spectateurs pour les séries, principalement américaines, et les symptômes qu'elles peuvent constituer. Selon lui, les séries américaines cultivent la vraisemblance, en parallèle au désir des spectateurs de retrouver une forme de familiarité. L'attachement aux séries télévisées passe également par l'attachement aux personnages, qui au fil des décennies, ont subis une érosion, notamment dans leurs qualités, c'est-à-dire qu'ils se sont à la fois multipliés, et démystifiés, pour se rapprocher des spectateurs. Néanmoins, ce réalisme défendu par Jean-Pierre Esquenazi ne peut être qu'inexact, mais cela n'empêche pas les séries d'être porteuses de connaissances, et d'une forme de pédagogie. Les séries télévisées cultivent également une forme de vérité, qui se situe dans l'intimité des personnages : il s'agit de rentrer dans l'esprit de l'Autre, et de devenir omniscient. Le héros se distingue ainsi dans sa capacité à sympathiser, pour résoudre les problèmes. Finalement, le succès des séries télévisées tient dans l'assouvissement de la soif d'apprendre des spectateurs ; mais il s'agit d'un apprentissage sans savoirs, ou du moins, ces savoirs sont parallèles à des savoirs légitimes, et s'affichent comme une autre forme de vérité. Les séries télévisées offrent dés lors une consolation à la perte de transparence de nos sociétés, en n'offrant pas un reflet parfaitement réaliste, mais en proposant une compensation symbolique. Cet article nous intéresse particulièrement pour les caractéristiques du succès des séries télévisées qu'il analyse, qui pourront peut-être mises en parallèle avec les propres caractéristiques de succès des web-séries. De plus, ces deux articles témoignent que malgré le clivage entre Internet et télévision, aux dépens de cette dernière, les séries télévisées constituent encore l'un des grands succès de la télévision, ce qui contredit l'idée d'une fin proche.

Par la suite, si nous avons annoncé que nous allons nous concentrer sur le public des lycéens dans le cadre de notre étude, il convient tout d'abord d'introduire la notion de public. Jean-Pierre Esquenazi s'est cette fois consacré à la réception des séries télévisées, via la

[15] JOST, François (2011), *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*. CNRS Editions. Paris. 61 p.

théorie et la réception, dans son article *Les non-publics de la télévision*[16]. Il s'interroge plus particulièrement sur la notion de non-public, et rappelle que la théorie de la réception considère les destinataires comme passifs, sans autonomie. Un public serait une communauté humaine et reconnue, consciente de sa propre visibilité. Et dans la réception, certaines positions seraient légitimes, et d'autres non ; cette théorie développe donc des distinctions sociales, entre pratiques dominantes et dominées. Plus spécifiquement, le terme de non-public désigne les personnes qui n'apparaissaient pas dans les enquêtes, de manière négative. Ainsi dans la réception, ce terme est utilisé pour nommer les communautés dont les pratiques ne sont pas conformes aux pratiques légitimes, tout comme les goûts ; ces communautés sont incluses dans un collectif sans forme. Le cinéma est particulièrement parlant dans ce cas, partagé entre un cinéma dit artistique, et l'autre commercial, affilé à un « grand public », victime d'une industrie dite manipulatrice. Regarder la télévision s'inclut également dans ces pratiques non légitimes, considérée comme une menace pour la culture légitime par ses adeptes. Les publics de la télévision sont difficiles à concevoir en publics, puisqu'il leur manque l'interprétation de l'objet, qui permet de devenir membre d'un public, en prenant position dans l'espace public. Pour que les non-publics se cristallisent, un certain nombre de conditions doivent être réunies, notamment par la rencontre des communautés de fans, et par la propagation de leur sentiment commun dans l'espace public. Les consommateurs de séries télévisées appartiendraient donc à un non-public, pourtant Clément développera l'idée que les spectateurs se réunissent sur Internet, bel et bien un nouvel espace public selon Jean-Louis Missika, pour partager leur passion. Il conviendra ainsi de s'interroger sur nature exacte du public des web-séries.

b) Relations entre Internet et télévision :

Par la suite, nous allons analyser les rapports, devenus étroits, entre la télévision et Internet, à travers la réception et consommation des séries télévisées, et qui peuvent expliquer l'essor des web-séries.

[16] ESQUENAZI, Jean-Pierre (2002). Les non-publics de la télévision. *Réseaux*, n° 112-113, pp. 316-344.

L'article intitulé *La consommation de séries à l'épreuve d'internet : Entre pratique individuelle et activité collective*[17] de Clément Combes se situe dans le prolongement de ces études sur la consommation de produits culturels, et analyse plus précisément le phénomène d'engouement des publics pour les séries télévisées. Cet engouement se traduit par le phénomène de *sériphilie*, qui prend un essor important de par le développement des technologies de l'information et de la communication. Regarder une série télévisée reste une activité solitaire, cependant, la télévision n'apparaît plus comme son médium principal. En effet, les contenus télévisuels se trouvent être délinéarisés, et libérés d'une logique de flux, et les temps de visionnage s'en trouvent désynchronisés. En d'autres termes, le spectateur construit sa propre pratique de visionnage, cependant, la dimension collective du visionnage d'une série télévisée reste importante, et Internet a permis l'élaboration de nouveaux collectifs et interactifs pour partager sa passion. Grâce à des plateformes dédiées à des discussions sur l'objet de leur passion, l'amateur de série télévisée devient lui-même distributeur, et prescripteur. Internet devient ainsi le lieu où le visionnage et le partage sont deux activités à la fois entrelacées, et en parfaite continuité ; les web-séries se trouvent dans cette continuité, puisque les séries télévisées restent encore produites par et pour la télévision en premier lieu. L'auteur constate également que la transmission entre les sériphiles est une composante essentielle de la sériphilie, qui engendre une culture de partage. Plusieurs pratiques apparaissent, visant la diffusion facilitée des séries télévisées vers les autres internautes, avec l'archivage des contenus, ou le « fansubbing », qui consiste à sous-titrer les séries. Le mode d'acquisition par téléchargement, le plus souvent illégal, coïncide avec une pratique de visionnage qui rend de nouveau linéaires les rapports à la série télévisuelle, par une consommation au coup par coup. Ces pratiques communautaires autour de la série télévisée, et du partage, viennent ainsi nuancer un phénomène d'individualisation de ces mêmes pratiques audiovisuelles. Le mode de réception n'est donc plus le même, et Internet et la télévision ne sont décidemment plus en concurrence, mais en réelle complémentarité dans les pratiques, propose une interactivité.

Cette étude est confirmée par celle de Muriel Gil et Julie Renard, intitulée *Pratiques intermédiatiques de la série télévisée : vers une reconfiguration de la réception*[18]. Elles se

[17] COMBES, Clément (2011). La consommation de séries à l'épreuve d'internet : Entre pratique individuelle et activité collective. *Réseaux*, n° 165, pp. 137-163.

[18] GIL Muriel, RENARD Julie (2008). Pratiques intermédiatiques de la série télévisée : vers une reconfiguration de la réception. *Entrelacs*. Hors-série : Séries télé in/out
8p. [Consulté le 15 avril 2013] [En ligne] http://entrelacs.revues.org/273

sont intéressées à la reconfiguration de la réception des séries télévisées, devenue « intermédiatique », comme l'explique Clément Combes. Elles analysent le succès des séries parallèlement à la multiplication et à la diversification des modes de diffusion, et pas seulement entre Internet et la télévision. Si pour elles la télévision reste cette fois-ci le médium principal, de repère, qui permet d'amorcer le visionnage d'une série, les pratiques de consommation engendrent d'autres pratiques de réception. En effet, l'attitude des spectateurs se veut moins engagée auprès des chaînes, contrairement au téléchargement, qui demande moins d'investissement. Les auteures insistent comme Combes sur la complémentarité des pratiques de visionnages, et la possibilité de se libérer des contraintes de diffusion des chaînes, pour mieux maîtriser son activité spectatorielle, mais pas seulement via Internet, avec le téléchargement, avec l'achat de DVD. Le spectateur peut se construire son rythme personnel de visionnage, et organiser ses propres rituels, qui consistent soit à enchaîner le visionnage des épisodes, soit s'appuyer sur la diffusion hebdomadaire américaine, pour reproduire un rythme télévisuel. Plus précisément, le téléchargement permet aux spectateurs de construire leur propre médiathèque, et plus largement Internet, permet comme l'a dit Combes de construire des réseaux de sociabilité, à partir de pratiques d'échange. La série télévisée devient dés lors un produit éditorial et de stock, et un objet autour duquel les discussions s'organisent, tout comme les pratiques collectives. Internet devient ainsi un nouveau lieu de partage, témoignant d'une reconfiguration des pratiques liées aux séries télévisées, autant dans les modalités de visionnage, que les pratiques sociales les accompagnant. Internet permet de libérer les pratiques, et de décloisonner les espaces de discussion. Chacun peut ainsi développer ses propres pratiques, dans ce paysage audiovisuel en mutation. Ce contexte semble propice au développement des web-séries, mais surtout, à leur consommation, sur le postulat de ces réseaux de sociabilité. Si les lycéens consomment ces séries, il se pourrait qu'ils s'investissent également des communautés en ligne pour échanger autour de leur passion.

L'amateurisme est très prégnant dans la consommation de séries télévisées, et il reste intéressant de s'y pencher, d'autant plus que ce phénomène influence grandement la consommation, et la production, de contenus audiovisuels actuels. Comme il a été démontré, il s'agit d'une pratique jusqu'ici désignée comme marginale, et appartenant aux non-publics ; cependant, Combes et les auteures soulignent le degré d'investissement des consommateurs

de séries télévisées en les qualifiant d'amateurs. Cette dimension de l'amateurisme est particulièrement prégnante dans le monde des web-séries, aussi bien dans la réception que la diffusion, et en constitue l'une des principales caractéristiques la distinguant des séries télévisées, elles aussi centre de la passion des amateurs. Patrice Flichy s'intéresse particulièrement aux amateurs et à leur rapport à Internet, dans son ouvrage *Le sacre de l'amateur*[19]. Il constate notamment qu'une nouvelle forme d'expertise est développée par les amateurs, pour devenir des connaissances qui seront partagées par la suite avec la communauté. Il distingue parmi les amateurs « ceux qui réalisent », et « ceux qui apprécient ». Ces derniers se réunissent notamment autour de communautés, et encore une fois, sur Internet. Dés lors Internet devient un nouvel espace de réception créatrice, où les œuvres peuvent aussi être réappropriées, ce qui entraîne un bouleversement au rapport traditionnel à la culture populaire industrielle. L'amateur contemporain possède un rôle productif, appuyé par les technologies de l'information et de la communication

Plus précisément encore, l'article *La question de l'amateur*[20] de Roger Odin permet de se consacrer parmi les pratiques amateurs aux productions audiovisuelles, malgré une certaine ancienneté de l'article, mais dévoilant une logique intemporelle. Il en vient à distinguer trois types d'amateurs, caractérisés selon leur espace : cinéaste familial, cinéaste amateur, et indépendant. En effet, selon Roger Odin, la notion d'amateur est fluctuante selon le contexte, et l'amateur change de rôle lorsqu'il change d'espace. Chacun présente ses caractéristiques propres, et se démarque clairement des autres espaces, en affichant des intentions différentes dans leur pratique. Ainsi, il est constaté que le cinéaste familial n'est animé que du désir d'engranger des souvenirs, le cinéaste amateur souhaite réaliser du cinéma, et le cinéaste indépendant a le désir de s'exprimer avec le cinéma. Toutefois si ces espaces, et donc des pratiques d'amateur, se trouvent théoriquement séparées, il existe un phénomène de « brouillage » par le biais de l'espace télévisuel, qui entraîne une migration des productions à travers les espaces. En outre, l'auteur prédit la « mort » des productions familiales et indépendantes, dissoutes dans l'espace télévisuel, et de la dissolution de l'espace amateur dans l'espace du web, où s'effectue un brouillage à dimension mondiales, puisque chacun peut devenir producteur et diffuseur de sa propre image et son. De plus, l'auteur prédit, à juste titre si l'on en croit les entre autre la dissolution de l'espace amateur dans le web, puisque

[19] FLICHY, Patrice (2010). *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*. Paris : Seuil. La république des idées. 96 p.

[20] ODIN, Roger (1999). La question de l'amateur. *Communications*, n°68, pp.47-89

chacun peut devenir à la fois producteur et diffuseur ; il s'agit de la crainte de Missika en somme. Il sera intéressant de comprendre dans quel espace se situe le créateur de web-séries, en sa qualité d'amateur, mais désireux de faire ses preuves.

c) Les web-séries :

Les présages sur la fin de la télévision prend une tout autre forme avec le texte de Pierre Barette, qui met en perspective web et télévision, dans son article *Le Web au secours de la télévision ?*[21]. Même s'il utilise le même ton pessimiste que Missika, il approfondit les liens entre télévision et Internet, en abordant la notion de médias croisés. En d'autres termes, il développe l'idée selon laquelle le médium devient le médium d'un autre médium, une situation inédite avant l'expansion d'Internet ; la télévision se réapproprie les contenus d'Internet pour les diffuser. Ainsi, la télévision nourrirait un « complexe » vis-à-vis d'Internet, en considérant qu'il lui « vole » des spectateurs, tandis que la télévision apporte de moins en moins de plus-value en terme d'expérience, ce qui se confirme avec les études précédentes, où Internet promet plus d'interactivité. Le point le plus intéressant de cet article reste le phénomène dit de la « webtélé », dont la définition se rapproche pour cet auteur québécois de la web-série, qui la décrit comme un phénomène encore marginal lors de la rédaction de l'article, et qui s'appuie encore sur des façons de faire propres aux médias avant Internet. Cette acception regroupe les contenus télévisuels diffusés sur Internet, incluant les web-séries. Les web-télés sont considérées comme des tremplins pour des séries qui n'ont pu s'épanouir ou s'imposer sur le médium télévisuel, et le Québec propose des formats courts, surtout à l'humour décalé avec pour sujet le quotidien-spectacle, et adeptes des codes des sitcoms ; il s'agit de toute évidence des web-séries telles que nous les avons définies. Pensées comme un moyen de sauver la télévision, les web-séries démontrent déjà leur caractère novateur, entre innovation et consensus.

Cet aspect novateur de la web-série est confirmé par Jean Chateauvert, dans *Les séries web de fiction : Interpeller*[22], qui en s'intéressant au regard-caméra dans certaines web-séries,

[21] BARRETTE, Pierre (2010). Le Web au secours de la télévision ?. *Hors Champ* [en ligne]. [Consulté le 1er décembre 2012] Disponible en ligne : http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article376&var_recherche=web%20serie

[22] CHÂTEAUVERT, Jean (2012). Les séries web de fiction : Interpeller. *Nouvelles vues : revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec* [en ligne], n°13, 15p. [Consulté le 15 novembre 2012] Disponible en ligne : http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/index.php?id=2439

esquisse les innovations qu'elles peuvent porter, et leur nouveaux modes de narration qu'elle propose. Selon lui, les web-séries sont des espaces de liberté de création, en quête de légitimité. Il se concentre ainsi plus spécifiquement que la mise en scène de personnages plongeant leur regard dans la caméra, et racontant leur histoire. En bref, il constate l'émergence de formes narratives inédites, où le regard-caméra des web-séries étudiées se distingue largement de ceux présents dans les films et autres séries télévisées, en intégrant notamment la reconnaissance matérielle de la caméra dans l'espace de la diegèse, transformant la nature même du Grand Imagier. Toutes les web-séries n'utilisent pas cette technique dite d' « autofilmage », mais force est de constater que l'innovation reste au cœur de la web-série, qui repousse les codes audiovisuel.

Enfin, Yannick Lebhati, au terme d'un entretien avec le réalisateur François Descraques dans l'article *Ma web-série chérie : Entretien avec François Descraques, réalisateur de la web-série*[23], constate qu'avec la web-série, chacun peut faire son film, sa série, et être au contact d'une communauté grâce aux plateformes de partage. Les fans, les amateurs, réagissent aux web-séries par ces biais. Outre son aspect novateur jusqu'ici invoqué, la web-série se veut contestataire, et souhaite contourner le manque de créativité de la télévision française, en proposant une autre manière de créer, et de revisiter les classiques, librement, puisque les web-séries jouent sur les codes audiovisuels. La seule barrière reste celle du langage. Internet est le nouveau rendez-vous des nouveaux réalisateurs, qui se caractérisent par leur culture d'Internet. La web-série n'apparaît toutefois pas comme une fin en soit, mais la diffusion sur le web permet de se démarquer, et d'accroître sa reconnaissance, via les « vues », qui assurent un maximum de visibilité. Cette visibilité s'appuie sur la diffusion sur un modèle viral, les spectateurs garantissent donc la visibilité ou non d'une web-série. François Decraques essaie d'analyser son public, qui consisterait selon lui dans la tranche des 15-35 ans, soit la frange la plus active sur Internet, et également celle analysée en partie par Dominique Pasquier et Sylvie Octobre ; les lycéens semblent donc investis dans la valorisation des web-séries, et leur consommation, sur Internet. Finalement, pour François Descraques, la web série est à la fois le produit de communication, et le produit final. La web-série engendre également un phénomène de fan, à relier donc à Patrice Flichy, non plus dans la seule production de web-série, mais également développement de la passion.

---

[23] LEBTAHI, Yannick (2010). Ma web-série chérie : Entretien avec François Descraques, réalisateur de la web-série « Le Visiteur du futur ». *CIRCAV*, n°21. p.261-277.

Ainsi, dans ce contexte, il convient de s'interroger plus précisément sur les mécanismes de diffusion des contenus culturels sur le web, et de la raison de leur succès, dont fait partie la web-série. L'article de Thomas Beauvisage, *Le succès sur Internet repose t-il sur la contagion ?*[24], se penche sur le concept de viralité. Ce terme rend compte du caractère soudain du succès en ligne, et le long des réseaux sociaux. Cette analyse rejoint en partie l'idée soutenue par le réalisateur de web-série François Descrasques, qui impute le succès des web-séries comme passant par un phénomène de viralité. Dés lors, la viralité rend compte du remplacement du marketing du bouche à oreille par le marketing viral. La viralité peut être définit comme un phénomène de concentration temporelle de l'attention collective des internautes sur certains contenus, et constitue une des formes typiques du succès sur le web. Toutefois, deux idées s'opposent dans cet article : l'attention des internautes se tourne vers ce qui a déjà reçu de l'attention, ou alors vers ce qui est nouveau. Le rôle d'individus qui influenceraient les autres, à l'instar de leaders d'opinion, est également sujet à débat, mais la viralité n'existe que si une masse critique d'individus influencent un grand nombre d'individus facilement influençables. La diffusion reste le produit d'une multitude de facteurs, et les réseaux d'influence restent très différents selon l'activité et le produit.

Dans la même mouvance, l'article d'Irène Bastard, « *De la visibilité à l'attention : les musiciens sur Internet* »[25], reprend entre autre la théorie de la longue traîne. Elle se demande si le développement de la promotion décentralisée du web peut profiter aux artistes de moyenne et faible autorité. Ainsi, si l'autopromotion en ligne est soutenue par des artistes de moindre autorité, par l'e-commerce, réseaux sociaux, et blogs, le succès en ligne profite en grande partie aux artistes ayant déjà rencontré un succès hors ligne. Nous pouvons nous interroger sur les liens entre ces mécanismes de succès, et ceux de la web-série, dont le succès semble aussi fulgurant qu'aléatoire. Seules les web-séries les plus connues, engendreraient le plus de vues : la plupart des web-série ne comptabilisent en effet que peu de vues.

[24] BEAUVISAGE, Thomas *et al* (2011). Le succès sur Internet repose t-il sur la contagion ? Une analyse des recherches sur la viralité. *Tracés : Revue de Sciences humaines* [En ligne]. Mis en ligne le 01 décembre 2013. [Consulté le 11 décembre 2012] Disponible en ligne : http://traces.revues.org/5194

[25] BASTARD, Irène et al. (2012), De la visibilité à l'attention : les musiciens sur Internet. *Réseaux*, n° 175, pp. 19-42.

METHODOLOGIE

Suite à l'état de la question, plusieurs hypothèses tendent à se préciser. Tout d'abord : quelle consommation les web séries occupent-elles parmi les pratiques culturelles de lycéens ? A partir de nos lectures nous avons établis un certain nombre d'hypothèses infirmées ou non par notre dispositif :

- les lycéens inscrivent leur consommation de web séries dans une logique numérique de consommation de biens culturels
- les lycéens qui regardent des web séries s'inscrivent dans des loisirs particuliers
- les lycéens amateurs de séries constituent un public particulier
- les lycéens amateurs jouent un rôle essentiel dans la production et diffusion des web séries

1. Choix de l'entretien semi-directif :

En raison d'un sujet rarement exploré par la littérature, à savoir les web séries et leur réception à un public particulier, par le biais d'entretiens ou d'observations, il paraissait délicat d'entreprendre une démarche hypothético-déductive. En effet, cette démarche se fonde sur des prédictions ou des attentes particulière, et l'infirmation ou affirmation d'une hypothèse. Notre hypothèse est ici plus ouverte, et notre dispositif consiste à repérer les éléments qui émergent du terrain, et de les analyser pour les confronter à notre hypothèse initiale. Il s'agira de mener une approche qualitative, en accord avec le sujet de notre discipline, l'information-communication, qui s'appui sur des entretiens, sur le sens des mots,

L'entretien semi-directif est ainsi le dispositif le plus adapté à notre démarche : à partir d'une grille d'entretien, il s'agit de ne pas s'enfermer dans un questionnaire directif, mais de poser des questions ouvertes pour laisser les participants développer leur point de vue, d'autant plus que nos hypothèses ne s'appuyaient que peu sur d'autres études.

Des tâches n'étaient pas demandées puisque la démarche suivie était celles des entretiens semi-directifs : à savoir répondre aux questions posées en développant leurs points de vue et leurs sentiments, en explicitant leurs réponses. Les inconvénients peuvent être la longueur des entretiens qui peut lasser les participants, la volonté d'en terminer rapidement.

L'élaboration du questionnaire s'est effectuée à partir de l'état de la littérature, qui a nourri nos hypothèses.

2. Participants :

Tout d'abord, les participants ont été sélectionnés à partir d'un critère homogénéisant : il s'agissait pour l'élève de fréquenter le lycée, donc également homogénéité dans la tranche d'âge. Dans un premier temps il s'agissait de rattacher le sujet de notre étude à notre Master Métiers de l'Education et de la Formation, en se concentrant sur un axe éducatif, ici donc, la population choisie, à savoir les lycéens. Mais également de se concentrer sur une partie de la population qui selon les études consultées, est la plus consommatrice de contenus culturels et numériques, appelés également « digital natives ». Ces études se consacrent principalement à une classe d'âge débutant à 15 ans, et cette tranche d'âge a l'intérêt d'avoir des goûts et des pratiques plus ancrées et stables que des collégiens.

De plus, il s'agit de relier cette tranche d'âge, supposée certes accoutumée à ce type de contenus culturels, au sujet de cette études : les web séries. Rien ne présuppose en effet que tous les lycéens consomment ce type de contenus, et il s'agit surtout ici de comprendre ce qui attire les lycéens, et les pratiques de visionnage associées : ainsi le deuxième critère homogène est le fait que les élèves regardent des web-séries, peu importe leur rythme ou volume.

L'hétérogénéité se situe spécifiquement sur le sexe des participants, valeur non prise en compte, la filière, et le milieu de vie.

Par la suite, la taille de l'échantillon a été établie au minimum à huit participants.

Mode de recrutement :

Tout d'abord il a été question de recruter des lycéens amateurs de web séries ; c'est donc à partir de ces critères que nous avons fait travaillé notre réseau de connaissance pour trouver des lycéens correspondant à ce profil, tout en prenant soin à diversifier les profils, quant aux fiilières, et au sexe notamment, pour obtenir plus de profils hétérogènes.

Ainsi nous avons pu réunir et interroger les huit participants suivants :

Arthur : homme, 18 ans, lycée général, terminale ES, milieu rural.

Benjamin : homme, 17 ans, lycée professionnel, bac pro, milieu rural.

Caroline : femme, 16 ans, lycée professionnel, bac pro sapat, milieu urbain.

Charlotte : femme, 18 ans, lycée général, terminale ES, milieu urbain.

Christophe : homme, 17 ans, lycée professionnel, 1ère spel, milieu urbain.

Diane : femme, 15 ans, lycée général, seconde, milieu rural.

Jérôme, homme, 16 ans, lycée général, première S, milieu rural.

Tim-Long : 16 ans, lycée technologique, 1ère STI2D, milieu rural.

3. Matériel :

Parce qu'il s'agissait d'entretiens semi-directifs, nous avons enregistré les entretiens à l'aide d'un dictaphone numérique pour récolter les données, puis les transférer sur un ordinateur.

Ensuite, l'utilisation d'un traitement de texte est également essentielle pour retranscrire les entretiens ainsi menés.

4. Procédure :

Les candidats n'ont pas eu d'autres consignes que celles de répondre aux questions de la grille d'entretien établie précédemment, et de leur demander de développer leur point de vue, et d'argumenter leurs réponses. L'ordre des questions suivait la grille d'entretien, mais il a été possible de rebondir sur les propos des candidats. Les entretiens ont durés entre 22 minutes et 50 minutes selon le développement des réponses des participants.

PRESENTATION DES RESULTATS

1. **Mode de consommation de la web série** :

1.1 Découverte de la web série :

Avant toute chose, il convient de revenir sur le processus de découverte des web séries par le public ciblé. Ainsi, les lycéens amateurs de web séries ont découverts à des stades assez différents les web séries. Tim-Long a découvert les web séries vers douze ans, lorsqu'il était en cinquième. De même, Jérôme dit connaître les web séries « depuis trois ou quatre ans », de même que Christophe. Les autres participants témoignent d'une prise d'intérêt beaucoup plus récente, de l'ordre d'un ou deux ans, comme Caroline qui connaît les web séries depuis seulement l'an dernier. Certains suivent donc les web séries depuis leur commencement, et d'autres ont découvert lorsque le succès des web séries a commencé à devenir important.

Par ailleurs, la plupart des participants ont découverts les web séries à travers leurs amis ou leur famille, tel Charlotte qui précise qu'elle « [les]regarde avec ma sœur, toutes. C'est elle qui a trouvé, c'est elle qui montre, donc on doit regarder ensemble. », de même que Benjamin qui a découvert et regarde avec son frère. Diane précise qu'elle a découvert « par un ami qui lui a dit de regarder », ou Jérôme qui a également découvert par les conseils d'un ami ou d'un membre de la famille. Globalement tous ont découvert grâce à leur réseau de pair et de sociabilité habituel. Arthur se situe également dans cette optique, mais pousse néanmoins la découverte en déclarant :

> C'est ma cousine qui m'en a montrée une, et au début j'essayais pas spécialement, je savais que ça existais mais je m'y intéressais pas spécialement. J'ai commencé avec Noob au tout début de la série. Du coup après quand dans les actualités ils parlent d'autres personnes comme eux qui font des web séries, du coup je suis.

Comme les autres, Arthur a découvert les web séries grâce à ses connaissances, mais également, en écoutant les recommandations faites par les créateurs des web-séries, qui commentent parfois le travail des autres réalisateurs. De même Christophe se situe dans la même logique puisqu'il a « découvert Noob quand [il a]arrêté le visiteur du futur ». Il développe par ailleurs cette idée en précisant avoir découvert grâce à des épisodes spéciaux qui accueillant des acteurs issus d'une autre web série, adhérant ici aux travails d'autres amateurs et étant sensible à leur collaboration, appuyée par les créateurs suivi originellement.

Il s'agit donc ici aussi d'une validation par les pairs. En ce sens, le cas de Caroline vient appuyer ce propos, puisqu'il s'agit de la seule participante à avoir découvert les web séries par elle-même, en se rendant au Toulouse Game Show, une convention annuelle centrée sur les jeux vidéos, les mangas, et la culture dite « geek ». En se rendant à une conférence de Noob, elle les a remarqué, et depuis « [elle va] souvent aux conférences de Noob et du Visiteur ». Elle a été sensible ici à la prestation des créateurs pour faire connaître leur travail et toucher encore plus de public. Ce faisant, elle a découvert par le même biais le Visiteur du Futur.

Les modalités de découverte chez nos participants ne varient ainsi que peu, faisant jouer leur réseau de connaissance ou leur sphère d'intérêt. Le phénomène de viralité n'entre pas en ligne de compte, puisque aucun n'a découvert les web séries par une sérendipité numérique, mais via leurs cercles de connaissance, et prescripteurs. Il est également à noter que tous les lycéens ont amorcé leur visionnage des web séries par les plus connues, à savoir *Noob*, le *Visiteur du Futur*, et la *Flander's Compagny*. Rares sont ceux à suivre ces trois web séries, et seuls Charlotte et Christophe visionnent d'autres web séries, moins connues. Il est par ailleurs remarquable que les web séries visionnées par les lycéens soient toutes françaises.

1.2 Modalités de visionnage :

Tous les participants interrogés ont également pour point commun d'avoir un équipement informatique conséquent, avec au moins un ordinateur personnel, utilisé à la fois pour les travaux scolaires qu'une part importante des loisirs sur laquelle nous reviendrons, ce qui leur permet de regarder des web-séries de manière plutôt libre et selon leurs envies. Seul Jérôme dispose d'un équipement moins important, partageant un ordinateur pour toute la maison, dont ses trois frères et sœurs, ce qui ne l'empêche pas de regarder tout de même les web séries sur l'ordinateur « on y va à tour de rôle, souvent on se télescope ».

En effet, le principal moyen de visionnage des web-séries est Internet, via un ordinateur. Aucun ne regarde les web séries sur son smartphone, malgré le format court des vidéos, qui aurait pu être adapté à ce genre d'appareil nomade. Il existe également des chaînes spécialisées telle que Nolife, consacrée à la culture « geek », ou Game One. Si certains disent avoir regardé une web série, en l'occurrence Noob, sur Nolife, comme Jérôme qui déclare regarder parfois Noob sur Nolife « quand je tombe dessus j'essaye de regarder », c'est-à-dire au gré du hasard ou des opportunités, contrairement à Diane qui dit « regarder Noob sur Nolife exprès, là où ils l'ont diffusé en premier, autant regarder là. Mais ça dépend sur quoi je

tombe en premier. » Regarder des web séries sur un autre support qu'Internet ne leur semble pas problématique, voire normal, tandis que Charlotte adopte une attitude complètement inverse, en considérant que les web séries « ça été crée sur Internet, donc je regarde sur Internet. »

Pour ce qui est des rituels de visionnages, la plupart associent le fait de regarder sur l'ordinateur à regarder seul : Caroline qui dit en effet regarder les web séries sur l'ordinateur et « donc seule ». Ainsi sauf occasions particulières, les participants regardent seuls les épisodes de web séries. Finalement les seuls à regarder les web séries en groupe sont Charlotte et Benjamin, avec leurs frères et sœurs qui leur ont fait découvrir les web séries, ou Tim-Long, qui se rappelle avoir parfois regardé des épisodes avec des amis, sans réussir à se rappeler du contexte.

Du reste, les participants ont mis en place des dispositifs plus ou moins variés pour regarder et se tenir au courant des web séries.

Les participants se contentent de consommer les web séries sur Internet, en streaming à grande majorité sur les sites web des créateurs, comme Jérôme, qui confirme ne se rendre que sur les sites des créateurs, ou Charlotte qui suit les créations du site « Frenchnerd » du réalisateur François Descraques, créateur du visiteur du futur. Cela présente selon eux l'avantage de se tenir plus facilement au courant des avancées des sorties. Christophe complète son dispositif, à savoir aller sur le site des créateurs, et avoir un compte Youtuben avec des « notifications sur Facebook », et la connaissance parfaite qu'un épisode paraît tous les quinze jours.

Un autre comportement existe : se rendre uniquement sur Youtube, où ils peuvent avoir un compte Youtube, comme Diane qui a « un compte Youtube, abonné aux chaînes pour [se] tenir au courant, c'est plus pratique, aussi pour les web séries », Christophe qui utilise le compte de son petite frère, et Caroline abonde dans ce sens. En fait, les lycéens mettent en place un dispositif pour se tenir au courant, et regarder les web séries. Enfin, pour terminer, Arthur se tient principalement au courant d'une autre manière : « autour de moi ceux qui la regardent vont me le dire. » Il s'appuie ainsi sur son réseau de pair pour se tenir informé, au lieu de rechercher l'information.

Rares sont ceux à varier les supports de visionnage : outre la télévision, certains possèdent des coffrets dvds, avec lesquels ils complètent leur pratique de visionnage, mais pas pour les mêmes raisons. En effet, Benjamin regardé entièrement la Flander's compagny sur DVD avec son frère, comme il l'aurait fait en streaming, mais c'est le seul. Ainsi Caroline précise qu'elle

regarde Noob en streaming, sur le site, et a également un compte Youtube, sur lequel « c'est plus pratique, aussi pour les web séries ». Mais aussi, elle déclare avoir acheté les DVDS du Visiteur du Futur et de Noob, au fur et à mesure :

> Je sais pas trop pourquoi, ça me permet de les re-regarder, ça me plaît beaucoup, c'est bien de les avoir en dvds. Oui, pour les dvds de Noob aussi, j'achète généralement au TGS.

Si tous regardent tous les épisodes d'affilée dés la série découverte, comme le rappelle Diane, certains aiment pouvoir revoir les épisodes, et s'appuient donc sur les DVD. Néanmoins, il est communément admis que les digital natives téléchargent beaucoup, or pas le cas : si la plupart télécharge de la musique, aucun ne télécharge de web séries, bien que les contenus soient accessibles gratuitement et légalement. Tim-Long déclare à ce sujet : « C'est une web série, donc c'est sur le web. », de même qu'Arthur qui conclue : « Les web séries étant disponibles gratuitement sur Internet... ». La série étant accessible en ligne, ils ne voient pas d'intérêt à télécharger.

Enfin, Christophe est celui qui a le rituel le plus complexe est terme de visionnage :

> « Souvent quand je regarde une web série, qu'il y a un nouvel épisode qui sort, souvent des fois je le regarde une fois et 20 min plus tard je le re-regarde tellement que j'ai adoré...Comme ça je vois s'il y a des détails que j'ai pas vu... J'ai tout regardé Noob 3 fois...Je me fais une journée entière ; j'ai tendance à tout regardé d'un coup. »

Contrairement à Benjamin, qui n'a regardé qu'une fois les web séries, dont une série uniquement en DVDS, Christophe s'immerge donc fréquemment dans l'univers des web séries, et revoit volontiers les épisodes. C'est la différence entre simple consommation et pratique culturelle intégrée.

2. **Consommation culturelle : la place des web séries** :

2.1 Importance de la place d'Internet :

Les lycéens participant à cette enquête présentent un point commun assez intéressant : une homogénéisation des pratiques culturelles. En effet, nous pouvons constater la place prédominante que constitue Internet dans les loisirs et pratiques culturelles des lycéens. S'il

serait hâtif de considérer tous les élèves comme adhérant à ce type de loisir, il est important de constater que tous les participants s'inscrivent dans la même logique, à différents degrés.

Tout d'abord, la plupart soulignent l'importance d'Internet dans leurs loisirs : Arthur explique qu'Internet « c'est mes loisirs, j'en ai pas des masses à côtés », comme Benjamin qui déclaire que la part d'Internet dans ses loisirs est « énorme », et complète par « je trouve tout sur le PC, alors pourquoi regarder la télé ? ». Jérôme qualifie sa consommation également comme étant « très importante », et se consacre aux « MMORPG, aux animes, aux mangas... ». Tim confirme également qu'il ne « peut pas s'en passer. »

Mais Internet est moins un outil qu'un moyen pour accéder à une forme de sociabilité et de consommation culturelle. Ainsi presque tous les lycéens s'adonnent au téléchargement, principalement musical pour Tim-Long et Caroline notamment. Tandis que l'on pourrait s'attendre des « digital natives » qu'ils téléchargent massivement des contenus culturels comme des séries télévisées, ce n'est pas le cas parmi nos participants : en effet, la majorité préfère consulter les séries en streaming, les collecter grâce à l'échange de fichiers via disque dur, voire acheter les DVD pour Diane, mais très rarement télécharger. Charlotte est la seule à télécharger fréquemment des séries, mais d'une manière détournée puisque qu'elle précise que : « Mon papa télécharge pour moi, parce qu'il peut le faire, parce qu'il le fait vite. Si on m'apprenait je téléchargerais. » La logique de visionnage des séries télévisées disponibles sur Internet est donc soumise à une forme de consommation frénétique, et peu se soucient de conserver les fichiers, sauf dans le cas d'échange, assez rares, comme Tim-Long le précise, ou Caroline qui déclare au sujet des séries télévisées « non je les garde...Ca me permet de les re-regarder, c'est bien de les garder. » Les web séries sont également soumises à cette consommation, l'accessibilité au contenu évacuant la pérennité de la ressource. Par ailleurs, les lycéens sont également consommateurs d'autre types de vidéos sur Internet, notamment celles de « podcasteurs », comme Cyprien ou Norman.

Chacun utilise Internet comme un outil pour paramétrer ses loisirs, aucun ne l'utilise de la même manière. C'est devenu un média constitutif des loisirs : des loisirs plus traditionnels valorisés par Internet. Si Benjamin et Arthur utilisent principalement Internet pour jouer à des jeux en ligne, les autres participants s'en servent pour accéder à d'autres contenus culturels. Par exemple Jérôme, qui lit énormément, mais des mangas et romans japonais sur Internet, en ligne. Caroline est aussi inscrite sur le forum Jeux vidéo.fr, et est devenu un espace de sociabilité. Diane écoute principalement sa musique sur l'ordinateur, et Jérôme accède aux mangas, aux animes, aux livres, et à la musique téléchargeant « celles qu'il préfère ». L'utilisation d'Internet est entre le flux et le stock.

Malgré cette importance, cela ne les empêche pas de s'adonner à d'autres loisirs : Christophe pratique en club le go, le jeu de rôle papier et le scoutisme. Egalement, beaucoup parmi eux se définissent comme de grands lecteurs, et à part Jérôme qui lit des mangas et des romans quasi exclusivement en « scans », tous préfèrent les genres de la fantasy, du fantastique, et plus rarement de la science fiction. Il est intéressant de noter que Christophe précise que « je lis pas des livres que depuis pas longtemps, même pas un an, comme Bilbo le Hobbit...Je lis aussi le livre de Noob, et celui qui vient de sortir Néogicia. Je ne suis pas du tout grand lecteur. » Ainsi, le livre reprenant l'univers de Noob a donné le goût de la lecture au lycéen, créant un lien entre toutes ses passions.

On peut donc constater que la marque de ces lycéens est l'éclectisme : ils lisent, notamment des mangas, ils jouent tous aux jeux vidéos et regardent presque tous des séries télévisées.

2.2 Lien entre les thématiques des web séries et les pratiques culturelles :

Parmi ce flux d'information et de loisirs, où les contenus sont variés, il ne suffit pas de découvrir une web série pour l'apprécier. De ce point de vue, les lycéens ont des avis très différents sur les attraits d'une web série, bien qu'ils tissent des liens avec la culture geek, sur laquelle nous reviendrons après. En effet, les lycéens relient volontiers les raisons qui leur font apprécier les web séries à leurs propres loisirs.

Tout d'abord, l'affection pour les web séries s'inscrit dans une affection pour les thématiques qu'elles développent. Arthur déclare que « ça tourne autour du MMORPG, chose que j'aime beaucoup, du coup j'ai bien aimé. Surtout au début le jeu d'acteur n'était pas à son maximum, mais ils sont drôle, comment c'est tourné ca m'amuse. » Ce lien avec les MMORPG, jeu vidéo jouable en ligne et contexte de la web série Noob, actuellement la plus connue de France, est confirmé par Diane :

> J'aime beaucoup les séries, donc c'est Noob, c'est sur le MMORPG et j'étais dans ma grande période de MMORPG à ce moment, j'ai regardé et ça m'a plu.

Ainsi elle fait également le lien avec sa propre pratique de visionnage des séries télévisées, aussi bien à la télévision qu'en streaming dans son cas. Le fait de regarder à la fois ces séries télévisées et apprécier les jeux vidéos semble selon elle conditionner son goût pour les web séries. Jérôme confirme également son goût pour les web séries ainsi : « « Ca m'a plu, j'ai

continué...J'ai trouvé ça assez amusant et le thème des MMORPG ça m'a plu. » Le thème permet l'amorce du visionnage, mais c'est la structure même de l'histoire et le contenu qui importe le plus aux lycéens, comme le rappelle Arthur, que ce qui lui plaît : « c'est vraiment le contenu ». Caroline confirme cette idée ainsi :

> Ca se rapproche de tout ce que j'aime, en plus noob ça parler des mmo donc...en plus les web séries y'a un univers un peu délirant, c'est assez drôle, surtout dans Noob, et aussi le visiteur...En tout cas moi je me tape des barres.

L'humour revêt donc une importance capitale pour les lycéens, qui permet d'accrocher leur attention. De part leurs thématiques, elles arrivent à s'inscrire au sein de leurs pratiques. Charlotte résume bien son ressenti dessus : « C'est les thèmes traités, plus sensibles aux geeks : MMORPG, science-fiction...C'est des geeks qui les font, c'est un humour de geek. »

2.3 Culture geek :

La plupart des lycéens participants à cette enquête souscrivent en effet à une sorte de culture « commune », dite culture geek, constituées principalement par les pratiques culturelles auxquelles ils s'adonnent. Si tous ne s'identifient pas à cette « culture », tous nous fournissent une définition personnelle, et se positionnent par rapport à elle.

Tout d'abord, certains proposent une définition sans ambigüité, et se retrouvent en elle, tel Arthur qui déclare : « oui parce que j'adore les jeux vidéos, je vais plus loin que simplement jouer aux jeux vidéos, et que ca marche aussi pour l'informatique en général, et euh je peux en parler longuement, je sais à peu près de quoi je parle et je peux avoir une conversation avec des gens qui en parlent aussi. C'est un univers que j'affectionne particulièrement. »

D'autres y adhèrent, mais sous le regard des autres, comme Charlotte qui pense être geek « parce qu'on me le dit. Parce que apparemment une fille qui joue aux jeux vidéos c'est rare et on la classe directement geek et surtout tout le rapport à la culture japonaise. » Diane est plus hésitante : « Chais pas, pour moi un geek c'est vraiment quelqu'un qui est super calé en informatique et puis je suis pas forcément super, je connais pas tout. Je dirais que non. Mais dans la définition de certaines personnes je dirais que ouais. » Benjamin dit ne pas être geek car ne « s'y connait pas trop en tout ces trucs » et préfère se définir comme nolife, car il « joue beaucoup ». De la même manière, Jérôme plébiscite plus le terme d' « otaku », car « Un geek chuis pas vraiment sûr, euh, je dirais un peu que je suis un otaku, geek oui, je pense

plus qu'ils sont liés aux jeux vidéos et à la sf, et moi je suis plus mangas et fantasy... » Caroline précise enfin :

> Je dirais pas ça, j'ai pas non plus envie de m'envoyer des fleurs on va dire...Après c'est pas à moi d'en juger en fait. Je veux dire, j'ai ma propre façon de m'occuper, on va dire ça...C'est aux autres d'en juger. Je vais pas dire que je suis une geek, quand je vois les vrais geeks à côté, je suis pas autant experte en informatique. Presque.

Le terme a donc son importance pour les lycéens, qui décident ou non de s'y apparenter. Selon Caroline, il s'agirait d'une reconnaissance par les pairs, dans sa manière de s'occuper, d'intégration dans un cercle fermé. La web série se situe selon Charlotte dans ces manière de s'occuper, assez naturellement : « C'est des geeks qui les font, c'est un humour de geek. » Apprécier les web séries revient à se rapprocher de cette sphère d'appartenance, en adhérant à un type d'humour identifié comme particulier, comme le souligne Diane : « C'est culture geek les web séries, c'est pas encore très très connu. » La définition même de Caroline de la web série évoque clairement cette dimension puisque pour elle « c'est une série qui est basée en même temps sur l'univers geek et l'univers fanfiction, science-fiction. Pour moi globalement c'est ça. » C'est un produit pour les geeks par les geeks, marqueur d'une appartenance sociale. Charlotte conclue ainsi « J'en parle avec mes amis, ça marche pour ceux qui y sont sensibles : les geeks. »

Néanmoins, les lycéens ne sont pas exclusifs, et considèrent que les web séries peuvent être amenées à se répandre, et à s'ouvrir aux autres. Diane explique que « ça commence à s'ouvrir. Y'en a de plus en plus, la culture geek commence à plus s'ouvrir. Je pense que tout le monde peut regarder. » Caroline trouve que les web séries « restent accessibles. On aime ou on aime pas. » Arthur déclare quand à lui que c'est « Plutôt marginal même si ça commence à s'étendre. On commence à en parler, les gens s'y intéressent. » Charlotte reste plus pragmatique, associant cet intérêt pour les web séries à une sorte de mode « C'est la période geek, donc ça touchera de plus en plus de gens. C'est jeune. »

Mais Benji reste catégorique, si les web séries comment à être connues, cependant : « Mais sur des catégories de personnes : les geeks et les nolife regardent le plus. Ce sont des thèmes de geek, c'est médiéval, Noob c'est un jeu vidéo ? Ca intéresse pas tout le monde. » C'est donc l'ouverture de la culture geek qui conditionne l'ouverture des web séries, et non l'inverse. Les web séries restent intrinsèquement liées à la culture geek elle-même.

3. **Pratiques sociales et représentations :**

3.1 Définition de la web série :

Fortement reliée à leurs propres pratiques « geek », et à la culture geek elle-même, que tous les participants connaissent, les web séries souffrent toutefois d'une nouveauté et d'une absence de définition claire. C'est pour cela que chacun des candidats apporte une définition différente, personnelle, parfois en lien avec leurs propres pratiques, mais surtout, leur vision de ce support.

Tout d'abord, une partie des lycéens rattache les web séries à leur dimension sérielle : c'est le cas pour Benjamin, qui confond les deux supports :

> Moi web série série c'est un peu la même chose...C'est un truc qui sort toutes les semaines et que je regarde toutes les semaines généralement...Cyprien c'est pas pareil, c'est des petites vidéos humoristiques. Une série c'est une histoire qui continue en plusieurs épisodes. Chais pas trop comment expliquer...C'est une histoire qui évolue au fil du temps.

Caroline est également dans le même flou, en affirmant que la série télévisée *Hero Corp* serait une web série. Cette confusion s'explique par la thématique des super héros et des comics sur laquelle la série est fondée. Diane rapproche également les deux supports, en trouvant que « c'est comme une série. [...] Déjà ça se diffuse sur plusieurs épisodes, qui ont une continuité. Avec plusieurs personnages, c'est le jeu d'acteur qui fait. »

Par la suite, le caractère principal de la web série pour certains ne semble pas être sa sérialité, mais son caractère gratuit. Christophe explique à ce propos que « c'est comment dire, une série qui est gratuite, qu'on peut regarder gratuitement, légalement. Qui est en grosse partie indépendante. » Cette gratuité est en partie liée au mode de diffusion sur Internet, fondamentale pour Charlotte qui résume ainsi : « C'est une série qui est diffusée sur Internet et qui est gratuite, mais uniquement sur Internet. Web séries quoi. » A ce propos, Arthur est de loin le plus critique :

> C'est une série qui s'est fait connaître grâce à Internet qui est et devrait rester principalement sur Internet. J'entend pas qu'il y a pas le droit aux dvds mais tout ce qui est édition, cinéma, maison d'éditions, ect, ça devrait jamais rentrer dedans à partir du moment où ça commence sur Internet. C'est principalement financé par les fans et que même si jamais y'en a qui veulent s'y adonner j'entend gros producteurs genre ouais ça marche j'aimerais bien ben s'ils veulent en faire pourquoi pas mais si jamais y'en a un qui vend son projet je serais extrêmement déçu, juste pour ça ça pourrait me faire arrêter la web-séries même si j'adorais.

Pour lui, la présence sur Internet et la gratuité qui semble aller de soit, sont des conditions indispensables pour engager sereinement le visionnage d'une web série. Outre l'aspect libertaire d'Internet, rentre en ligne de compte l'investissement des amateurs dans le développement des web séries. Jérôme résume en ces termes sa définition d'une web série, qui se concentre principalement sur la dimension amateur : « C'est une série faite par des personnes qui sont indépendantes et c'est surtout...ca commence surtout avec des personnes amateurs...surtout au départ pour le plaisir. » Enfin, Til avance plusieurs critères tels que ce serait « une série faite par des...entre amis, chais pas. Avec un petit budget. C'est une plateforme différente, plus accessible, et gratuite. »

Cette multiplicité de définitions autour d'un même support, en s'attachant à des facettes différentes de son existence, diffusion et construction, met l'accent sur la complexité de définir ce nouveau support, et des paramètres qui rentrent en compte. Les lycéens captent bien cette complexité, mais relient ces définitions à leurs propres pratiques et représentations, notamment de l'espace Internet.

3.2 Représentation de la télévision et d'Internet :

En développant leur point de vue sur la gratuité des web séries et leur attrait, certains lycéens adoptent un regard assez critique sur les médias dits « traditionnels », en opposition avec Internet. Le point de vue d'Arthur évoqué précédent dans sa définition des web séries témoigne d'une méfiance contre les modèles dits « traditionnels » d'édition. Si des lycéens comme Diane ou Jérôme continuent de regarder occasionnellement la télévision, plusieurs lycéens adoptent un discours négatif de ce type. Caroline par exemple estime qu'il n'y pas « pas beaucoup de chaînes intéressantes, et toutes les stupidités qui passent, je m'en lasse vite. » Charlotte apprécie la liberté chez les créateurs de web séries car « ils vendent pas leur série à des chaînes, donc tout le monde peut voir ou donner son avis, alors que les séries télé elles doivent avoir une approbation, être achetées... ». Contenus sans intérêt, forme de censure pour la création et une forme de liberté d'expression : la télévision semble cristalliser l'antagonisme des lycéens.

Certains lycéens se font cependant plus nuancés, comme Christophe qui pense que les web séries peuvent « passer à la télé, mais avec des conditions, il ne faut pas qu'il y ait trop de pression. Moi ça me plairait, ça me ferait peut-être re-regarder la télé. » Arthur surenchérit en estimant que l'intérêt des web séries est « le côté nouveauté, chose qu'on a pas forcément vu à

la télé ». Ces « choses » sont définies par Christophe comme étant des « thèmes abordés on a pas l'habitude de les voir...à la télévision...Les jeux vidés, science-fiction... ». Ces lycéens semblent afficher une certaine rupture avec la télévision, et trouver dans les web séries un souffle de nouveauté et de liberté qu'ils trouveraient dommage de voir gâché par une diffusion télévisée, comme l'exprime Charlotte en expliquant que la « liberté permet de créer de belles choses. »

Cette défiance envers l'univers télévisuel et les systèmes d'édition et de production traditionnels, que les lycéens regardent de moins en moins d'une manière générale, s'exprime également à travers un certain attachement à l'une des caractéristiques essentielles des web séries, abordée plusieurs fois lors des définitions : la gratuité.

3.3 La gratuité :

En effet, cette gratuité semble liée de facto pour les lycéens à la liberté de ton des web séries, et les dégagent de toutes contraintes, contrairement à la télévision. Arthur déclare par exemple ne pas télécharger de web séries en argumentant : « « Les web-séries étant disponibles gratuitement sur Internet... ». La gratuité des web séries conditionnent leur consommation. Par ailleurs, celui-ci déclare que « La gratuité c'est quelque chose d'obligatoire, sachant qu'ils se financent principalement avec les goodies. Je ne vois pas une web série payante. » De la même manière, Jérôme estime que les web séries « pourraient être payantes, mais je pense qu'il y aura toujours des web séries gratuites et je préférerais qu'elles le restent. » Selon lui, même si des web séries devenaient payantes, d'autres prendraient leur place sur Internet, créant une sorte de cycle.

Certains paraissent trouver dans la gratuité des web séries un confort de visionnage, et pouvoir s'affranchir des problématiques de droit d'auteur. Benjamin déclare ainsi : « C'est bien. Pour eux je sais pas, s'ils gagnent bien leur vie...Pour nous c'est bien, on peut regarder tranquillement. » Charlotte renchérit, bien consciente des problématiques liées au droit d'auteur et de la rémunération pour la création : « C'est bien, regarder gratuitement sans se sentir coupable. Contrairement avec les séries. Il faut payer ce qu'on regarde. C'est important d'être rémunéré pour les idées qu'on a... ». Arthur souligne aussi cette idée en expliquant à propos d'une possible diffusion à la télévision qu'il n'est « pas vraiment intéressé mais tant que ça reste gratuit et ouvert à tous bah tant mieux quoi. Tant qu'ils citent aussi les auteurs. »

Ce point de vue est loin d'être partagé par Caroline, qui considère d'une manière critique la possibilité que les séries télévisées puissent être diffusées à la télévision :

Je trouve ça nul entre guillemets, pour moi internet ça laisse le côté vachement libre, y'a pas non plus de droits...par rapport au boycott de Youtube. C'était contre les droits d'auteurs. Je sais pas si ça été annulé...Pour Youtube c'est le côté libre...Ceux qui passent à la télé c'est juste pour l'argent, le côté commercial.

La télévision est donc associée à l'aspect commercial, l'argent, tandis qu'Internet est considéré comme un espace de liberté. Christophe confirme cette idée en déclarant apprécier les web séries pour leur « indépendance ». Gratuité et liberté semblent ainsi aller de paire pour les lycéens, même si certains tels que Diane s'interrogent sur leur financement : « Je trouve ça très bien : ils ont besoin d'argent, je pense que je serais prête à leur faire un don, je trouve ça pratique, car pour regarder une série y'a toujours le streaming, ca permet de faciliter l'accès aux web-séries. » Christophe estime aussi que c'est « très bien » que les web séries soient gratuites, et que le public peut aider les créateurs s'ils en ont besoin, à travers le « crowdfunding » ; le « crowdfunding » signifiant financement par la foule sur Internet. Il s'agit donc d'un appel aux dons de la part des créateurs avec ou sans contrepartie pour un projet en particulier.

La gratuité des web séries, liée à l'amateurisme de leur production sur lequel nous allons revenir, est une condition sine quo none de la web série, et semble s'être parfaitement intégré aux pratiques des lycéens. Cette gratuité est revendiquée, tandis que les créateurs doivent trouver des moyens de financement alternatifs, que les lycéens amateurs connaissent ou pas. Et sans nul doute, la gratuité de ce support a permis son expansion.

4. **Amateurisme et posture du fan** :

4.1 Fan ou consommateur ?

Par ailleurs, les lycéens affichent un investissement très différent auprès des web-séries, et les inscrivent de manière plus ou moins prononcée dans leurs propres pratiques, comme nous l'avons vu. Visionnage parmi d'autres séries ou vidéos, ou élément constitutif des loisirs et des centres d'intérêt.

Benjamin est le participant qui s'implique le moins dans le visionnage des web séries, il ne regarde actuellement plus de web séries, mais en a regardé avec son frère, et se déclare ainsi « J'ai regardé comme ça, c'était connu et sympa, on m'a conseillé j'ai regardé... ».

La définition d'un fan de web série varie également d'un lycéen à un autre. Pour certains, le simple visionnage de la web série ne peut pas suffire à se définir comme étant fan, comme

Charlotte : « Je regarde par divertissement, je ne suis pas fan : un fan ça se cosplay, ça connaît l'univers par cœur... ».Tout comme se qualifier de « geek », être fan est une distinction particulièrement. Diane aussi déclare ne « pas [être] spécialement fan, mais j'aime bien regarder. », tout en précisant qu'elle s'investit beaucoup plus dans les séries télévisées que les web séries. Caroline se pense également comme une fan « ouais un peu, ça se rapproche de tout ce que j'aime, en plus noob ça parler des mmo donc... ». Cette affinité avec les thèmes des web séries est encore creusée par Jérôme, « Voui je dirais. J'essaye d'en apprendre beaucoup sur les univers... » Je connais que le nom de la web du créateur de Noob par exemple. » Cet intérêt plus développé pour l'univers des web séries témoigne d'une volonté d'en apprendre plus sur un univers apprécié, comme le déclare Arthur « j'adore vraiment noob, c'est pas parce que c'est une web série, c'est parce que c'est noob. » être fan, c'est apprécier l'univers de la web série pour ce qu'il est sans prendre en compte le format.

Tim-Long voit au-delà de la simple affinité avec les thèmes des web séries, et argumente son statut de fan en lien avec l'investissement réel qu'il aurait auprès de la série : il est fan « parce que je contribue. J'achète leur bd... » Il déclare également avoir participé au crowdfunding, car « je voulais le tee-shirt, après je sais pas. Je veux contribuer à faire avancer la série. »

Ainsi, l'attitude des fans se traduit principalement dans la participation au financement de la web série, globalement compris par les lycéens. Arthur, Jérôme, Charlotte et Diane n'achètent pas de « goodies », c'est-à-dire de produits dérivés. Ce n'est pas le cas de Tim-Long, qui investit donc dans les bandes dessinées, comme Caroline, et le crowdfunding. Globalement, les lycéens qui n'investissent pas le font soit par manque d'intérêt, ou manque de moyens. Christophe aussi souhaitait également s'investir dans le crowdfunding, et a donné cinq euros, financé avec un ami pour arriver à dix euros. Il explique son attitude ainsi : « En partie pour le compte premium, et ça me plaisait ce qu'ils faisaient donc j'avais un peu envie de les récompenser... » Les actions de Christophe envers les web séries, et spécialement Noob, celle qu'il apprécie par-dessus tout, manifestent une volonté de soutenir les créateurs. Il possède également nombre de goodies, notamment les livres, des porte-clefs, et attend la réedition des DVD pour pouvoir les acheter. Il avoue avoir un côté « collectionneur. » Il regarde les autres créations des créateurs de web séries, et est celui qui regarde le plus de web séries, tandis que tous se concentrent sur les trois principales, lui en cite une dizaine, prouvant son attachement au format lui-même. Il passe également « pas mal de temps sur les encyclopédies » de Noob pour comme Jérôme, approfondir sa connaissance de l'univers. Son attitude de fan va jusqu'à prendre en compte la difficulté de financement des web séries, et

déclare « « Après y'a les pubs youtube qui les aide quand même ça je fais bien attention, généralement j'ai adblock et quand y'a une web série qui arrive ou un truc qui me plaît et ben on peut désactiver. » Il adapte ainsi ses habitudes pour soutenir les créateurs.

4.2 Production amateur :

La posture d'amateur ne concerne pas seulement les lycéens adeptes de la consommation de web série, mais également les créateurs même des web séries, dans une acception d'amateur qui souligne leurs compétences non professionnelles/

Tous les lycéens ont conscience de cet aspect amateur, et aucun ne trouve cet aspect dérangeant. Benjamin déclare que « ce n'est pas gênant, justement, je prête pas attention. Amateur ou pas, une personne qui prend la peine de faire une bonne histoire je trouve ça bien... » et Jérôme « le côté amateur ne n'a pas vraiment rebuté ». Arthur semble estimer que le format des séries permet de passer outre les défauts de la production, et surtout, se concentre plus particulièrement sur le contenu des web séries : « Les web séries sont bien plus amateurs que les séries, mais comme je regarde pour le contenu, je passe outre, si c'est bien fait. J'ai plus de mal à passer outre si je vois plein de petits défauts dans un film amateur, mais une série c'est plus facile de passer au dessus. C'est vraiment le contenu. »

Le côté amateur a au contraire pour certains d'entre eux, un aspect intéressant : ils opposent l'aspect amateur et le côté professionnel, et louent l'évolution positive des web séries, qui gagnent en qualité au fil de leur diffusion. Benjamin s'exprime ainsi « A force ils se sont bien mis dedans et on les voit plus comme des amateurs. » Charlotte apprécie le côté amateur car « en général toutes les web séries commencent par des amateurs, après ils deviennent de plus en plus performants, et on peut les considérer comme des professionnels... » Toutefois, ce côté amateur peut en rebuter certains selon Chritsophe, qui se concentre lui aussi essentiellement sur le fond : « J'ai même essayé avec ma mère, elle trouve le jeu d'acteur bof...Moi quand je regarde une web série le jeu d'acteur j'y accorde pas beaucoup d'importance comparé à l'univers, à l'ambiance qu'elle génère...le côté amateur ne me gène pas. »

De ce point de vue, Tim-Long considère que le côté amateur « ça change, moi j'aime bien, ça reste sympa, ils sont plus accessibles, ils mettent plus au courant. C'est pas vraiment des acteurs. » Il s'agit là d'un paradoxe : la plupart louent l'évolution empruntée par les web séries, mais ont du mal à considérer les créateurs de web séries d'un point de vue strictement professionnel. Ce point de vue est surtout lié au rapprochement qui se fait entre les créateurs

et les lycéens, tous amateurs et geeks. Charlotte exprime ainsi son intérêt pour les acteurs de la web série, dépassant le simple contenu des web séries : « Les acteurs ne sont pas rémunérés, ce sont des passionnés qui font ça bénévolement...Je m'intéresse aux acteurs, je me demande comment des gens normaux peuvent faire des vidéos sur Internet...Généralement c'est une bande de potes, j'aime voir comment ils se sont rencontrés... ». Diane complète ce point de vue en déclarant :

> Je trouve ça bien, ça prouve qu'avec Internet on peut lancer une sorte de carrière donc et puis même si c 'est des acteurs amateurs ça se passe bien, ils jouent bien. Et puis même le matériel, au fil du temps avec le succès ils ont les moyens de l'améliorer donc ah ce moment là...je trouve que ça se débrouille bien. [...] Le côté amateur me gêne pas du tout, au contraire : tout le monde est capable de faire ça, et puis j'ai l'impression qu'ils sont plus proches de nous, ils ont plus l'air d'amateurs que de professionnels, qui font trop superficiels. Ils jouent dans un rôle, et tu peux pas voir leur vrai comportement. Là ils paraissent plus eux qu'un vrai acteur.

Les lycéens s'identifient aux créateurs de web séries, dans la mesure où Internet est un espace de création sans limite, où chacun peut s'exprimer. S'intéresser aux acteurs valorise également le travail sur la web série.

4.3 Sociabilité autour de la web série **:**

L'aspect fan ressort dans une certaine sociabilité de la web série. Le visionnage de web série entraîne un certain nombre de comportements liés à la sociabilité, et en lien avec le degré d'appréciation de ce support.

Tout d'abord, il faut avoir à l'esprit que tous les lycéens interrogés dans le cadre de notre étude se rendent ou se sont tendus au Toulouse Game Show, centre autour de la « culture geek ». Par la fréquentation de cette convention, les lycéens affichent clairement leur appartenance à une communauté, animée par la volonté de rencontrer d'autres personnes et les créateurs de leurs supports préférés. Là-bas, Diane en profite pour rencontrer les créateurs : « J'ai croisé plusieurs fois les acteurs, j'ai eu les autographes de certains acteurs, et chuis allé une fois à leur conférence. J'y vais pour d'autres raisons mais aussi pour ça. » Arthur aussi précise y aller « parce qu'ils étaient présents, mais pas uniquement pour les voir ». Voir les créateurs de web séries s'inscrit dans les autres pratiques des lycéens. Le fait est que les créateurs sont perçus comme étant beaucoup plus accessibles par les lycéens, et ils

vont à leur rencontre. Là-bas, la plupart des lycéens vont aux conférences écouter les créateurs, qui présentent des nouveautés ou répondent aux questions des spectateurs. Caroline a par ailleurs découvert ainsi l'existence des web séries. Charlotte aime découvrir des nouveautés ainsi, notamment de nouvelles web séries. Christophe a également été impressionné en se rendant au TGS et en rencontrant un fan qui connaissait les moindres détails de l'univers de Noob, le poussant à s'investir plus dans ses pratiques. Jérôme déclare ainsi avoir du « mal à aller voir les acteurs aux stands...J'essaye d'aller aux conférences...Surtout de noob. Ca me permet d'en savoir plus sur l'univers de noob, et de regarder des épisodes en avance. » Il existe ainsi une volonté de recherche d'un contact avec les auteurs, jugés précédemment par leur statut d'amateur comme étant plus accessibles.

Egalement, quelques lycéens peuvent aller plus loin que ce simple contact, et s'inscrivent dans des sociabilités virtuelles, pour alimenter leur pratique, mais également s'impliquer auprès d'une communauté partageant les mêmes goûts. Caroline fait ainsi partie du forum jeuxvidéos.com, sur lequel elle participe aux sujets autour des web séries. Christophe est également inscrits à divers forum autour de ses passions : jeux vidéos, mais aussi Frenchnerd, le site accueillant le Visiteur du futur, et le forum de Noob. Christophe est de loin le lycéen s'investissant le plus dans les web séries : outre un simple divertissement comme certains, il est celui qui affirme le plus son statut de fan. Non seulement il s'investit le plus dans l'achat de goodies, dans une volonté de soutenir l'effort créateur des web séries, mais aussi, pour prolonger l'expérience de la web série, qui est qualifiée selon son créateur Fabien Fournier, comme étant « crossmédia », c'est-à-dire s'étend de manière logique sur différents supports, tels des romans ou de la bande dessinée, concept parfaitement intégré par le lycéen. Il est celui qui s'enthousiasme le plus pour la sortie prochaine du film, envisageant de se rendre à l'avant-première pour le Grand Rex à Paris. Il est le seul à appeler Fabien Fournier, le créateur des web séries, par son prénom. Il regarde également « warpzone project, et le maximum de leurs autres créations ». Enfin, il a demandé si Fabien Fournier prévoyait de créer un jeu de rôle à travers

Donc Christophe éprouve un épanouissement à travers le visionnage web série, approfondissement, et lien communauté, et posture de fan.

DISCUSSION GENERALE

Les objectifs de notre étude étaient d'analyser les pratiques de visionnages chez les lycéens amateurs de web série, nouveau média en expansion et soumis à des modalités de production et de diffusion particulière, en lien avec le web 2.0. A ce stade, toutes nos hypothèses en lien avec l'état de la question ont été confirmées, celles-ci étant :

- les lycéens inscrivent leur consommation de web séries dans une logique numérique de consommation de biens culturels.
- les lycéens qui regardent des web séries s'inscrivent dans des loisirs particuliers.
- les lycéens amateurs de séries constituent un public particulier.
- les lycéens amateurs jouent un rôle essentiel dans la production et diffusion des web séries.

Tout d'abord, la consommation culturelle des lycéens amateurs de web séries interrogés ici correspond bien aux conclusions des études menées par Olivier Donnat et Sylvie Octobre : les lycéens ont un taux fort de connexion, et s'inscrivent dans des pratiques amateurs, notamment sur Internet, mais ne délaissent en rien les autres supports, telle la lecture. Ils souscrivent à une culture « omnivore » et individualisée, les web séries étant majoritairement regardées par le lycéen seul, sur l'ordinateur, associé à une pratique solitaire pour certains. La culture geek correspond bien à une sous-culture, fortement apparentée à la culture lycéenne actuelle, liée aux « digital natives ». Néanmoins, ils ne consomment pas simplement les contenus uniquement parce qu'ils sont sur Internet, mais y trouvent des qualités. Aussi il est vrai que la frontière se trouble, notamment avec une opposition nuancée entre professionnels et amateurs. Les lycéens sont de grands consommateurs de vidéos en ligne, et apprécient particulièrement les « podcasteurs ». Ils apprécient également le streaming de séries télévisées, voire leur téléchargement. Les web séries s'inscrivent naturellement dans cette mouvance. Le site de partage Youtube semble particulièrement plébiscité.

Nous constatons chez les lycéens interrogés une homogénéité des pratiques culturelles. S'ils se situent tous à des degrés différents d'investissements dans ce type de pratiques, et une pluralité à l'intérieur même de ces pratiques, certains préférant les jeux vidéos, les séries, ou les mangas, nous pouvons constater une culture commune, revendiquée, ou du moins connue, par tous les lycéens : la culture geek. Les web séries s'inscrivent donc dans cette « culture », et donc dans une forme de marginalité. Les thématiques des web séries sont fortement liées à

celles de la culture geek : jeux vidéos pour *Noob*, science-fiction pour *Le Visiteur du Futur*, et super-héros pour la *Flander's Compagny*.

Néanmoins, les lycéens confirment dans leur attitude l'article Missika. En effet, la télévision semble avoir moins d'impact dans leurs pratiques culturelles, Internet étant devenu le média de diffusion par excellence, même pour les séries télévisées consommées par la plupart des lycéens, mais uniquement sur Internet et en streaming. Les web séries s'inscrivent dans cette mouvance, à la différence qu'elles ne sont pas produites par et pour la télévision, mais directement sur Internet. Les lycéens sont sensibles à différentes facettes de ce nouveau support : aspect sériel pour certains, gratuité pour d'autres, aspect amateur, mais surtout, liberté de ton qui développe un humour apprécié, des thématiques peu vues à la télévision. Les lycéens semblent bien s'inscrire dans une forme de défiance envers la télévision telle qu'elle est décrite par Missika, et une véritable opposition à son mode de production, considérant que les productions y passant manquent de nouveautés, et sont soumises à une forme de censure. Le concept de droit d'auteur semble flou pour certains, et s'oppose à la liberté de consommation et de diffusion et de l'information et de la culture voulue par Internet. Tout cela en opposition avec les web séries, érigées en œuvres libres et indépendantes, crées par des gens ordinaires.

Il est par ailleurs intéressant de noter que les pratiques de visionnage concernant les web séries se font plus nuancées quant à l'article de Jost : bien sûr séries télévisées et web séries ne sont pas le même format, même s'il existe des similitudes. Mais là où Jost signalait une préférence pour les séries américaines, leur mode narratif, et leur quête de vérité, les lycéens ne regardent que des web séries françaises, avec une humour spécifique. La quête de vérité qui rendrait les séries américaines si attractives n'est absolument pas à l'ordre du jour dans les web séries, d'autant plus qu'aucun lycéen ne pousse sa réflexion aussi loin sur les web séries ; seuls les thèmes et les contenus attirent réellement les lycéens.

Esquenzai s'interrogeait sur la notion de public et de non-public dans son article ; il s'agit donc de comprendre si les amateurs de web séries, notamment lycéens, constituent un public. Cette question est ambiguë, car les web séries constituent un produit culturel et audiovisuel n'appartenant pas à la culture dite « légitime », puisque la culture geek est une sous-culture. Néanmoins, par la diffusion sur Internet, les amateurs lycéens de web séries gagnent une visibilité : le mode de visionnage des web séries permet de comptabiliser très exactement le nombre de vues, rendant visible les fans, mais aussi, par leurs pratiques

amateurs. En effet les fans se manifestent, soutiennent la production, notamment le crowdfunding de Noob, qui a permis de récolter des fonds importants pour la production de trois films. Le public adepte des web séries n'est pas celui du « grand public », une masse difficilement identifiable, au contraire, il s'agit d'un public spécialisé qui s'investi dans le visionnage des web séries. En ce sens, les lycéens amateurs font bel et bien partie d'un public dans le sens d'Esquenazi.

L'attitude de ce public particulier coïncide avec l'émergence de la sériphilie, abordée par Combes dans son article, et qui a pris un effort particulier depuis l'expansion du web. Internet consolide le lien des amateurs et des créateurs, prescripteurs et distributeurs d'autant plus fort qu'il n'y a pas d'intermédiaire. Le visionnage des web séries est ressenti comme une activité solitaire, mais il existe une sociabilité autour, à laquelle les lycéens peuvent appartenir. La réception intermédiatique développée par Gil et Renard des séries est présente chez les lycéens, mais ne concerne pas les web séries : certains achètent des DVD, mais la plupart se contentent de regarder en streaming les épisodes : aucun ne constitue de « médiathèque », car tout est en ligne, gratuitement et légalement, et sans effort. Les lycéens amateurs ont toutefois acquis une liberté spectatorielle qui leur permet d'individualiser leur visionnage.

Les web séries participent ainsi pleinement à l'émergence d'une ère d'amateurisme, selon Flichy. En effet, les web séries sont produites par des fans, des amateurs, et regardées par d'autres amateurs. Internet devient un espace de réception créatrice, où les fans peuvent s'entraider pour créer des contenus sans passer par les circuits classiques d'édition. Ainsi l'amateurisme de la production, selon Odin, est central dans les web séries, puisqu'il est largement perçu par les lycéens, en tant qu'élément constitutif, mais également, comme une plus grande proximité avec les créateurs. Odin déclare que les créateurs amateurs cherchent à faire du cinéma *in fine*, or, une partie des créateurs déclare vouloir rester sur Internet, ce qui est une position appréciée par les amateurs. L'espace est bien brouillé car chacun peut devenir créateur, sans intermédiaire. En effet, Barrette soulignait la convergence entre télévision et Internet, l'un et l'autre se servant de leurs contenus respectifs, mais la télévision est globalement délaissée par les lycéens amateurs de web séries, au profit d'un Internet jugé plus original et empreint de nouveautés. La télévision passe déjà des épisodes de web séries sur ses chaînes spécialisées, ou France 4, mais le lien entre les créateurs et les amateurs de web séries s'est déjà forgé sur Internet ; la télévision ne valide en rien le contenu.

Aussi, Châteauvert soulignait l'aspect novateur des web séries, notamment à travers les dispositifs de regard-caméra et d'autofilmage. Mais ces libertés artistiques ne sont pas

abordées par les lycéens, préoccupés principalement par l'histoire et les thèmes développés. Cependant, si les jeux de regard ne sont pas exploités dans les web séries les plus regardées par les lycéens, les lycéens insistent sur leur proximité avec les créateurs, et nous pouvons nous demander si les lycéens n'apprécient pas également la mise en abyme d'observer des amateurs effectuer leur travail créateur.

Enfin, les lycéens prennent une part importante dans le processus de diffusion des web séries. Cette participation au mode de production répond à l'émergence de la convergence annoncée par Jenkins, qui annonçait une transformation des modes de production, des fans créant des contenus destinés à d'autres fans, sans passer par d'autres plateformes que celle de diffusion gratuite en ligne. Le concept de viralité, ou de buzz, ne semble pas être à l'œuvre dans la diffusion des web séries, au contraire : il s'agit de l'installation d'une base de fans dévoués, qui voient un divertissement dans les web séries, mais certains les intègrent dans leur propre pratique et en font un enjeu de sociabilité. Dans ce sens elles sont à distinguer des vidéos qui font le buzz, puisqu'il s'agit d'une série, d'une histoire en plusieurs épisodes, et donc nécessite du temps pour une compréhension et saisir les enjeux de l'histoire. Les lycéens passent par ailleurs les défauts des web séries, l'amateurisme donc, une qualité moindre de l'image et du jeu d'acteur, donc font un effort pour continuer la série et ne la consomme pas directement. Les web séries s'inscrivant dans une sous-culture spécifique, et concernant un public particulier, la possibilité d'être soumise à un buzz reste improbable. Finalement la diffusion des web séries fonctionne sur le bouche à oreille seul, ou via les pairs. La viralité n'est aucunement à l'œuvre dans la découverte des web séries, qui se fait très rarement en ligne, via la sérendipité. La théorie de la longue traîne ne se vérifie pas dans ce cas.

CONCLUSION

Aujourd'hui, les web séries tendent à prendre une place de plus en plus importante dans l'espace audiovisuel. Diffusées de plus en plus souvent à la télévision, elles restent des produits crées sur Internet, par des amateurs, à destination d'autres amateurs. Le web 2.0 a permis l'émergence d'une expertise amateur, et de créateurs qui peuvent s'exprimer

Parmi ces amateurs figurent les lycéens : ancrés dans une culture juvénile et numérique, ils paraissaient être le public idéal pour visionner ces nouveaux formats artistiques. néanmoins, tous les lycéens semblent concernés par ce nouveau support. S'il est dit que les lycéens sont des digital natives, et consomment de plus en plus sur Internet et supports numériques pour pratiques culturelles, un certain profil se dessine à partir des résultats : celui du « geek ». Il partage un certain nombre d'affinités avec ce support, notamment les thématiques, résolument tournées vers la culture numérique et juvénile. Notre étude s'est donc intéressée spécifiquement aux pratiques de visionnage des web séries par les lycéens. Ces lycéens appartiennent plus ou moins à la « culture geek », et intègrent les web séries dans leurs loisirs aux côtés des jeux vidéos, des mangas, des séries...Ce format induit des modes de consommation particulier. Les lycéens peuvent devenir des fans qui supportent l'effort de création et s'impliquent véritablement. Quoiqu'il en soit, il existe un lien de proximité entre les créateurs et les amateurs, inhérent au format même de la web série et à son mode de production.

Cette étude aura eu l'intérêt de se concentrer sur un point particulier de la culture juvénile et numérique des lycéens, et de mettre en avant la pluralité de leurs centres d'intérêt, et la place que les web séries peuvent y tenir. En outre, elle aura aidé à prendre conscience du phénomène d'émergence des web séries et de sa perception.

Cependant, parce que les web séries ont un lien étroit avec la culture juvénile, il paraît délicat de les relier à la culture scolaire et légitime transmise dans les établissements d'enseignement. En effet, ces web séries peuvent permettre de présenter les qualités d'un travail amateur, l'aboutissement d'une passion, mais leurs thématiques « geek » n'appellent à rien d'autre que le divertissement. Néanmoins elles peuvent être support d'une réflexion sur les droits d'auteur, le statut d'amateur, dans le cadre de l'acquisition d'une culture informationnelle.

ANNEXE 1

Grille d'entretien

Profil :

Quel âge as-tu ?

Dans quelle classe es-tu ?

Dans quelle filière es-tu ?

Quelle série du baccalauréat prépares-tu ?

Quel est le métier de tes parents ?

Où habites-tu (campagne, ville...) ?

As-tu des frères et sœurs ?

Pratiques-tu un sport ?

Équipement :

As-tu une connexion à Internet ? De quel type ?

Quel type d'équipement possèdes-tu à ton foyer principal :

Combien d'ordinateurs ? Combien connectés à Internet ?

Combien de télévisions ?

Combien de smartphones ? Combien connectés à Internet ?

Possèdes-tu ton propre ordinateur ? Avec une connexion à Internet ?

Possèdes-tu des tablettes ?

Possèdes-tu une liseuse ?

Possèdes-tu des consoles de jeu vidéo ?

Consommation culturelle :

Est-ce que tu écoutes de la musique ? Avec quel support ? Quel genre ? Quelle fréquence ? En utilisant l'ordinateur ?

Vas-tu au cinéma ? Sinon regardes-tu des films d'une autre manière, avec l'ordinateur, ou directement sur Internet ? Combien par semaine ? Regardes-tu des films à la télévision ?

Lis-tu des livres ? Combien par mois, par an ? Te définis-tu comme un grand lecteur ? Lis-tu des textes sur l'ordinateur, ou sur support numérique ? Quels genres littéraires privilégies-tu ?

Vas-tu au théâtre ?

Vas-tu à des concerts ?

Lis-tu la presse ? Quel type ?

Joues-tu aux jeux vidéo ?

Fréquentes-tu les musées ? Quelle fréquence ?

Fréquentes-tu des expositions ?

Télévision :

Regardes-tu la télévision ? Combien d'heures par semaine ?

Quel type de programmes regardes-tu ?

Commentes-tu les programmes sur les réseaux sociaux ?

Regardes-tu des émissions télévisées en replay ?

Enregistres-tu des émissions ?

Pourquoi regardes-tu la télévision ?

Regardes-tu la télévision seul.e, ou en groupe (famille, amis) ?

Séries télévisées :

Regardes-tu des séries télévisées ?

Sur quel support ?

Préfères-tu les séries ou les films ?

En suis-tu récemment, avec assiduité ?

Regardes-tu des séries françaises, américaines, anglaises ? Pourquoi ? As-tu une préférence ?

Consommes-tu des séries télévisées sur Internet : streaming, téléchargement ? Quelles sont tes pratiques liées à ce type de consommation (rituels) ? Si tu télécharges, gardes-tu les séries télévisées sur un support ?

Regardes-tu les séries télévisées seul ou en groupe ?

Achètes-tu des DVDs ? Qu'est ce qui te motive à le faire ?

Te considères-tu comme un sériphile ? Pourquoi ?

Partages-tu ta passion avec d'autres personnes ? Sur Internet ?

Relation au média Internet :

Combien d'heures par jour utilises-tu ton ordinateur ?

Comment définirais-tu ton rapport à Internet ?

Quelle est la part d'Internet dans tes loisirs ?

Quelle est ta principale occupation avec Internet ?

Sais-tu ce qu'est le torrent ? L'utilises-tu ?

Te considères-tu comme appartenant à la communauté des geeks ? Pourquoi ?

Usages liés à Internet :

Télécharges-tu de la musique ? Des films ? Des séries ? A quelle fréquence ? Cibles-tu tes choix ou télécharges-tu plus globalement ?

Pratiques-tu le peer to peer, notamment pour les contenus culturels ? Pratiques-tu l'échange de fichiers (films, séries) via disque dur ?

Regardes-tu des séries ou des films en streaming ?

Joues-tu à des jeux en ligne ?

Utilises-tu des réseaux sociaux ? Sur combien es-tu inscrit ? Quels sont les usages des réseaux sociaux : communiquer, jouer à des jeux, recevoir de l'information des autres, commenter les autres ?

Vas-tu sur des forums ? Spécialisés en quoi ? Quelle fréquence ?

Utilises-tu Internet pour tes devoirs, tes travaux scolaires ? Quels moteurs de recherche utilises-tu ?

Utilises-tu le replay pour regarder des séries télévisées, ou des émissions ?

Web-séries :

Consommation :

Préfères-tu les web-séries à d'autres produits culturels ?

Regardes-tu les web séries seul ou à plusieurs ? As-tu des rituels de diffusion ?

Sur combien de canaux regardes-tu les web séries (youtube, dailymotion...) Regardes-tu directement sur les sites des web séries ?

Regardes-tu des web-séries sur des chaînes spécialisées (Nolife, Game One...) ?

Combien de web-séries regardes-tu ? As-tu regardé ?

Comment as-tu découvert les web-séries ? Quand ? (sphère d'influence, sérendipité).

Quelles autres vidéos regardes-tu sur Internet : humour, sport, tutoriels, sketchs...Quelle est la place des web séries parmi ces autres vidéos ?

Suis-tu régulièrement la sortie d'une web série ? Comment ? Comment te tiens-tu au courant des avancées des web-séries (réseaux sociaux...) ?

Télécharges-tu des web-séries ? Qu'est ce qui te pousse à le faire ?

Quel est ton rythme de visionnage des web-séries (tous les épisodes d'affilée, quelques épisodes de manière sporadique...) ?

Pratiques amateurs :

Te considères-tu comme un.e fan ? Pourquoi ?

Appartiens-tu à une communauté de fans ? En ligne ? A-t-elle une visibilité ?

Suis-tu les autres créations des auteurs de web-séries que tu aimes ?

Achètes-tu des goodies (produits dérivés) des web-séries ?

As-tu déjà acheté des coffrets DVD des web-séries ?

As-tu participé à du *crowdfunding* ?

As-tu déjà été à une convention pour rencontrer les acteurs ?

Participes-tu à la diffusion des web-séries ?

En parles-tu avec d'autres personnes ? Essayes-tu de convaincre les autres personnes de regarder ?

Relation :

Que penses-tu de la gratuité des web-séries ?

Qu'est ce que une web-série pour toi ?

Quelles sont tes préférées ? Pourquoi ?

As-tu tendance à rapprocher les web-séries des séries télévisées ? Quelles différences existent entre ces deux produits culturels, d'après-toi ?

Qu'apprécies-tu chez les web-séries ? Les thématiques ?

Comment perçois-tu les auteurs des web-séries ? Les acteurs ?

Comment situes-tu les web séries par rapport à l'offre télévisuelle actuelle ?

Le visionnage de web-séries te semble t-il être une activité marginale ? Est-ce d'après toi une pratique

Penses-tu que les web-séries aient une visibilité ?

BIBLIOGRAPHIE

BARRETTE, Pierre (2010). Le Web au secours de la télévision ?. *Hors Champ* [en ligne]. [Consulté le 1er décembre 2012] Disponible en ligne : http://www.horschamp.qc.ca/spip.php?article376&var_recherche=web%20serie

BASTARD, Irène et al. (2012), De la visibilité à l'attention : les musiciens sur Internet. *Réseaux*, n° 175, pp. 19-42.

BEAUVISAGE, Thomas *et al* (2011). Le succès sur Internet repose t-il sur la contagion ? Une analyse des recherches sur la viralité. *Tracés : Revue de Sciences humaines* [En ligne]. Mis en ligne le 01 décembre 2013. [Consulté le 11 décembre 2012] Disponible en ligne : http://traces.revues.org/5194

CHANTEPIE, Philippe. LE DIBERDER, Alain (2010). *Révolution numérique et industries culturelles*. La découverte « Repères ». 126 p.

CHÂTEAUVERT, Jean (2012). Les séries web de fiction : Interpeller. *Nouvelles vues : revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec* [en ligne], n°13, 15p. [Consulté le 15 novembre 2012] Disponible en ligne : http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/index.php?id=2439

COMBES, Clément (2011). La consommation de séries à l'épreuve d'internet : Entre pratique individuelle et activité collective. *Réseaux*, n° 165, pp. 137-163.

DAGNAUD, Monique (2011). *Génération Y : Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*. Paris : Presses de la Fondation Nationale des Sciences Politiques, 169 p.

DEJEAN, Sylvain. PENARD, Thierry, SUIRE, Raphael (2008). *M@rsouin* [en ligne] [Consulté le 14 décembre 2012] Une étude sur les pratiques de consommation de vidéos sur Internet. Disponible sur : http://www.marsouin.org/spip.php?article250

DONNAT, Olivier (2007). Pratiques culturelles et usages d'internet. *Culture études*, n°3, pp. 1-12.

ESQUENAZI, Jean-Pierre (2002). Les non-publics de la télévision. *Réseaux*, n° 112-113, pp. 316-344.

ESQUENAZI, Jean-Pierre (2010). *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*. Paris : Armand Colin, Collection Cinéma/Arts Visuels, 221p.

FLICHY, Patrice (2010). *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*. Paris : Seuil. La république des idées. 96 p.

GIL Muriel, RENARD Julie (2008). Pratiques intermédiatiques de la série télévisée : vers une reconfiguration de la réception. *Entrelacs*. Hors-série : Séries télé in/out
8p. [Consulté le 15 avril 2013] [En ligne] http://entrelacs.revues.org/273

JENKINS, Henry (2013). *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*. Paris : Armand Colin. Collection Médiacultures. 336 p.

JOST, François (2011), *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*. CNRS Editions. Paris. 61 p.

LEBTAHI, Yannick (2010). Ma web-série chérie : Entretien avec François Descraques, réalisateur de la web-série « Le Visiteur du futur ». *CIRCAV*, n°21. p.261-277.

MISSIKA, Jean-Louis (2006). *La fin de la télévision*. Paris : Ed. du Seuil, Collection La République des idées, 107 p.

OCTOBRE, Sylvie (2009). Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmissions : un choc des cultures ? *Culture prospective*. 8 p.

ODIN, Roger (1999). La question de l'amateur. *Communications*, n°68, pp.47-89

PASQUIER, Dominique (2005). *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*. Paris : Editions Autrement « Mutations ». 180 p.