



HAL
open science

L'œuvre transmédiatique Cat Ghost : analyse d'une forme fictionnelle émergente

Alexis Guerinaud

► **To cite this version:**

Alexis Guerinaud. L'œuvre transmédiatique Cat Ghost : analyse d'une forme fictionnelle émergente. Sciences de l'Homme et Société. 2021. dumas-03474530

HAL Id: dumas-03474530

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03474530v1>

Submitted on 10 Dec 2021

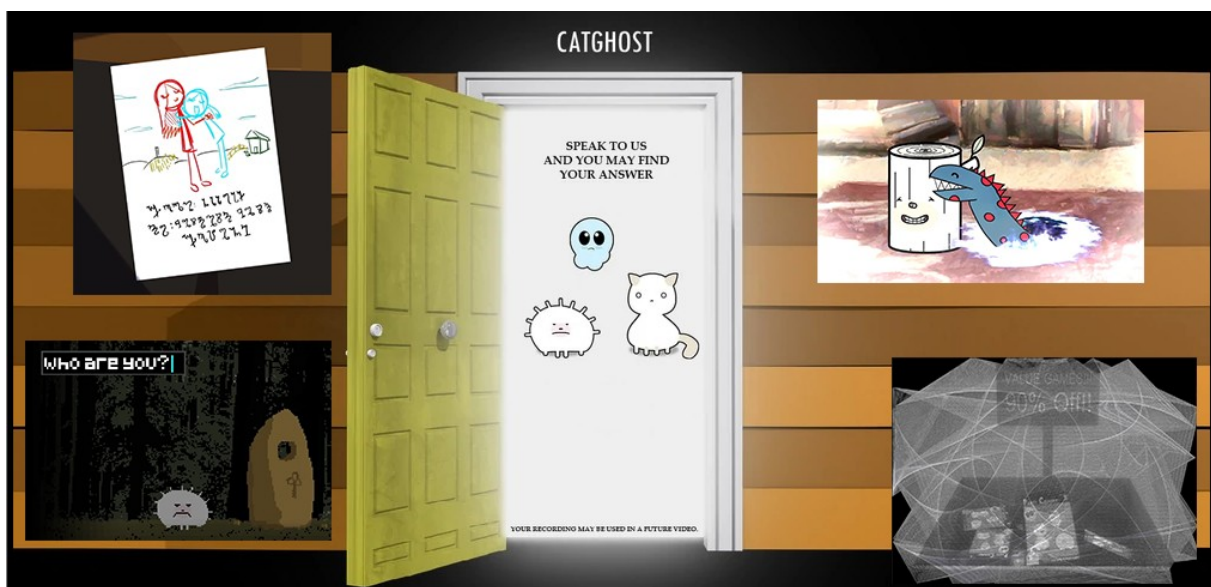
HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

L'oeuvre transmédiatique *Cat Ghost* : analyse d'une forme fictionnelle émergente



Master 2 Arts, Lettres et Civilisations; Parcours Textes, Images, Langues étrangères (Anglais)

Présenté par:

Alexis GUERINAUD

Directrice de recherche:

Madame Hélène MACHINAL

Professeure des universités

2020-2021

Remerciements

Je souhaite adresser mes remerciements, à plusieurs personnes grâce auxquelles l'écriture de ce mémoire a été rendue possible.

Tout d'abord, je remercie ma directrice de mémoire Madame Hélène MACHINAL. Ses encouragements, ses conseils et sa disponibilité m'ont été d'une grande aide pour orienter ma réflexion et me permettre de progresser dans un état d'esprit positif.

Je souhaite également remercier les professeurs du master TILE, dont les enseignements m'ont ouverts les yeux sur la recherche, en m'introduisant à de nombreux domaines d'études et d'outils d'analyse enrichissants.

Je voudrais ensuite remercier Chloë SANCHEZ pour m'avoir fait découvrir *Cat Ghost*, et m'avoir constamment soutenu pendant la réalisation ce mémoire.

Enfin, je remercie également la communauté de *Cat Ghost* pour m'avoir accueilli sur leur serveur *Discord* et avoir pris le temps de répondre à mes nombreuses questions au fil des mois.

Table des matières

Introduction.....	3
I. Délimiter <i>Cat Ghost</i> : étude des constituants de l'œuvre.....	9
I.A – Le coeur de <i>Cat Ghost</i> : <i>YouTube et la Websérie</i>	9
I.A.1 – De <i>YouTube</i> à la Websérie : d'un dispositif à une esthétique.....	10
I.A.2 – A l'aube de la websérie : <i>lonelygirl15</i>	15
I.A.3 – De <i>lonelygirl15</i> à <i>CatGhost</i> : les possibilités de la websérie et son évolution.....	23
I.B – Jeux vidéo, programmes exécutables et site internet : décomposer la transmédialité dans <i>Cat Ghost</i>	29
I.B.1 – L'apport unique de <i>Cat Ghost</i> : une dizaine de programmes exécutables.....	30
I.B.2 – Etude des programmes de <i>Cat Ghost</i> au travers de la notion du jeu.....	34
I.B.3 – Le dernier acteur majeur du transmédia de <i>Cat Ghost</i> : la page internet.....	41
I.C. – <i>Cat Ghost</i> dans le genre expérimental du jeu en réalité alternée (ARGs).....	45
I.C.1 – Emergence d'un genre : la préhistoire des ARGs.....	46
I.C.2 – <i>The Beast</i> , le modèle du jeu en réalité alternée.....	49
I.C.3 – Mutation et évolution d'un genre expérimental, de <i>The Beast</i> à <i>Cat Ghost</i>	53
II. L'expérience <i>Cat Ghost</i> : Reconstituer une narration transmédiatique.....	59
II.A – Modalités du récit transmédiatique.....	60
II.A.1 – Une fiction incomplète.....	61
II.A.2 – Reconstituer l'histoire de <i>Cat Ghost</i> : l'exemple de Bethany.....	64
II.A.3 – Le paradigme indiciaire de <i>Cat Ghost</i>	72
II.B – Réception communautaire.....	79
II.B.1 – <i>Forensic Fandom</i>	80
II.B.2 – Degrés d'interactivité.....	87
II.B.3 – Typologie du récepteur.....	91
III. Le monde fictionnel de <i>Cat Ghost</i>	95
III.A – Etablir le monde fictionnel de <i>Cat Ghost</i>	95
III.A.1 – Prouver l'existence d'un monde fictionnel cohérent.....	97
III.A.2 – Interpréter le monde fictionnel de <i>Cat Ghost</i> : Wiki et Vulgarisation.....	101
III.B – L'univers fictionnel dans l'œuvre transmédiatique.....	105

III.B.1 – Les supports de mondialité dans <i>Cat Ghost</i>	105
III.B.2 – L’univers fictionnel de la websérie.....	109
III.B.3 – Le rôle de <i>Party Country</i> dans la mondialité de l’œuvre.....	114
III.C – Structure métafictionnelle de l’univers de <i>Cat Ghost</i>	118
III.C.1 – <i>Party Country</i> : étude d’un objet simultanément réel et fictionnel.....	119
III.C.2 – Personnages et métafiction.....	123
III.C.3 – L’univers métafictionnel de <i>Cat Ghost</i> et la métalepse.....	128
Conclusion.....	135
Bibliographie:.....	137

Table des illustrations

<i>Figure 1.</i> Capture d’écran d’un épisode de <i>Cat Ghost</i>	12
<i>Figure 2.</i> Rediffusion du livestream de décembre 2018 de la chaîne Cat Ghost.....	28
<i>Figure 3.</i> Comparaison entre l’image des programmes <i>HappyBirthday</i> à gauche et <i>Window</i> à droite. Captures d’écran.....	33
<i>Figure 4.</i> Comparaison des itérations de la femme aux cheveux gris, personnage récurrent des programmes de <i>Cat Ghost</i> . De gauche à droite : <i>Unholy Circle</i> , <i>Leak</i> et <i>Dance Party</i> . Captures d’écran.....	35
<i>Figure 5 .</i> Capture d’écran de la porte dans <i>Joke</i> (à gauche) et capture d’écran de la porte sur la première version du site internet de <i>Cat Ghost</i> . « Catghostshow ». <i>Op. cit.</i> 16 octobre 2017. Archivé sur <i>Wayback Machine</i> , < https://web.archive.org/web/20171016130949/http://www.catghostshow.com/ >. (Consulté le 21/06/2021).....	44
<i>Figure 6.</i> Ouverture de la porte dans <i>Joke</i> . Capture d’écran.....	63
<i>Figure 7.</i> Une partie de <i>Unholy Circle</i> . Capture d’écran.....	66
<i>Figure 8.</i> Une hutte dans <i>Midnight</i> . Capture d’écran.....	69
<i>Figure 9.</i> Image finale de <i>Midnight</i> . Capture d’écran.....	70
<i>Figure 10.</i> Le premier espace-temps au début de l’épisode sept « CatGhost 7 Key ». Capture d’écran.....	110
<i>Figure 11.</i> Séquence d’introduction de l’épisode « CatGhost 11 Confrontation ». Capture d’écran.....	112

Introduction

La culture de la convergence est un phénomène sociétal contemporain théorisé par Henry Jenkins en 2006 dans son livre *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, centré autour de trois concepts : « media convergence, participatory culture, and collective intelligence¹ ». Jenkins identifie un nouveau paradigme² culturel qui se dessine dans la diffusion des médias dans la culture occidentale, qui modifie sensiblement la relation traditionnelle entre producteur et récepteurs : « consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content³ ». Le récepteur contemporain est donc, selon Jenkins, également capable de faire circuler ces médias et leur contenu, ne devenant plus seulement un récepteur, mais un acteur (ou participant) à part entière, dont le rôle et l'influence varient considérablement selon les cas sur lesquels on peut se pencher.

L'une des conséquences de ce nouveau paradigme de consommation/ participation est le développement d'une forme de narration spécifique, qu'il nomme *transmedia storytelling*, qui se définit comme « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispensés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée⁴ ». Cependant, comme le souligne Claire Cornillon, dans son ouvrage *Sérialité et Transmédialité*, « les exemples d'œuvres transmédia telles que les définit Jenkins sont rares⁵ », notamment car « l'œuvre transmédia doit être conçue comme telle dès le départ et les différents supports doivent être mis en place simultanément⁶ ». Marie-Laure Ryan émet une objection similaire, expliquant que :

[L]a définition de Jenkins présuppose un processus top-down maîtrisé, qui distribue l'information narrative sur de multiples documents, de sorte que les utilisateurs doivent consommer plusieurs de ces documents pour accéder à une expérience unifiée et coordonnée. Pourtant, dans la pratique, la

1 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press, 2006. p. 2.

2 « conception théorique dominante ayant cours à une certaine époque dans une communauté scientifique donnée, qui fonde les types d'explications envisageables, et les types de faits à découvrir dans une science donnée. »

QUEMADA, Bernard. *Trésor de la langue française; dictionnaire de la langue du XIXe et du XXe siècle (1789-1960)*. Paris, Editions du Centre national de la recherche scientifique, 1986. p. 921.

3 *Ibid.* p. 3.

4 BOURDAA, Mélanie. « Au-delà du réel... et de la fiction : le cas du jeu en réalité alternée Why so serious ? ». *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*, édité par BESSON, Anne, Nathalie PRINCE, et Laurent BAZIN, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2016. Traduit de JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. *Op. cit.* p. 95-96.

5 CORNILLON, Claire. *Sérialité et Transmédialité : Infinis des fictions contemporaines*. Paris, Honoré Champion, 2018. p. 9.

6 *Ibid.* p. 5.

plupart des licences grandissent via un processus bottom-up durant lequel s'agglomèrent de plus en plus de documents portant sur un monde fictionnel déjà populaire, et possédant une cohérence indépendante d'une logique transmédia⁷.

Ainsi, parce qu'elles ne correspondent pas aux standards contemporains de productions et d'expansions des mondes fictionnels, les œuvres qui s'inscrivent dans le *transmedia storytelling* au sens de Jenkins sont généralement exclues des domaines de la recherche médiatique et narratologique, ou déplacées de leur contexte d'origine, où le transmédia ne s'applique alors non plus au récit, mais à l'univers fictionnel. C'est par exemple le choix que fait Claire Cornillon lorsque, en élargissant la définition du transmédia proposée par Jenkins, elle l'applique à l'univers de Star Wars ou à la franchise Marvel : « Au-delà de l'exemple canonique de *Matrix* analysé par Jenkins, il semblerait qu'actuellement l'une des œuvres transmédia les plus importantes par son ampleur et sa complexité soit l'univers des studio Marvel⁸ ». Il n'est donc pas ici question de récit transmédiatique, mais d'univers fictionnel qui se propage sur plusieurs extensions médiatiques différentes. On comprend ainsi pourquoi Ryan va redéfinir la notion de *transmedia storytelling* en 2016 :

Situé à l'intersection de l'adaptation, pratique automatiquement transmédiatique, et de la transfictionnalité telle que la définit Saint-Gelais, il [le *transmédia storytelling*] consiste en expansions temporelles (préludes, suites, épisodes intercalés à ceux du document principal), en expansions spatiales qui lui permettent d'explorer de nouvelles régions du monde, et en histoires concernant les personnages secondaires⁹.

Ainsi, à la question du transmédia se mélange ou se substitue celle de la transfictionnalité : « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel¹⁰ ». Toutefois, cette association entre ces deux concepts proches semble uniquement avoir été causée par l'absence d'œuvres transmédiatiques : puisque l'on peine à appliquer la notion de *transmedia storytelling* à un seul récit, une seule fiction, on la déplace alors vers des récits multiples qui vont projeter un monde fictionnel unique, ce qui entre alors dans le domaine de la transfictionnalité.

7 RYAN, Marie-Laure « Le transmedia storytelling comme pratique narrative ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, no. 10, 2017. *Crossref*, doi:10.4000/rfsic.2548.

8 CORNILLON, Claire. *Op. cit.*

9 RYAN, Marie-Laure. « Mondialité, Médialité ». *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique. Op. cit.* p. 37.

10 SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris, Seuil, 2011. p. 7.

Cependant, si le *transmedia storytelling* a souffert du fait du manque de succès des œuvres transmédia, ces œuvres, représentantes directes de la culture de la convergence, n'ont pas disparu pour autant: « Ce n'est guère que dans les jeux de réalité alternative¹¹ (ARGs) que les joueurs reconstituent pièce par pièce un récit en consultant des documents de médias divers¹²» écrit Ryan, reconnaissant l'existence d'un genre de niche qui reposerait sur le *transmedia storytelling* au sens de Jenkins.

En 2004, Jane McGonigal propose de définir ce genre si particulier ainsi : « an interactive drama played out online and in real world spaces, taking place over several weeks or months in which dozens, hundreds, thousands of players come together online, form collaborative social networks, and work together to solve a mystery or problem that would be absolutely impossible to solve alone¹³ ». Cette définition, Jenkins la reprend également dans *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, où il dédie quelques paragraphes à cette pratique récente et méconnue, sur laquelle nous aurons l'occasion de revenir.

Ainsi, le jeu en réalité alternée est peut-être le représentant contemporain le plus concret du *transmedia storytelling*, et pour cette raison, nous souhaitons construire ce mémoire autour d'une œuvre qui semble s'inscrire dans la continuité de ce genre : *Cat Ghost*.

Cat Ghost est une websérie transmédiatique constituée de 13 épisodes¹⁴ créée par Kris Patrick et Alexis Ruiz, publiée en ligne sur la plateforme *YouTube* de 2017 à 2019. On y suit l'histoire de Naarah, Gideon et Elon (respectivement un fantôme, un hérisson et un chat anthropomorphes) dans un univers de dessin animé que l'on découvre au fur et à mesure. Naviguant entre comédie et horreur, chaque épisode de la série est accompagné d'un jeu vidéo téléchargeable par le récepteur, ainsi que d'un lien vers sa page internet, qui permettent, chacun à leur façon, de venir compléter l'histoire cryptique de *Cat Ghost*. Cette œuvre semble donc suivre les critères du *transmedia storytelling* de Jenkins, sa nature transmédiatique étant posée dès sa création : Il ne s'agirait donc pas d'une œuvre primaire à laquelle viendraient s'ajouter des expansions au sens de Ryan, mais bien, d'une expérience unifiée au sens de Jenkins.

11 On trouve cependant une autre traduction plus courante de l'acronyme ARG, privilégiée notamment par Mélanie : « jeux en réalité alternée ». BOURDAA, Mélanie. *Op. cit.* p. 75.

12 RYAN, Marie-Laure. « Mondialité, Médialité ». *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique. Op. cit.* p. 33.

13 MCGONIGAL, Jane. « 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play ». Melbourne, Melbourne DAC, 2003. Article de conférence.

14 Les épisodes sont répartis sur deux saisons : la première saison est constituée des épisodes 1 à 7, et la seconde des épisodes 9 à 13. Entre les deux se trouve une intersaison constituée de l'épisode 8 et de deux épisodes spin-off.

Pour cette raison, l'étude de *Cat Ghost* constitue l'opportunité de s'intéresser finalement aux caractéristiques du *transmedia storytelling* d'un point de vue narratologique. S'il nous sera bien entendu nécessaire de considérer les questions du récit et de la narration dans l'œuvre, un autre changement récent de paradigme dans le domaine de la fiction va nous amener à dépasser ces domaines pour explorer finalement l'œuvre sous l'angle de la mondialité.

En effet, à l'ère de la convergence, où les franchises s'imposent comme norme, l'élément qui permet de relier et analyser les différentes formes de fictions semble devenir le monde fictionnel. Ce glissement de la narration vers la mondialité, est déjà palpable dans les titres mêmes de certains ouvrages récents, publiés par les théoriciens de la narrations

. Ainsi, si Marie-Laure Ryan édite en 2004 *Narrative across Media*¹⁵, elle substitue dix ans plus tard la question de la narration à celle de la mondialité, publiant alors *Storyworlds across Media*¹⁶. Anne Besson en 2015 avec *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*¹⁷ analyse en détail la question de la mondialité en fiction contemporaine, puis édite en 2016 *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*, où quatorze auteurs viennent apporter leurs théories autour de cette question, en s'intéressant à des formes de fictions variées.

Parce que « [l]e 'monde' nous semble s'imposer comme perspective d'analyse¹⁸ », notre problématique va donc aller dans ce sens, prenant la forme de la question suivante : Les caractéristiques uniques de l'œuvre multimédiatique *Cat Ghost* ont-elles un impact sur le monde fictionnel qu'elle génère ?

Pour étudier cette problématique, nous allons diviser notre étude en trois parties. Dans une première partie **(I)**, nous étudierons un à un, l'ensemble des composants médiatiques et culturels de l'œuvre : la websérie, le jeu vidéo, la page internet et le jeu en réalité alternée. Parce que ces quatre composants sont également récents dans le paysage contemporain, nous nous intéresserons à leur histoire et à la manière dont ils sont représentés dans *Cat Ghost* afin de pouvoir présenter une vision globale et claire de sa structure. Cela nous permettra, dans une seconde partie **(II)**, de

15 RYAN, Marie-Laure. *Narrative across Media : The Languages of Storytelling (Frontiers of Narrative)*. Nebraska, University of Nebraska Press, 2004.

16 RYAN, Marie-Laure, et al. *Storyworlds across Media : Toward a Media-Conscious Narratology (Frontiers of Narrative)*. Lincoln, University of Nebraska Press, 2014.

17 BESSON, Anne. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris, CNRS, 2015.

18 BESSON, Anne. *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*. *Op. cit.* p. 12.

nous intéresser à la manière dont la narration transmédiatique de l'œuvre se construit au travers de l'expérience de sa réception. Cette partie va tout d'abord chercher à démontrer comment l'histoire de *Cat Ghost* se présente comme incomplète, pour nous amener vers la théorie du paradigme indiciaire. Parce que *Cat Ghost* présente donc des mystères à résoudre, nous serons ensuite amenés à envisager la question de la réception, à travers de laquelle nous nous intéresserons à la relation entre les récepteurs et l'œuvre, en nous concentrant notamment sur la notion d'interaction. Ce n'est qu'alors, en nous basant sur nos déductions concernant la réception de *Cat Ghost*, que nous pourrons nous concentrer sur la notion de mondialité dans la troisième et dernière partie de ce mémoire (III). En effet, cette partie commencera en interrogeant l'aptitude de *Cat Ghost* à projeter un monde fictionnel, question qui nécessite que nous ayons antérieurement considéré la manière dont le récepteur perçoit l'œuvre. Cela nous permettra d'analyser la façon dont l'univers fictionnel de *Cat Ghost* se déploie au travers de ses supports, et le rôle qu'occupe chacun d'entre eux au regard de cet univers complexe. Enfin, cette dernière partie se conclura par l'analyse de la métalepse dans *Cat Ghost*, figure que nous aurons rencontrée de manière récurrente dans les parties précédentes, et qui occupe également un rôle majeur dans la structure de l'univers fictionnel de l'œuvre transmédiatique.

Avant de commencer cette étude, cependant, il peut être utile d'offrir quelques précisions concernant l'utilisation de deux termes que nous employons régulièrement tout au long de ce mémoire, afin de clarifier le sens que nous leur donnons. Tout d'abord, le choix du terme d'œuvre pour qualifier *Cat Ghost* est en premier lieu motivé par le manque de mots qui permettraient de qualifier cet objet transmédiatique dans son entièreté. De plus, c'est également ce terme qui est privilégié par Claire Cornillon dans *Sérialité et transmédiabilité*, dont elle justifie brièvement l'usage ainsi :

[J]'évoque tout au long de ce livre des œuvres, mais le terme d'œuvre est peut-être à commenter [...] la complexité de ces productions, bien que posant certains problèmes de définitions, revient finalement à un certain nombre de problématiques déjà abordées depuis très longtemps en esthétique et en histoire de l'art. Par exemple, la question du statut de l'auteur.rice ou celle de l'œuvre comme processus, expérience ou relation et non nécessairement comme objet.

Ainsi, nous présumons ici, que *Cat Ghost* est bien une œuvre d'art, sans toutefois nier que des objections sémantiques pourraient être légitimement formulées à ce sujet, ce mémoire n'ayant pas

pour vocation d'interroger en détail les questions philosophiques liées à l'esthétique et à l'objet artistique.

Il nous faut d'autre part, commenter l'utilisation du terme média dans ce mémoire, qui est au centre de notre étude du trans- média. La question n'est plus ici de savoir si le terme est approprié, mais plutôt de déterminer ce qu'il signifie dans ce mémoire, puisque ce terme se réfère à beaucoup de notions parfois difficiles à définir. Dans *Storyworlds Across Media*, Ryan présente trois utilisations courantes du terme en études médiatiques et narratologiques :

I propose a bottom- up approach that takes as its point of departure the media categories informally used in Western cultures. These categories, which form a kind of folk taxonomy, rest on three kinds of criteria: semiotic substance, technical dimension, and cultural dimension.

Semiotic substance encompasses categories such as image, sound, language, and movement.

Technical dimension includes not only media- defining technologies such as film, tv, photography, and so on but also any kind of mode of production and material support.

Cultural dimension addresses the public recognition of media as forms of communication and the institutions, behaviors, and practices that support them. I regard as culturally based media those means of communication, such as the press, the theater, or comics, that are widely recognized as playing a significant cultural role but that cannot be distinguished on purely semiotic or technological grounds.)¹⁹

Pour notre étude, l'usage le plus courant du terme média sera donc articulé autour de la dimension culturelle, nous permettant par exemple de considérer websérie et série télévisée comme deux médias distincts. Ainsi, sauf mention du contraire, chaque occurrence du terme « média » dans ce mémoire, sera à interpréter dans le sens culturel, plutôt que technique ou sensoriel.

Ces questions terminologiques écartées, nous pouvons maintenant clore cette introduction et commencer notre étude, en abordant comme nous l'avons annoncé précédemment les constituants de *Cat Ghost*.

19 RYAN, Marie-Laure. 2014. *Op. cit.* pp. 29-30.

I. Délimiter *Cat Ghost* : étude des constituants de l'œuvre

Avant de pouvoir parler en détail de récit transmédiatique, il est nécessaire de s'intéresser à la structure globale de l'œuvre que ce mémoire se propose d'étudier. Par opposition à une franchise transmédiatique, une œuvre transmédiatique – où la production d'un récit est dépendante de chaque média culturel qui la compose – est un objet hybride expérimental par définition. Si l'on sait de tout film qu'il est composé d'une suite d'images successives, diffusées suffisamment rapidement pour que l'œil humain soit incapable de les discerner individuellement, la notion de récit transmédiatique en revanche, ne nous livre aucune information sur les supports qui le contiennent. Il est de fait nécessaire de commencer par découper la structure médiatique de *Cat Ghost* afin de faire apparaître les media culturels courants et identifiables qui le constituent. C'est ensuite par l'étude de ses composants, qu'il sera possible de saisir les possibilités dont dispose l'œuvre pour mettre en place son récit transmédiatique. Pour cette raison, la première partie de ce mémoire va s'effectuer en trois temps, chacun traitant individuellement d'un constituant de *Cat Ghost*.

Nous étudierons tout d'abord la websérie *Cat Ghost* en tant qu'élément narratif principal de l'œuvre, en nous intéressant à la plateforme de partage vidéo *YouTube* sur laquelle les épisodes sont accessibles. Notre objectif sera ici d'analyser comment la forme websérielle s'est adaptée à cette plateforme, et comment cette évolution transparait dans *Cat Ghost*. Dans une seconde partie, nous traiterons respectivement des programmes créés spécifiquement pour *Cat Ghost*, ainsi que du site internet minimaliste de l'œuvre. Cette partie aura pour objectif de positionner ces deux media au sein de l'œuvre, en se focalisant sur leurs spécificités structurelles. Enfin, dans une troisième et dernière partie, nous dévierons de la question des composants médiatiques de l'œuvre pour se concentrer sur un composant culturel de *Cat Ghost* : le jeu en réalité alternée (ARG). Nous en étudierons l'histoire afin de déterminer dans quelle mesure l'influence de ce genre émergent se retrouve dans l'œuvre, ce qui nous permettra d'identifier un contexte de création et de réception propre à la série.

I.A – Le coeur de *Cat Ghost* : *YouTube* et la Websérie

La websérie est un média culturel récent, dont le développement a été favorisé par celui de plateformes de partages de vidéo en ligne, tel *YouTube*. C'est sur cette plateforme que sont

consultables les épisodes de *Cat Ghost*, à partir desquels le récepteur peut accéder à l'intégralité des éléments constitutifs de l'œuvre. Pour cette raison, il semble incontournable de commencer par s'interroger à la fois sur le fonctionnement de la plateforme *YouTube* et sur la structure du médium audiovisuel qu'est la websérie. Nous conduirons ici cette étude progressivement en trois temps, en commençant par des aspects généraux de la websérie et de *YouTube*, avant d'aborder les spécificités de *Cat Ghost*. Pour commencer, nous analyserons le dispositif établi par *YouTube* et la manière dont celui-ci influe à la fois sur la production et sur la réception de webséries destinées à être déposées sur la plateforme. Dans un second temps, nous utiliserons l'exemple de *lonelygirl15*, l'une des premières webséries à succès, afin de dégager et d'analyser des mécanismes spécifiques à ce média. Enfin, une troisième partie finira de dresser un état des lieux de la websérie, et proposera des conclusions sur l'usage que *Cat Ghost* fait des spécificités offertes par ce média.

I.A.1 – De *YouTube* à la Websérie : d'un dispositif à une esthétique

Bien que *Cat Ghost* soit composé de plusieurs médias numériques distincts, l'accès à l'œuvre se fait avant tout par *YouTube*²⁰. Plateforme de mise en ligne et de partage de vidéos, *YouTube* a été fondé en 2005 et acheté en 2006 par le géant de l'industrie numérique *Google*. « Tous les mois, plus de deux milliards d'utilisateurs se connectent à YouTube²¹ » est-il indiqué dans la partie statistique de la page officielle de l'entreprise, ce qui donne un aperçu de l'ampleur du phénomène à la période contemporaine.

Ce phénomène s'explique notamment par le déploiement de l'interface du site, qui encadre les vidéos disponibles, et dont une partie au moins, permet à *Cat Ghost* de mettre en place une stratégie transmedia. Ainsi, l'accès à *Cat Ghost* par la plate-forme *YouTube* n'affiche pas seulement la vidéo elle-même, mais se présente comme suit:

20 Voir « I.B – Jeux vidéo, programmes exécutables et site internet : décomposer la transmédiabilité dans *Cat Ghost* »

21 « YouTube pour la presse ». *YouTube*, <<https://www.youtube.com/intl/fr/about/press/>>. (Consulté le 21/06/2021).

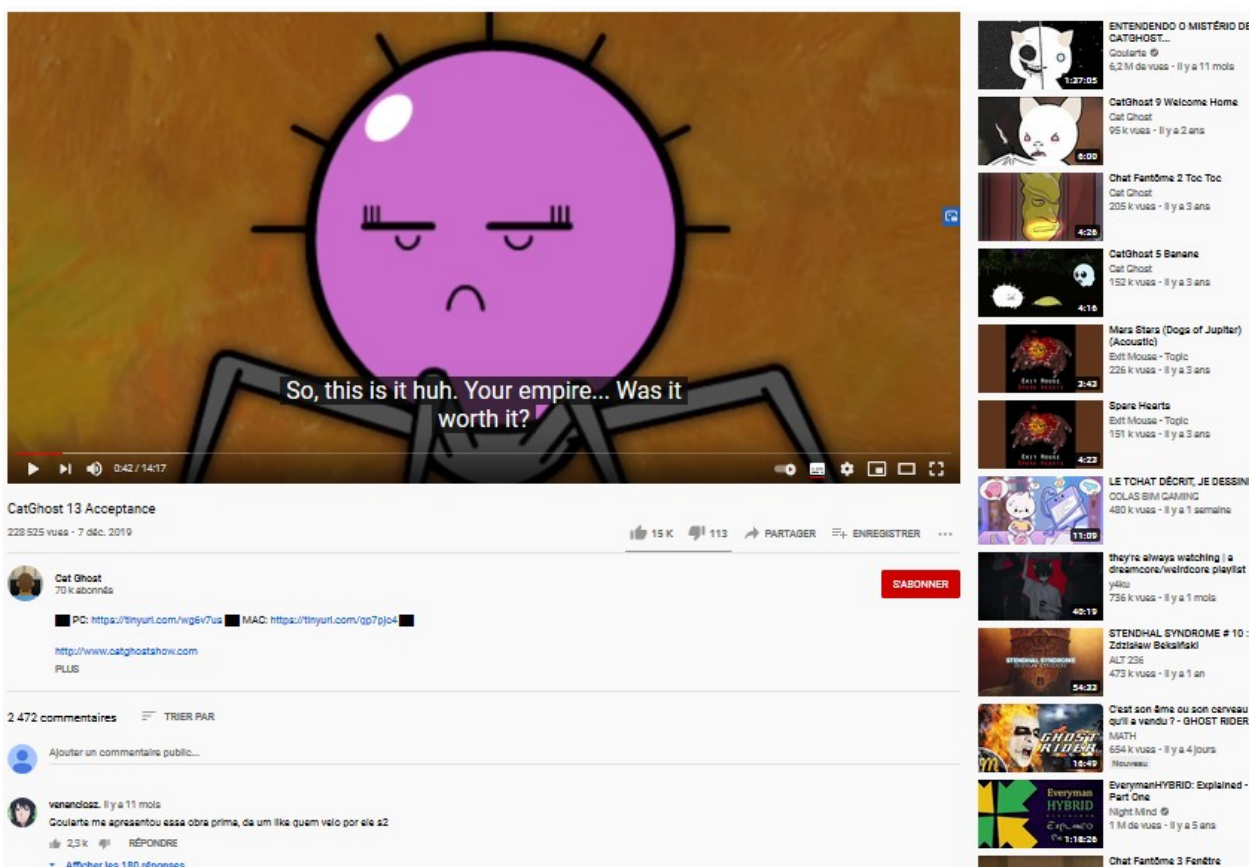


Figure 1. Capture d'écran d'un épisode de *Cat Ghost*.

Cet affichage (qui est proposé par défaut) place la vidéo au centre d'une interface plus large, qui l'inscrit dans un véritable dispositif, tel que le définit Giorgio Agamben, c'est à dire : « [t]out ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours d'êtres vivants.²² » Dans le cas de *YouTube*, une petite partie de ce dispositif est entre les mains de l'auteur de *Cat Ghost*, et le reste est assuré par des algorithmes automatiques qui opèrent de façon autonome en fonction des actions des utilisateurs de la plate-forme.

Les paramètres du dispositif qui sont contrôlés par les auteurs des vidéos permettent à *Cat Ghost* d'orienter le récepteur vers le contenu principal de l'œuvre. Les éléments qui nous intéressent ici se trouvent sous la vidéo : son nom (ici, « CatGhost 13 Acceptance »), le nom de la chaîne qui a mis la vidéo en ligne (ici « Cat Ghost »), le logo de la chaîne (à gauche du nom, ici un homme de dos regardant un écran), suivi d'une description proposée par l'auteur (ici sous la

22 AGAMBEN, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris, Payot, 2007, p. 31.

forme de trois liens hypertextes). Le nom de la chaîne est l'élément le plus important du dispositif de l'auteur, puisqu'il référence directement la vidéo, l'associant à toutes les autres vidéos qu'il peut avoir mises en ligne; il suffit d'ailleurs de cliquer sur le nom de l'auteur pour accéder à une page qui est dédiée à sa chaîne où se trouvent toutes les vidéos qu'il a publiées. Le titre de la vidéo en revanche, participe à l'inscrire dans une logique sérielle, puisqu'elle est numérotée « CatGhost 13 », indiquant au récepteur qu'il s'agit du treizième épisode de la série. En revanche, la description de la vidéo (en dessous de celle-ci) est inhabituelle, ne serait-ce que parce qu'elle ne « décrit » pas la vidéo. On observe tout d'abord des liens hypertextes précédés de « PC » et « MAC », pouvant éventuellement évoquer des programmes chez un utilisateur ayant des connaissances en informatique, ainsi qu'un troisième lien sur lequel on peut lire « catghostshow », renvoyant vers un site officiel. Il s'agit effectivement des liens de téléchargement pour les jeux de *Cat Ghost* et du site utilisé comme support du jeu, sur lesquels nous reviendrons²³.

Dissimulée, la partie automatisée du dispositif *YouTube* mérite que l'on s'y attarde également, car comprendre son fonctionnement nous aidera par la suite à comprendre certains phénomènes liés à la réception de *Cat Ghost*. Les vignettes à droite de la vidéo représentent d'autres vidéos suggérées à l'utilisateur de la plate-forme. Elles apparaissent selon plusieurs critères qui incluent par exemple des vidéos avec un nombre de vue élevé, similaires aux vidéos précédemment regardées par l'utilisateur, ou à celle qu'il est en train de visionner. Ces suggestions orientent ainsi le spectateur vers les autres vidéos de la série *Cat Ghost*, mais également vers des vidéos explicatives proposées par des fans de la série, ainsi que des vidéos d'autres séries similaires et leurs propres vidéos explicatives. Ainsi, le dispositif *YouTube* recycle les spectateurs d'une websérie à une autre, ce qui contribue d'une part à marginaliser cette audience (puisque'elles sont proposées presque exclusivement à un public consommateur de vidéos similaires) et d'autre part à l'habituer à un format spécifique : ici, celui des jeux en réalité alternée.

Enfin, ce dispositif n'intègre pas seulement ses utilisateurs par le biais de leurs habitudes passives, mais les oriente également vers une participation active : il est possible de s'abonner à la chaîne ayant mis la vidéo en ligne, d'indiquer que l'on apprécie ou non la vidéo, ainsi que de la commenter. Le rôle des commentaires est intéressant, car il s'inscrit d'emblée dans la culture de

23 Voir respectivement I.B.1 « L'apport unique de *Cat Ghost* : une dizaine de programmes exécutables » et I.B.3 « Un dernier acteur direct du Transmédia de *Cat Ghost* : la page internet »

la convergence, en proposant aux spectateurs de devenir acteurs par le partage de leurs opinions sur la page de la vidéo. De plus, les commentaires eux-mêmes peuvent être commentés, et faire l'objet d'une réception positive ou négative par d'autres utilisateurs, ce qui permet théoriquement de proposer une véritable discussion autour de la vidéo examinée. En pratique cependant, ce dispositif limite les possibilités d'interactions : les commentaires apparaissent dans un ordre également dicté par un algorithme, selon que l'on souhaiterait voir en priorité les plus récents ou les plus populaires, il n'y a aucune façon pour l'auteur de la vidéo de les organiser (si ce n'est que lorsque ce dernier répond directement à un commentaire, cela tend à le propulser en haut de la liste de popularité).

Cette analyse du dispositif *YouTube* n'est en aucun cas exhaustive, et certaines des fonctionnalités de la plate-forme seront explorées au fur et à mesure qu'elles seront jugées pertinentes pour cette étude de *Cat Ghost*. Cependant, ce tour d'horizon met déjà en avant le fonctionnement des modes de diffusion et de consommation de vidéos en ligne, permettant de dresser le cadre au sein duquel s'articulent la majorité des webséries.

Bien qu'ayant émergé la même année que la définition d'une culture de la convergence, la websérie semble pourtant largement exclue des études médiatiques. On pourrait avancer plusieurs raisons pour justifier cet état de fait. Tout d'abord, l'émergence d'autres plate-formes numériques spécifiquement dédiées à la diffusion de productions audiovisuelles qui maintiennent une frontière plus marquée entre la vidéo et le récepteur. Par exemple *Netflix*²⁴, à l'instar de *YouTube*, est une plate-forme numérique, permettant à ses utilisateurs de visionner des vidéos qui leur sont proposées via divers algorithmes. A la différence de *YouTube*, on accède au contenu de *Netflix* par l'intermédiaire d'un abonnement payant, ce qui se justifie par le type de vidéos proposées par la plateforme : « Netflix is primarily devoted to high-quality media content, the type of entertainment that has been traditionally produced by the Hollywood studios and major television networks²⁵ » écrivent Kevin McDonald et Daniel Smith-Rowsey, dans l'introduction de leur livre *The Netflix Effect*. Ainsi, *Netflix* adopte un mode de diffusion relativement proche de celui de *YouTube*, mais dans une logique de production audiovisuelle radicalement différente, directement héritée du cinéma professionnel. De fait, on peut supposer que parce que son mode de diffusion ne lui est plus exclusif, la websérie a été largement reléguée au rang de média culturel mineur,

24 Fondé en 1997, *Netflix* s'oriente vers la vidéo à la demande en 2005.

25 MCDONALD, Kevin et SMITH-ROWSEY, Daniel. *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*. New York, Bloomsbury, 2016, p. 2.

peu étudié en comparaison avec les séries télévisées et leur longue histoire : « [L]es séries télévisées se développent en même temps que le média télévision lui-même²⁶ » depuis les années cinquante, souligne Marjolaine Boutet, dans son article « Histoire des séries télévisées ».

Il faut également prendre en considération que l'émergence très récente de la websérie coïncide avec celle de la culture de la convergence : il n'est pas surprenant que ce média culturel soit étudié sous plusieurs angles sans être nommé ou considéré en soit comme objet d'étude. Par exemple, dans son article « Narratological Experiments in Cinematic Alternate Reality Games », Christian Parker s'intéresse aux ARG cinématiques, au travers de deux exemples ; on peut lire : « *Marble Hornets* (Wagner et al. 2009) and *AlanTutorial* (Resnick 2011), [...] will serve as cinematic ARG case studies throughout this project ». *Marble Hornets*²⁷ comme *AlanTutorial*²⁸ sont des webséries et l'analyse de Parker repose en partie sur certaines caractéristiques de la websérie : la sérialité, la disponibilité sur internet, l'usage d'un ordinateur personnel (« moving-image media to personal screens²⁹ ») et d'une interface utilisateur intégrée à la vidéo (« one must often navigate an interface while viewing moving images³⁰ »). Parker inclut même dans son analyse l'utilisation d'outils spécifiques à *YouTube*, comme la possibilité de cliquer sur une icône pour évaluer la vidéo : « they systematically rated every YouTube video in the series with a 'dislike'³¹ ». Pourtant, Parker n'utilise le mot « *webseries*³² » qu'une seule fois dans toute son analyse, lui préférant l'expression plus spécifique à son objet d'étude « *cinematic ARG*³³ ».

Le texte de Parker éclipse ici la question pourtant majeure du support médiatique utilisé par ses objets d'étude. Il considère les conséquences de son utilisation, sans s'arrêter sur sa nature. Pourtant, la websérie est un objet qu'il convient de différencier de la série télévisée, et ce, bien que les séries télévisées soient également amenées à être diffusées en ligne. En 2009, Pierre Barrette, professeur de l'école des médias à l'Université du Québec à Montréal, décrit les webséries comme des « séries originales, conçues dans l'esprit d'une diffusion adaptée au Web,

26 BOUTET, Marjolaine. « Histoire des séries télévisées ». *Décoder les séries télévisées*, édité par Sarah Sepulchre, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017, p. 12.

27 WAGNER, TROY, et al. *Marble Hornets*. *YouTube*, téléchargé par Marble Hornets, 2009, <<https://www.youtube.com/user/MarbleHornets>>. (Consulté le 21/06/2021).

28 RESNICK, Alan. *AlanTutorial*. *YouTube*, téléchargé par alantutorial, 2011, <<https://www.youtube.com/user/alantutorial>>. (Consulté le 21/06/2021).

29 PARKER, Christian, « Narratological Experiments in Cinematic Alternate Reality Games ». *Film Studies Honors Papers*. 2020, p. 1. <<https://digitalcommons.conncoll.edu/filmhp/6>>. (Consulté le 21/06/2021).

30 *Ibid.* p. 1.

31 *Ibid.* p.13

32 *Ibid.* p. 16

33 *Ibid.* L'expression utilisée au singulier et au pluriel apparaît 246 fois dans l'ensemble de la thèse.

[qui] constituent un terrain propice à l'exploration³⁴ ». L'essence de la websérie ne se trouverait donc pas du côté de sa réception, mais du côté de sa conception. Ainsi, la websérie se différencierait-elle de la série télévisée, par sa capacité à exploiter les spécificités de son support médiatique (généralement *YouTube*), pour proposer une esthétique propre, reconnaissable.

Afin de mettre en évidence ces caractéristiques, nous allons procéder de manière empirique, en étudiant la première websérie majeure de l'histoire de *YouTube* : *lonelygirl15*, mise en ligne sur la chaîne éponyme. Nous prêterons particulièrement attention aux éléments de cette websérie qui la différencient d'une série télévisée et nous observerons dans quelles mesures ceux-ci sont liés à l'utilisation de la plate-forme.

I.A.2 – A l'aube de la websérie : *lonelygirl15*

YouTube a un an lorsque la chaîne *lonelygirl15* publie ses premières vidéos. Ces deux premières productions, « Paytotheorderoffofof vs. Dinosaur³⁵ » et « YouTubers Secret Language³⁶ », sont des montages constitués principalement de séquences vidéos appartenant à d'autres chaînes, avec des commentaires, proposés par l'auteur de la vidéo sous forme de cartons et de sous-titres. Ces deux montages sont des hommages aux premiers créateurs de contenu sur *YouTube*, (les « YouTubers ») et mettent déjà en avant l'importance de l'aspect communautaire de la plate-forme web. Si ces deux vidéos servent une fonction bien particulière pour leurs auteurs (sur laquelle nous reviendrons), c'est toutefois la troisième vidéo qui va d'abord nous intéresser, car c'est celle-ci qui posera les bases du modèle sériel de *lonelygirl15*.

Parue le 16 juin 2006, elle s'intitule « First Blog / Dorkiness Prevails³⁷ ». Le titre, sans rien révéler du contenu de la vidéo, l'ancre déjà dans un contexte très particulier qu'il convient de rapidement éclairer. Le dictionnaire anglais Merriam-Webster définit le nom anglais familier « dork » de la manière suivante : « an odd, socially awkward, unstylish person³⁸ ». Le terme « Blog » quand à lui renvoie à un « Site Web sur lequel un internaute tient une chronique

34 BARRETTE, Pierre. « La télévision à l'ère d'Internet ». *24 images*, no.144, 2009, p. 35.

35 BECKETT, Miles, et al. « Paytotheorderoffofof vs. Dinosaur ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 24 Mai 2006, <<https://youtu.be/pTNkIjbdPVY>>. (Consulté le 21/06/2021).

36 BECKETT, Miles, et al. « YouTubers Secret Language ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 26 Mai 2006, <<https://youtu.be/51h0dDsxxMc>>. (Consulté le 21/06/2021).

37 BECKETT, Miles, et al. « First Blog / Dorkiness Prevails ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 16 Juin 2006, <<https://youtu.be/-goXKtd6cPo>>. (Consulté le 21/06/2021).

38 « Dork. » *Merriam-Webster.com Dictionary*, Merriam-Webster, <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/dork>>. (Consulté le 21/06/2021).

personnelle ou consacrée à un sujet particulier³⁹ ». La vidéo se présente donc d'emblée comme une chronique personnelle et maladroite, ce qui déjà à l'époque n'a rien de surprenant. Les séquences vidéos montrées dans « YouTubers Secret Languages » fonctionnent sur ce même mode : toutes mettent en scène un « YouTuber » seul, qui regarde la caméra de face, dans son milieu de vie quotidien (généralement, mais pas exclusivement, une chambre à coucher ou un salon). Ces vidéos amateurs ne tentent pas d'imiter la forme de la série télévisée, mais apparaissent en réalité dans la continuité de ce que proposait *YouTube* dès sa création, avec pour slogan officiel « Broadcast Yourself ». Cette promotion de l'amateurisme transparait en effet dès la mise en ligne de la toute première vidéo en Avril 2004 : « Me at the Zoo⁴⁰ » où l'un des cofondateurs de *YouTube*, Jawed Karim est filmé par un de ses amis au zoo de San Diego pendant 18 secondes. Karim, face à la caméra, semble improviser, déclarant simplement qu'il est au zoo et que les éléphants lui plaisent car « ils ont une très très longue trompe⁴¹ ».

Aux yeux du récepteur donc, « First Blog / Dorkiness Prevails » ne se démarque pas particulièrement de ses précurseurs, mettant en scène une adolescente, Bree sur une chaise, dans sa chambre, regardant vers sa caméra. Bree s'adresse directement au spectateur, mais aussi à quelques créateurs de vidéos, mettant en avant l'aspect communautaire naissant de *YouTube*. Elle crée du contenu apparemment amateur en répondant à du contenu amateur antérieur, et adopte alors à la fois les rôles de spectatrice et autrice, participant effectivement au phénomène de la convergence.

Qu'est-ce qui dès lors, différencie la chaîne *lonelygirl15* des autres productions amateurs qui prolifèrent sur *YouTube* ? *lonelygirl15* n'est pas une série amateur spontanée, elle est scénarisée. Les vidéos ne sont pas créées – comme on est invités à le croire – par une adolescente du nom de Bree, mais par une petite équipe indépendante de quatre personnes. Bree est une actrice du nom de Jessica Rose, et la chambre que l'on aperçoit dans les vidéos est en réalité celle de l'un des créateurs, accessoirisée pour ressembler à celle d'une adolescente.

En Septembre 2006, la websérie compte plus d'une vingtaine de vidéos, et est en seconde position des chaînes comptant le plus d'abonnés de la plate-forme⁴². *Lonelygirl15* n'est plus un

39 « Blog. » *Larousse.fr*, Larousse, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/blog/10910049#definition>>. (Consulté le 21/06/2021).

40 KARIM, Jawed. « Me at the Zoo ». *YouTube*, téléchargé par jawed, 24 Avril 2005 <<https://youtu.be/jNQXAC9IVRw>>. (Consulté le 21/06/2021).

41 « [T]he cool thing about these guys, is that they have really, really, really long trunks. And that's, that's cool ». *Ibid.*

42 « Most Subscribed Channels (All Time) ». *YouTube.com*, 03 septembre 2006, <<http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0>>; archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/>

phénomène que l'on rencontre uniquement sur *YouTube*, mais il s'étend également sur d'autres plate-formes : Bree possède un compte sur le réseau social *MySpace*⁴³, et même un site internet dédié. Certains fans suspectent déjà *lonelygirl15* d'être scénarisé, et une véritable communauté se forme en ligne, pour chercher à décortiquer la chaîne. Rédigée par Elena Cresci et publiée sur *theguardian.com*, une rétrospective consacrée au phénomène de *lonelygirl15* détaille certaines étapes qui ont amenées les fans à découvrir la vérité derrière la chaîne *YouTube* :

It then turned out she [Bree] had been chosen to participate in some sort of ceremony, one which even her parents wouldn't be able to attend. Fans' questions inevitably built to a crescendo. Yet all the while, none of the videos were discussing the controversy. Usually, YouTubers would respond to the constant questions about hoaxes in their comments. So fans began signing up at lonelygirl15.com's forum to discuss their theories. Sleuths noticed the site had actually been registered before Bree even started posting [...]. Journalists from several organisations joined the hunt for Bree, and, if anything, the speculation helped the videos become even more popular. It was intense. Some analysed the flora in videos of Daniel and Bree hiking. Others were trying to prove the whole thing was filmed on a soundstage, claiming background noises in her videos were implanted.⁴⁴

Ce degré de dévouement à la recherche d'une vérité dissimulée en lien avec une série n'est pas nouveau et il a déjà été étudié en détail par Henry Jenkins dans son article « Spoiling Survivor : The Anatomy of a Knowledge Community⁴⁵ » où il observe le fonctionnement d'une communauté qui s'attelle à découvrir divers éléments de la série de télé réalité *Survivor*⁴⁶ avant leurs diffusion officielle, comme le lieu où celle-ci a été filmée, l'identité des participants, et les événements inattendus qui peuvent s'être déroulés pendant le tournage. Certains membres, se sont par exemple spécialisés dans la localisation du lieu de tournage :

'In Africa I overlaid demographic maps of population, agricultural areas, national reserves, tourism destinations and even city lights seen from satellites at night.' [...] Dan has developed contact with the Denver-based Space Imaging Company, owner of IKONOS, a high-resolution commercial remote-sensing satellite. Eager to show off what their satellite can do, IKONOS took snapshots of the location for *Survivor : Africa* that Dan had identified from 432 miles in space.⁴⁷

[web/20060903035149/http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0](http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0)>. (Consulté le 21/06/2021).

43 « lonelygirl15 ». *myspace*, 2006. <<https://myspace.com/lonelygirl15/>>. (Consulté le 21/06/2021).

44 CRESCI, Elena. « Lonelygirl15: how one mysterious vlogger changed the internet ». *theguardian*, 16 juin 2006, <<https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/16/lonelygirl15-bree-video-blog-youtube>>. (Consulté le 21/06/2021).

45 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Op. cit. pp. 25-58.

46 « A reality show where a group of contestants are stranded in a remote location with little more than the clothes on their back. The lone survivor of this contest takes home a million dollars ». « Survivor ». *imdb.com*, <<https://www.imdb.com/title/tt0239195/>>. (Consulté le 21/06/2021).

47 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Op. cit. pp. 33-34.

On peut comprendre que, avec autant de zèle et de moyens, peu de secrets puissent résister à la curiosité d'une communauté de fans, mais comment justifier l'ampleur de cette recherche de vérité ? A nouveau, Jenkins fournit une explication intéressante et révélatrice concernant la relation entre une *knowledge community* et la naissance d'une nouvelle forme sérielle :

Indeed, as an art project, Lonelygirl15 seems designed to encourage our participation. Yet we don't know what we are supposed to do if we do not correctly identify the genre within which the text operates: do we dig deeper into the text in search of clues (as in the case of an ARG) or do we go beyond the text in search of reality (as in the case of reality spoiling)? In this case, the public's uncertainty about the status of these images made figuring out the source of these messages the central task. The mystery overwhelmed the content⁴⁸.

Selon Jenkins, la formation de cette communauté est donc bien le fruit d'un phénomène spécifique à la plate-forme *YouTube*, notamment au début de son existence : la frustration de se voir encouragé à participer (puisque l'on peut répondre aux vidéos et mettre en ligne ses propres vidéos) sans pour autant en comprendre l'objectif. La communauté va donc légitimement chercher à étudier la forme d'un objet inconnu pour pouvoir appréhender son fonctionnement, et donc forger un horizon d'attente sur son contenu. Par exemple, si le récepteur est conscient de visionner une œuvre de fiction, il s'attendra à voir une intrigue se développer au fur et à mesure des épisodes de la série, et c'est bien ce qu'il observe au sujet de la religion de la famille de Bree : celle-ci est d'abord vaguement mentionnée, puis l'on apprend que Bree est choisie pour participer à une cérémonie religieuse mystérieuse ; quelques épisodes plus tard, elle donne finalement des détails sur la préparation de la cérémonie qui requiert qu'elle suive un régime alimentaire particulier et se fasse inoculer régulièrement une solution inconnue.

C'est d'ailleurs quelques jours après la publication de la vidéo dans laquelle Bree mentionne les préparatifs de la cérémonie que les créateurs décident de sortir de l'ombre. Ils commenceront par un simple poste sur le forum de *lonelygirl15*⁴⁹, puis donneront rapidement des interviews à différents médias d'information. Ces aveux vont se révéler fondamentaux pour comprendre la série, ses objectifs, les motivations et les intentions de ses créateurs, permettant de dégager quelques caractéristiques alors propres à la websérie.

48 JENKINS, Henry. « Astroturf, Humbugs, and Lonely Girls ». Henry Jenkins, 12 septembre 2006. <https://henryjenkins.org/blog/2006/09/astroturf_lonely_girls_and_cul.html>. (Consulté le 21/06/2021).

49 « A Message From the Creators ». Lonelygirl15, 07 septembre 2006, < <http://lg15.com/forum/viewtopic.php?t=36>>. (Consulté le 21/06/2021).

« The original plan was to create about six months' worth of episodes, create a buzz and then disappear to create an indie blockbuster⁵⁰ », rapporte ainsi Elena Cresci de son interview avec Miles Beckett et Mesh Flinders, deux des créateurs de *lonelygirl15*. L'expérience de Flinders toutefois, le dissuada d'utiliser la websérie comme un tremplin vers le cinéma, considérant finalement cette nouvelle forme de contenu audiovisuel comme une fin en soi :

[T]he audience they'd have with an independent film just couldn't compete with the audience they found on YouTube. He says: 'Far more people were following her on YouTube and interacting with her on YouTube than would be interested if we went to direct a film and get it into Sundance.'⁵¹ .

L'usage de la plate-forme *YouTube* et des réseaux sociaux est d'ores et déjà perçu comme un mode de diffusion qui a le potentiel d'assurer une visibilité comparable, sinon supérieure, au circuit du cinéma. La websérie, à peine émergente, devient alors son propre modèle de production audiovisuel, indépendant de celui de ses prédécesseurs.

Ce choix de conserver le mode de la websérie n'est pourtant pas si surprenant si l'on s'intéresse à la démarche artistique des créateurs de *lonelygirl15*. Ceux-ci ont en effet adapté cette forme en misant au maximum sur l'une de ses spécificités : le lien avec le spectateur. Lorsqu'ils publient leurs aveux sur forum, l'importance de l'interaction avec le récepteur y est soulignée pas moins de quatre fois en seulement huit lignes : « A story that is interactive and constantly evolving with the audience⁵² », « there are deeper mysteries buried within the plot, dialogue, and background of the Lonelygirl15 videos, and many of our tireless and dedicated fans have unearthed some of these⁵³ », « we are in the process of building a website centered around video and interactivity⁵⁴ » et « help us usher in an era of interactive storytelling where the line between 'fan' and 'star' has been removed⁵⁵ ».

Tous ces points, et particulièrement le dernier, relèvent de la notion de culture participative de Jenkins, promettant une histoire où le récepteur est devenu acteur. Si, au moins dans le cas de *lonelygirl15*, la frontière entre les deux reste toutefois en place (puisque les épisodes de la websérie se succèdent, indépendamment des réactions de l'audience), l'intention

50 CRESCI, Elena. *Op. cit.*

51 *Ibid.*

52 « A Message From the Creators ». *Lonelygirl15*, 07 septembre 2006, <<http://lg15.com/forum/viewtopic.php?t=36>>. (Consulté le 21/06/2021).

53 « A Message From the Creators ». *Op. cit.*

54 *Ibid.*

55 *Ibid.*

de laisser les récepteurs participer est bien présente dès le départ : la première vidéo publiée sur la chaîne est une réponse de Bree (personnage incarné par une actrice pour la websérie) à « Paytotheorderof » (une adolescente dont les vidéos publiées sur *YouTube* n'avaient aucun lien avec la fiction de *lonelygirl15*). Il est important de mentionner également que Bree répondait régulièrement aux commentaires laissés par les fans et que cette interaction ne s'arrêtait pas sur *YouTube*, mais se prolongeait sur la plate-forme *MySpace*, intégrant donc déjà une dimension transmédiatique.

Cependant, cette réception participative, n'a pas pour seule finalité de proposer aux participants d'expérimenter un rôle actif dans l'élaboration d'une œuvre de fiction, mais consiste également en une véritable stratégie de promotion de la chaîne, qui utilise à son avantage les algorithmes (encore peu étudiés) de la plate-forme *YouTube*. Dans son interview, Elena Cresci rapporte :

Behind the scenes, Beckett was obsessing over how YouTube worked. How did a video get on the most viewed section? How did it climb the charts? When they realised YouTube counted every single comment including the ones you made yourself, they would make it their mission to reply to every single one – so they appeared in the most commented section constantly, boosting their profile, adding more views.⁵⁶

Ces expérimentations permirent même aux créateurs de mettre en lumière certains éléments alors méconnus du dispositif *YouTube* afin de maximiser les chances que les utilisateurs de la plate-forme s'intéressent aux vidéos de Bree:

They also mathematically figured out at what point in the video YouTube's algorithm would scrape the preview image. Flinders said it made a huge difference. "If it was a good freeze frame, you would get like 100,000 more views"⁵⁷.

On comprend mieux dès lors, le choix de commencer la websérie par deux vidéos qui rendent hommage aux premiers créateurs de contenu sur *YouTube*, car cela permettait de relier facilement *lonelygirl15* à ceux-ci, et donc à leur audience. La seconde vidéo de la chaîne, par exemple, a été postée en réponse à une autre vidéo de Paytotheorderof, ce qui la rendit instantanément visible sur sa chaîne. De plus, les vidéos de *lonelygirl15* utilisaient également des mots-clés qui facilitaient leur référencement sur *YouTube*. Par exemple, dans la vidéo « YouTubers Secret Language⁵⁸ », les créateurs de *lonelygirl15* incluent onze de ces fameux mots clés, parmi lesquels

56 CRESCI, Elena. *Op. cit.*

57 *Ibid.*

58 BECKETT, Miles, et al. 26 Mai 2006. *Op. cit.*

neuf sont en réalité les noms des chaînes dont les images ont été utilisées⁵⁹, leur assurant une visibilité auprès des abonnés de ces neuf chaînes.

Ainsi, les fans de n'importe laquelle de ces chaînes voyaient automatiquement apparaître la vidéo de *lonelygirl15* parmi les vidéos suggérées par la plate-forme *YouTube*. Les créateurs de la websérie faisaient donc connaître leur chaîne sur *YouTube*, tout en introduisant les récepteurs au personnage de Bree : une adolescente familière de la plate-forme, admirative de son contenu, excentrique et possédant elle-même des connaissances en montage vidéo ; le mode de diffusion de la fiction et son contenu convergent. Dès lors, le modèle de fiction proposé par Miles Beckett, Mesh Flinders et Greg Goodfried ne pouvait que se propager, du fait de son usage inhérent du dispositif dans lequel elle s'inscrit : la participation sur *YouTube* engendre de la visibilité, permettant aux nouveaux récepteurs de participer à leur tour, et ainsi de suite.

Ce phénomène atteint toutefois ses limites, à mesure que toujours plus de créateurs de contenu en prennent conscience. La stratégie de *lonelygirl15* se répand, et aujourd'hui on accède facilement à des centaines de vidéos sur *YouTube* décortiquant les algorithmes de la plate-forme elle-même et expliquant aux spectateurs comment augmenter leur visibilité. De son côté, le dispositif évolue en prenant en compte ses faiblesses. La possibilité de répondre à une vidéo via une autre vidéo disparaît, ainsi que les mots-clés. Cependant, en septembre 2006, lorsque *lonelygirl15* est finalement reconnue comme une fiction, son nombre de vues continue à monter. Elle deviendra la chaîne *YouTube* comptant le plus d'abonnés⁶⁰ et se dotera d'une deuxième, puis d'une troisième saison, ainsi que d'un spin-off anglais, *KateModern*.

Avant de clore cette analyse du phénomène *lonelygirl15* et de pouvoir en tirer des conclusions sur les caractéristiques des webséries, il faut toutefois revenir sur l'analyse de Jenkins concernant les activités de la communauté participative de *lonelygirl15*, car il pointe du doigt un véritable problème identitaire à laquelle celle-ci se heurte : « we don't know what we are supposed to do if we do not correctly identify the genre within which the text operates: do we dig deeper into the text in search of clues (as in the case of an ARG) or do we go beyond the text in

59 Cette fonctionnalité a depuis été enlevée de *YouTube*, et ne peut donc être observée que sur des versions antérieures de la page, comme cette version archivée sur *Wayback Machine* le 19 juillet 2006, <<https://web.archive.org/web/20060719075403/http://youtube.com/watch%3Fv%3D51h0dDsxMc>>. (Consulté le 21/06/2021).

60 «Most Subscribed Channels (All Time)». *YouTube.com*, 07 avril 2004, <<http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0>>; archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/web/20070407012133/http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0>>. (Consulté le 21/06/2021).

search of reality (as in the case of reality spoiling)?⁶¹ » Ce raisonnement justifiait les interrogations et la recherche des participants sur la nature fictionnelle de *lonelygirl15*. Une fois ce problème résolu, est alors réactualisée la question de savoir ce qui est attendu de ces participants, ces récepteurs qu'on encourage à participer à une fiction dont les épisodes se succèdent indépendamment de leurs actions.

Puisqu'il n'y a plus à se demander si *lonelygirl15* est une fiction, il ne semble rester que l'alternative proposée par Jenkins : « dig deeper into the text in search of clues⁶² ». Alors que la série se développe, ses attentes vis à vis des récepteurs évoluent en effet. Leur rôle ne se limite plus à sympathiser avec Bree, mais bien à l'assister dans sa confrontation avec le culte religieux auquel adhère sa famille. C'est en visionnant les vidéos de la chaîne que le spectateur pourra se définir comme participant, en prêtant attention aux détails et en résolvant les énigmes qui se présenteront. Le premier exemple d'énigme à apparaître dans la série intervient à la fin de l'épisode « Bree Phone Home⁶³ » publié en Décembre 2006. Le personnage de Bree cherche à joindre son grand oncle, qui réside à San Fransisco, et épelle à voix haute les derniers chiffres du numéro qu'elle compose. Elle fronce ensuite les sourcils et annonce à la caméra qu'elle est tombée sur le répondeur d'une laverie. Suite à cette vidéo, les participants ont essayé de retrouver le message entendu par Bree : ils ont composé le numéro de téléphone épelé, en y ajoutant les nombres des indicatifs régionaux possibles associés à la région de San Fransisco. Leurs efforts furent récompensés par un répondeur, effectivement celui d'une laverie, dont les horaires d'ouvertures et tarifs pratiqués étaient décrits avec précision. En relevant chaque nombre utilisé dans le message, on obtenait une suite de 10 chiffres. En inversant cette suite, on obtenait un nouveau numéro de téléphone qui menait vers un autre répondeur où l'on pouvait entendre cette fois-ci le père de Bree qui confirmait avoir caché ce message adressé à sa fille.

De nombreuses énigmes vont se succéder par la suite, à mesure que de nouvelles vidéos sont publiées sur la chaîne et il peut être intéressant de mentionner *OpAphid*, un ARG qui prenait place dans l'univers de *lonelygirl15* et se jouait en parallèle de la série, proposant des énigmes beaucoup plus complexes. Le genre des ARGs ayant émergé en premier lieu pour participer à la promotion de films ou de jeux vidéo (respectivement *The Beast* et *ilovebees*⁶⁴), il n'est pas

61 JENKINS, Henry. 12 septembre 2006. *Op. cit.*

62 *Ibid.*

63 BECKETT, Miles, et al. « Bree Phone Home ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 19 décembre 2006, <<https://youtu.be/h59nXANN-oo>>. (Consulté le 21/06/2021).

64 Voir I.C.2 – *The Beast*, le modèle du jeu en réalité alternée

surprenant qu'il en fût développé un pour *lonelygirl15*. Bien que *OpAphid* se déroule en parallèle des événements de la série, en utilisant ses éléments transmédias (principalement commentaires *YouTube* et réponses vidéos), il est intéressant de noter que l'ARG n'est pas utilisé ici pour attirer l'attention des récepteurs avant la publication de l'œuvre à laquelle il est associé, mais bien pour permettre une continuité dans l'implication des participants qui s'intéressent à la websérie. Ainsi, *lonelygirl15* parvient grâce à ses énigmes à s'assurer que le récepteur a bien un rôle à jouer au sein de la websérie, renforçant l'illusion qu'il existe au sein de son monde fictionnel. L'utilisation des puzzles devient un outil, une interface, permettant au récepteur d'interagir avec l'œuvre. Cette interaction est importante, car elle est promise en amont à la fois par l'utilisation de la forme de la websérie, dont le dispositif même intègre la participation du récepteur, et par le choix de *lonelygirl15* de présenter le personnage de Bree comme une personne réelle, active sur les réseaux sociaux.

Cette parenthèse nécessaire sur la participation à l'œuvre, permet de clore notre analyse de la première websérie majeure à avoir vu le jour sur *YouTube*. C'est à partir de cette analyse qu'il va être maintenant possible de dégager les outils caractéristiques de la websérie, afin de comprendre lesquels de ces aspects sont présents, absents ou déclinés dans *CatGhost*. Cette étude nous permettra alors non-seulement de mieux cerner la généalogie de *CatGhost*, mais aussi les traits qui participent à son caractère unique et novateur lorsqu'on le considère sous l'angle de la websérie.

I.A.3 – De *lonelygirl15* à *CatGhost*: les possibilités de la websérie et son évolution

Dans la partie précédente, nous avons pu tout d'abord démontrer que la forme websérielle est ancrée dans un dispositif qui encourage la participation. La dimension participative des webséries permet alors de dissimuler partiellement leur statut fictionnel et encourage intrinsèquement le récepteur à se constituer en acteur. Son rôle devient alors de déchiffrer divers événements proposés par la fiction, justifiant ainsi l'appel à participation intrinsèquement mis en place par le dispositif de la plate-forme de diffusion.

Cependant, ce phénomène que l'on observe pour la première fois avec *lonelygirl15* ne semble pas se répercuter sur la majorité des webséries diffusées sur internet. Là où les créateurs de *lonelygirl15* avaient pour ambition d'utiliser la plate-forme *YouTube* pour proposer une

nouvelle forme d'art⁶⁵, on est forcé de reconnaître que la websérie tend plutôt à imiter la série télévisée qu'à s'en distinguer. Comme le relève Léa Schneider en 2009, dans son mémoire intitulé « Des séries télé sur internet aux webséries : l'interaction TV / internet à travers les séries »:

[M]algré l'effervescence dans la création de contenu original et le potentiel créatif et commercial du web, les producteurs de webséries restent souvent attachés d'une manière ou d'une autre à la télévision (embauche d'acteurs et de scénaristes, partenariats avec des chaînes de télévision...). A cela deux raisons principales : on y trouve de grands professionnels reconnus qui peuvent attirer un certain public, mais aussi des possibilités de financement⁶⁶.

C'est par exemple le cas avec la série *The Guild*, dont on trouve la description suivante sur le site internet officiel :

'The Guild' is a comedy web series about a group of online gamers. The show started in 2007, and for the first season, was solely supported by LOYAL FANS through Paypal, before Kickstarter was created. From seasons 2-5 the show was sponsored by Xbox in a groundbreaking web video deal that kept the show independently owned, and then ended its run on YouTube in 2012 with the final season 6.⁶⁷

Cette série, qui voit le jour seulement un an après les premiers épisodes de *lonelygirl15* a d'abord été produite de manière indépendante via un financement participatif des récepteurs, avant d'être sponsorisée. Sa diffusion étant assurée par différentes plate-formes sur internet, sa créatrice était libre de trouver le financement qui lui conviendrait, afin d'obtenir le budget nécessaire à l'élaboration de la websérie. Cette créatrice n'est autre que Felicia Day, une actrice déjà reconnue, notamment pour son rôle dans la série *Buffy the Vampire Slayer*.

The Guild est donc bien une websérie, au sens où elle est pensée pour être diffusée sur le web, mais les attraits pour ce format sont d'un ordre différent : liberté de financement et liberté artistique. Comme *lonelygirl15* le démontrait déjà, une caméra et un accès internet sont les seuls éléments indispensables à la conception et la diffusion d'une websérie. Ce format est donc nettement plus accessible pour quiconque cherche à créer et diffuser du contenu audiovisuel. De même, de nouvelles méthodes de financement accessibles à tous voient le jour : de plus en plus de plate-formes de financement participatifs sont créées, comme *Kickstarter*⁶⁸ ou *Patreon*⁶⁹. Les

65 « With your help we believe we are witnessing *the birth of a new art form*. », citation des créateurs de *lonelygirl15* sur « A Message From the Creators ». *Op. cit.*

66 SCHNEIDER, Léa. *Des séries télé sur internet aux webséries : l'interaction TV / internet à travers les séries*. Université Paul Verlaine – Metz, Mémoire de master 2 Domaine Sciences des interactions humaines et sociales Mention Information, communication et société, sous la direction de MEON, Jean-Matthieu. 2009, p. 43.

67 « The Guild ». *watchtheguild.com*, 2014. <<http://watchtheguild.com/>>. (Consulté le 21/06/2021).

68 « Kickstarter ». *kickstarter.com*, 2009, <www.kickstarter.com>. (Consulté le 21/06/2021).

69 « Patreon ». *patreon.com*, 2013, <www.patreon.com>. (Consulté le 21/06/2021).

créateurs de contenu sur *YouYube* peuvent faire monétiser leurs vidéos, c'est à dire recevoir de l'argent au prorata de leur nombre de vues, en acceptant certaines contraintes (notamment des publicités entrecoupant leurs vidéos et des règles de bonne conduite) ; il leur est également possible de limiter la diffusion de leur contenu aux utilisateurs ayant souscrit à un abonnement payant.

Comme Schneider le relève : « sans société de production ou chaîne de télévision pouvant éventuellement censurer certains projets ou simplement les juger sans intérêt, les créateurs peuvent laisser libre cours à leurs idées.⁷⁰ » Si l'on ramène cette citation au domaine de la websérie, on peut alors se demander sur quels paramètres (qui leur sont autrement inaccessibles dans le cadre de la série télévisée) les créateurs de ces œuvres peuvent jouer. Si l'on met de côté les contraintes éditoriales (adhésion à un genre spécifique, audience ciblée) qui peuvent varier drastiquement d'une série à une autre, il y a bien une contrainte inhérente au format télévisé que l'on observe quasi systématiquement : la temporalité. La question de la temporalité est liée à celle de la programmation et se retrouve à la fois au sein de l'œuvre où elle en circonscrit la durée et, dans sa diffusion : ponctuelle et régulière tout au long d'une période de temps prédéterminée.

La websérie n'est soumise à aucune de ces contraintes, la durée des épisodes peut varier selon les désirs de ses créateurs sans réelle limite. Il est cependant évident qu'allonger la durée d'un épisode demande également plus de travail et de budget, et il n'est donc pas surprenant de constater que la majorité des webséries choisissent de conserver des formats courts, entre trente huit secondes et quatorze minutes dans le cas de *Cat Ghost* (en ne considérant que les vidéos référencées dans la websérie de l'œuvre).

La contrainte de diffusion est peut-être plus intéressante à relever dans le cadre de cette étude sur *Cat Ghost*, car celle-ci implique la question du rendez-vous, développée notamment par Jean-Pierre Esquenazi : « La grille de programmes en est une manifestation exemplaire : elle constitue un système complexe de propositions de rendez-vous réguliers, des promesses⁷¹ ». Le rendez-vous apparaît en effet à des horaires fixes, connus des récepteurs et privilégiant un certain type d'audience. La websérie n'est pas soumise à ce type de contraintes : elle peut être mise en ligne n'importe quand et il est ensuite possible de la visionner à tout moment.

En 2014, Audrey Belanger s'intéresse à la question du rendez-vous, et argue que bien qu'il soit impossible de transposer cette caractéristique de la série télévisée à la websérie, « elle

70 SCHNEIDER, Léa. *Op. cit.* p. 36.

71 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées: L'avenir du cinéma ?* Paris, A.Colin, 2010, p. 21.

propose des nouveautés au concept de rendez-vous, elle le développe différemment⁷² ». En effet, « les créateurs de websérie [...] ont le contrôle du moment de la diffusion du projet, plus exactement de la mise en ligne.⁷³ » Ainsi, certaines webséries vont imiter la série télévisée en mettant en ligne leurs épisodes à un certain rythme, auquel elles habituent leur audience la plus fidèle. Cependant, dans le cas d'une websérie diffusée sur *YouTube*, n'oublions pas l'importance du dispositif et de ses algorithmes. Celui-ci va généralement aider le spectateur à remarquer lorsque l'épisode d'une série qu'il visionne régulièrement, voire, à laquelle il s'est abonné, a été mis en ligne. Le récepteur peut tout d'abord demander à être notifié par e-mail lorsque cela arrive ; dans le cas inverse, il est fort probable que l'épisode apparaisse dans les suggestions proposées au récepteur dès qu'il se connectera sur la plate-forme. Enfin, bien que toute vidéo d'une websérie soit disponible à tout moment, des fonctionnalités récentes se mettent en place pour attirer le spectateur au moment de la mise en ligne, notamment via le *livestream* ou plus récemment la « première diffusion ». Dans le premier cas, le créateur de la vidéo contrôle en direct sa diffusion, dans le second, celle-ci est automatiquement diffusée à un instant choisi, ayant été préalablement enregistrée sur la plate-forme. Ce qui est intéressant dans les deux cas, est la mise en place automatique d'un chat de discussion à côté de la vidéo, qui permet aux récepteurs de converser entre eux pendant la diffusion.

72 BELANGER, Audrey. *Émergence de la websérie au Québec : ses origines et ses influences*. Université de Montréal, Mémoire de master études cinématographiques, sous la direction de LACASSE, Germain. 2014, p. 72.

73 *Ibid.* p. 73.



Figure 2. Rediffusion du livestream de décembre 2018 de la chaîne Cat Ghost.

PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « MBS-823905 XAF37 (3370 kHz) - RTTY ». *YouTube*, diffusée en direct par Cat Ghost, 24 décembre 2018, <<https://youtu.be/Lv6-aEvHlok>>. (Consulté le 21/06/2021).

La force de cette fonctionnalité provient du fait qu'elle juxtapose à la vidéo, immuable et permanente, les caractéristiques du spectacle et de la performance, c'est à dire, d'événements ponctuels. La fonction du rendez-vous est ainsi restaurée.

Cette brève analyse de la temporalité clôt notre introduction sur les spécificités et possibilités de la websérie. S'il reste énormément de choses à dire sur cette forme sérielle, ses pratiques, son rapport à la télévision ainsi que ses évolutions constantes ; ces quelques pages auront permis d'en dresser un panorama, centré sur la plate-forme *YouTube* entre 2006 et aujourd'hui. Où peut-on alors situer *Cat Ghost* dans ce cadre de référence ?

Premièrement, *Cat Ghost* est produit de manière indépendante, et conçu par une équipe restreinte : Kris Patrick et sa compagne, Alexis Ruiz sont les seules personnes créditées au premier épisode⁷⁴ en dehors des remerciements. La série était également auto-financée jusqu'en Mars 2019, car très peu de moyens étaient nécessaires à sa réalisation. Sa suite, cependant, fit l'objet d'un financement participatif via la plate-forme *Patreon*, les créateurs devant faire face à des problèmes financiers personnels : « We have come into some financial issues that take

⁷⁴ « Clone#221 » est crédité pour la voix de Gideon, mais il fut révélé plus tard que la personne derrière cet alias était en réalité Kris Patrick lui-même.

priority over the show. As a result, we have decided to open a patreon⁷⁵ ». Ce mode de financement est courant dans les webséries, car, comme il l'a été montré avec *The Guild*, il permet aux créateurs de la série de conserver une indépendance totale sur le contenu de leurs vidéos. En terme de temporalité, *Cat Ghost* garde des épisodes relativement courts dont la durée varie, mis en ligne irrégulièrement (il faut généralement compter un ou deux mois entre la mise en ligne de chaque épisodes), l'éloignant du modèle de la série télévisée.

C'est en terme d'appropriation des spécificités de la websérie que *Cat Ghost* est probablement le plus inhabituel. Nous avons en effet démontré avec *lonelygirl15* que la websérie est particulièrement disposée à interagir avec ses récepteurs, leur permettant de commenter par exemple les vidéos et d'échanger avec les créateurs de la chaîne. Or, pour qu'une telle interaction puisse prendre place, il semble nécessaire que l'univers fictionnel de la websérie soit suffisamment proche du monde réel du récepteur, afin que celui-ci puisse se constituer comme participant. C'est parce que Bree semblait être une personne plutôt qu'une persona incarnée par une actrice, qu'elle correspondait à l'image que l'on peut avoir d'une adolescente sur internet via *YouTube* et *MySpace*, que le spectateur pouvait s'inscrire comme évoluant dans le même monde qu'elle, et donc, avoir des interactions avec elle et la diégèse de la série.

Mais cette sensation de réalité est finalement illusoire. Le spectateur découvre que la websérie est une fiction et appartient donc à un monde fictionnel. Son engagement au sein de celui-ci est bien limité, prenant la forme de transgressions métalectiques. Le récepteur de *lonelygirl15* est alors invité à chercher ces points de transgressions, où il peut interagir avec l'univers fictionnel qu'on lui propose : ces points deviennent les fameuses énigmes qui exigent du récepteur une participation active, extra noématique⁷⁶ pour être résolue.

Cependant, *Cat Ghost* en tant que websérie d'animation ne se présente *a priori* pas comme réel : ses récepteurs ne pensent à aucun moment que l'étrange univers que parcourent Gideon, Naarah et Elon est le leur, et il ne semble pas possible d'échanger avec ces personnages. Paradoxalement, un degré d'engagement similaire est proposé par la websérie, également au travers de puzzles à déchiffrer et à interpréter. Ceux qui ont été proposés par *lonelygirl15* pouvaient notamment fonctionner comme des passerelles entre le monde fictionnel de la série et

75 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost Warmth ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 5 mars 2019, <<https://youtu.be/8AM2SqBmcvY>>. (Consulté le 21/06/2021).

76 Le théoricien du jeu vidéo Espen Aarseth parle d'actions extra noématiques pour différencier la participation active d'un récepteur, du processus purement noématique d'interprétation d'un texte littéraire. Voir AARSETH, Espen. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. UK ed., Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, p. 1.

le monde réel, celui du récepteur en incorporant des éléments non-fictionnels (les numéros de téléphone de « Bree Phone Home » par exemple) ; les mystères de *Cat Ghost* en revanche renvoient tout d'abord à son propre univers fictionnel transmédiatique. Le premier épisode, « CatGhost 1 Birthday⁷⁷ » montre ainsi le personnage de Gideon explorant un jeu appelé *Party Country* au travers d'images qui utilisent en fait les graphismes du jeu *Happybirthday*⁷⁸, dont le lien de téléchargement est présent en description de la vidéo. L'aspect transmédiatique de la websérie est donc souligné par cette référence qui invite les joueurs à se constituer en participants au sein du jeu *Happybirthday*. On peut alors dresser un parallèle entre les webséries *lonelygirl15* et *Cat Ghost* en ce qu'elles vont toutes deux encourager le récepteur à devenir participant.

La particularité de *Cat Ghost*, lorsque l'on ne l'observe qu'en tant que websérie est donc bien qu'elle renvoie à ses autres constituants, ce qui n'est pas le cas des autres séries (à visée participative ou non) que nous avons pu mentionner. Les références à la dimension transmédiatique de *Cat Ghost* se trouvent d'une part dans sa diégèse (utilisation d'images des jeux vidéo de *Cat Ghost*) et dans son dispositif médiatique (inclusion des liens de téléchargement de ces jeux directement en description de la vidéo). Pour cette raison, considérer *Cat Ghost* uniquement comme une websérie est une approche limitée qui, bien qu'acceptable, nous forcerait à ignorer certains de ses éléments qui sont présentés au récepteur : les programmes et le site internet. La partie suivante de cette étude va donc s'atteler à analyser la structure et les mécaniques de ces extensions de *Cat Ghost* afin de compléter le panorama de l'œuvre.

77 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 1 Birthday ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 15 juin 2017, <<https://youtu.be/LoRmPeZdhqw>>. (Consulté le 21/06/2021).

78 *Happybirthday*. PC, 15 juin 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/GmwVtB>>. (Consulté le 21/06/2021).

I.B – Jeux vidéo, programmes exécutables et site internet : décomposer la transmédiatité dans *Cat Ghost*

Si l'on cherche à démontrer que *Cat Ghost* doit être étudié comme un ensemble transmédiatique, il nous faut maintenant nous pencher sur les caractéristiques de l'œuvre au-delà de la websérie. Là où notre étude de la websérie devait se baser sur les origines de ce média culturel afin de poser les fondations qui nous permettront par la suite de comprendre ce que *Cat Ghost* essaye de proposer en tant qu'œuvre, ses extensions médiatiques au contraire s'appréhendent d'emblée comme des singularités. Nous pouvons d'ore et déjà l'observer en nous intéressant à la manière dont elles sont rattachées à l'œuvre: on ne les retrouve guère qu'en description des vidéos de la série, sans contexte. Ces liens hypertextes nous emmènent à leur tour vers des media qui ne sont autrement pas introduits, et qu'on ne peut donc pas rattacher à des normes connues. Cette partie va donc s'atteler à étudier ce qui se cache derrière ces liens, et à en détailler la structure en trois étapes. Premièrement, nous nous intéresserons au contenu des premiers liens : des programmes, dont nous définirons les caractéristiques en les comparant entre eux. Dans un second temps, nous nous interrogerons sur la nature de ces programmes, et nous utiliserons les définitions du jeu et du jeu vidéo proposées par Roger Caillois, Jane McGonigal et Jesper Juul afin de déterminer dans quelle mesure ils pourraient être considérés comme des jeux vidéo, l'appellation *games* ayant été unanimement adoptée par les récepteurs de *Cat Ghost*⁷⁹. Enfin, notre dernière sous-partie traitera du site internet de l'œuvre, dont on retrouve l'hyperlien dans les vidéos de la websérie : nous en étudierons la structure et le contenu afin de pouvoir appréhender sa fonction.

I.B.1 – L'apport unique de *Cat Ghost* : une dizaine de programmes exécutables

A l'exception de l'épisode huit de la série, chaque vidéo est accompagnée d'un lien permettant au récepteur de télécharger un programme exécutable dont le contenu varie drastiquement d'un programme à un autre. Cette pratique est certainement l'élément le plus singulier de la structure transmédiatique de *Cat Ghost*, aussi est-il nécessaire d'y regarder de plus près, afin de comprendre comment fonctionnent ces programmes, et sous quel angle il est possible de les aborder.

⁷⁹ Voir I.B.2 – Etude des programmes de *Cat Ghost* au travers de la notion du jeu.

Premièrement, soulignons que ces liens de téléchargements sont encore aujourd'hui le seul moyen officiel d'obtenir les programmes⁸⁰. A l'inverse, bien que l'on accède facilement à ces liens par l'intermédiaire des vidéos (et donc de la plate-forme *YouTube*), les programmes, une fois téléchargés et exécutés, semblent exister de façon totalement autonome et ne renvoient directement à aucun autre contenu sur internet. Autrement dit, *YouTube* permet d'accéder aux programmes de *Cat Ghost*, mais les programmes en revanche, n'indiquent pas au récepteur d'hyperlien qui puisse les rediriger vers *YouTube* ou vers la websérie. La circulation se fait donc en sens unique : le récepteur commence avec la série, puis prend connaissance des programmes et non l'inverse.

L'intérêt des programmes repose cependant sur leur contenu. Ce dernier change drastiquement d'un programme à un autre, et il y a en réalité assez peu de points communs entre eux lorsque l'on les exécute. Indéniablement, tous sont des représentations visuelles spatialisées, (c'est à dire que nous sommes placés automatiquement dans un lieu, par opposition à un logiciel de traitement de texte, ou à un jeu du démineur par exemple) et tous intègrent également une forme d'ambiance sonore. Certains de ces lieux sont visibles dans la websérie ; par exemple, dans le programme *Joke*⁸¹, le récepteur est placé en face de la même porte que celle de la cellule où Gideon est prisonnier dans « *CatGhost 2 Knock*⁸² ».

En revanche, certaines associations sont moins évidentes : *Window*⁸³ nous place devant un mur sur lequel est accroché un miroir ; contre ce mur se trouvent un pot de fleur et une horloge. Si ce miroir fait écho aux surfaces réfléchissantes de l'épisode associé « *CatGhost 3 Window*⁸⁴ », dans lesquels se manifeste le *Watcher*, un personnage de la série, cette scène en intérieur très sombre pourrait se dérouler dans un lieu que l'on ne voit jamais dans *Cat Ghost*. Une ambiguïté similaire est présente avec *DarkCavern*⁸⁵ qui se déroule, on l'aura compris, dans une caverne très sombre. Or, aucune scène de la websérie *Cat Ghost* ne se déroule dans un tel lieu, tout juste est-il

80 « Moyen officiel » car ces liens sont facilement partageables (un simple clic suffit pour lancer le téléchargement du jeu) à condition de posséder une connexion internet et un navigateur internet (firefox, safari, google chrome...).

81 *Joke*. PC, 7 juillet 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/7YfzY>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

82 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « *CatGhost 2 Knock* ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 7 juillet 2017, <<https://youtu.be/EsHxevkexJ4>>. (Consulté le 21/06/2021).

83 *Window*. PC, 13 août 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/hQQ2C4>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

84 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « *CatGhost 3 Window* ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 13 août 2017, <<https://youtu.be/T61dhtnwtyc>>. (Consulté le 21/06/2021).

85 *Dark Cavern*. PC, 14 janvier 2018. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/wjRsTs>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

fait mention d'une grotte dont on aperçoit l'entrée dans l'épisode associé : « CatGhost 6 Hole⁸⁶ ». Pour terminer, certains des programmes présentent des lieux qui ne semblent pas apparaître dans la série, notamment *Midnight*⁸⁷ ou *Unholy Circle*⁸⁸ qui se déroulent dans des villages bordés d'une forêt.

Si l'image représente toujours un lieu, elle est également systématiquement créée numériquement. Il n'y a cependant pas de constante dans leur style visuel. Par exemple, *HappyBirthday* présente une forêt, de face, à l'apparence si pixelisée⁸⁹ en arrière plan, qu'elle en devient quasiment abstraite, là où l'image de *Window* est beaucoup mieux définie et pourrait presque passer pour une photographie. Cependant, l'ensemble des visuels proposés par ces programmes est résolument sombre. Tous pourraient se dérouler de nuit et proposent des images assez peu colorées, aux teintes plus ou moins désaturées.



Figure 3. Comparaison entre l'image des programmes *HappyBirthday* à gauche et *Window* à droite. Captures d'écran.

L'ensemble des programmes de *Cat Ghost* varie également en terme de possibilités offertes aux récepteurs, et chaque programme suit ses propres codes qui varient drastiquement. Le joueur contrôle parfois un personnage précis (Gideon par exemple dans le cas de *HappyBirthday*), mais ce personnage peut être différent d'un épisode à l'autre, ou déterminé

86 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 6 Hole ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 15 janvier 2018, <<https://youtu.be/QbeyWRkpi-U>>. (Consulté le 21/06/2021).

87 *Midnight*. PC, 1 avril 2019. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/YNRvYR>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

88 *Unholy Circle*. PC, 27 septembre 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/7RdnL6>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

89 Un effet propre aux images numériques, lorsque les carrés (pixels) qui les composent deviennent visibles.

aléatoirement (dans le cas de *Unholy Circle*). Parfois, la vue est à la première personne, ce qui rend impossible de déterminer si le récepteur adopte le point de vue interne d'un personnage, ou est placé en point de vue externe. Enfin, dans certains programmes comme *Window*, il n'y a tout simplement pas d'interaction possible pour le récepteur. L'écran de *Window* reste figé, seules les aiguilles de l'horloge se déplacent (suivant en réalité l'heure indiquée par l'ordinateur du récepteur) et ce n'est qu'à trois heures du matin que le récepteur verra le Watcher s'approcher du miroir, déclenchant une séquence animée.

L'exemple de *Window* nous permet également de mentionner que certains de ces programmes ont changé en s'adaptant au défilement du temps réel. Si la séquence animée de *Window* se déclenche tous les jours à trois heures, le programme *Key*, lui, affichait à l'origine un compte à rebours (qui devait se terminer quinze jours après la mise en ligne du programme, soit le 20 mars 2018). A la fin du compte à rebours, le programme lança une petite animation et quelques lignes de dialogues, puis un nouveau compte à rebours. Il y eut trois comptes à rebours, tous se terminant avec des scènes différentes. Chacun préfigurait la mise en ligne d'une vidéo sur la chaîne *YouTube* de *Cat Ghost* : « Void01 »⁹⁰, « Void02 »⁹¹, puis l'épisode « CatGhost 8 Judgement »⁹². Depuis le troisième compte à rebours, *Key* fonctionne toujours, mais plus rien ne se produit au sein du programme. Dans une logique similaire, le premier programme, *HappyBirthday*, a été mis à jour plusieurs fois, au fil du développement de la série. Un squelette bleu marine a par exemple été ajouté parmi les personnages que Gideon peut y rencontrer lorsque l'épisode « Void01 » a été mis en ligne⁹³.

Afin de clore cette liste indicative, mais non exhaustive, des caractéristiques des programmes de *Cat Ghost*, il nous faut mentionner un groupe de programmes qui semble se dégager de l'ensemble : *Unholy Circle*, *Midnight*, *Leak*⁹⁴ et *Dance Party*⁹⁵. On peut en effet observer dans ces quatre programmes des personnages récurrents (que l'on retrouve tous dans *Unholy Circle*) : la femme aux cheveux bleus, celle aux cheveux gris, et celle aux cheveux

90 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis.. « Void 01 ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 20 mars 2018, <<https://youtu.be/07ND3chtRdU>>. (Consulté le 21/06/2021).

91 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « Void 02 ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 1 avril 2018, <<https://youtu.be/tAzhdp-NiY>>. (Consulté le 21/06/2021).

92 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 8 Judgement ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 22 juin 2018, <<https://youtu.be/vLca83ZEqsc>>. (Consulté le 21/06/2021).

93 Ce squelette représente le personnage de la femme aux cheveux bleus dans l'épisode « Void 01 ».

94 *Leak*. PC, 5 mai 2019. Fichier exécutable. <<https://bit.ly/2Y3STsE>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

95 *Dance Party*. PC, 2 septembre 2019. Fichier exécutable. <<http://tiny.cc/kql2bz>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

oranges. Les sprites⁹⁶ des personnages de *Unholy Circle* sont identiques à ceux de *Midnight* et ceux de *Leak* semblent identiques à ceux de *Dance Party*. Dans tous les cas, les personnages sont des représentations peu détaillées, en deux dimensions et apparaissent dans des plans d'ensemble. Le récepteur peut donc peut-être commencer à voir apparaître au travers de ces derniers, l'ébauche d'un univers fictionnel, par l'intermédiaire d'une unité de lieu (une forêt, la nuit) et la récurrence de personnages.



Figure 4. Comparaison des itérations de la femme aux cheveux gris, personnage récurrent des programmes de *Cat Ghost*. De gauche à droite : *Unholy Circle*, *Leak* et *Dance Party*. Captures d'écran.

Enfin, en dehors de leur forme de diffusion et de leur ambiance visuelle, les programmes de *Cat Ghost* n'ont que peu de caractéristiques en commun. Le premier d'entre eux cependant, *Happybirthday*, existe dans la diégèse de l'épisode et est présenté comme un jeu, ou une partie d'un jeu : *Party Country*. Par extension, on serait tenté d'appeler ces programmes des jeux : la majorité sont interactifs, et tous sont des représentations visuelles numériques qui renvoient en effet à un architecte des jeux vidéo. C'est d'ailleurs ainsi qu'ils ont été nommés par les récepteurs de *Cat Ghost* : Nick Nocturne ou Noir Ascii parlent bien de *games* dans leurs vidéos explicatives⁹⁷ sur *YouTube* ; et le site *wikifandom*⁹⁸, créé et entretenu par des fans les regroupe également dans la catégorie *games*. L'étape suivante de ce mémoire sera donc d'étudier cette appellation en nous attardant sur les définitions majeures du jeu, nous permettant alors de proposer une réflexion sur la nature du jeu.

96 On entend par « sprite » une image (ou série d'images) en 2D créée pour être intégrée sur une image de fond. Dans le cas d'un jeu vidéo, ce sont généralement des objets ou des personnages qui apparaissent au premier plan, l'arrière plan représentant le décor dans lequel ils se trouvent.

97 Respectivement : ASCII, Noir. CatGhost Fan Theories. *YouTube*, téléchargé par Noir Ascii, 2018-2019, <<https://www.youtube.com/channel/UC7EdITSgHQC3klZyHhQdAKQ>>. Et NOCTURNE, Nick. « CatGhost : To the Void & Beyond [Series End] ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 12 juillet 2020, <https://youtu.be/by32xp_uCm4>. (Consulté le 21/06/2021).

98 « CatGhost Wiki | Fandom ». *fandom.com*, 2017, <https://catghost.fandom.com/wiki/CatGhost_Wiki>. (Consulté le 21/06/2021).

I.B.2 – Etude des programmes de *Cat Ghost* au travers de la notion du jeu

Pour commencer cette partie, il est important de comprendre que le dispositif de *Cat Ghost* oriente les récepteurs vers l'idée que les programmes proposés sont des jeux dès le premier épisode de la websérie. Dans cet épisode, Elon et Naarah forcent Gideon à jouer à *Party Country*, un jeu qui se trouve sur une borne d'arcade. Une partie de l'épisode nous montre Gideon, qui se retrouve semble-t-il physiquement piégé dans *Part Country*, et que l'on observe parcourir les différents écrans du jeu. Ces écrans sont identiques à ceux que le joueur/ récepteur retrouve dans le programme associé à la vidéo : *Happybirthday*. Pour compléter cette assimilation, la phrase qui précédait le lien de téléchargement du jeu à sa publication indiquait « Play the game, Gideon⁹⁹ », imitant les injonctions (répétées) de Naarah et Elon durant l'épisode. Ainsi, le dispositif de *Cat Ghost* incite bien le joueur/ récepteur à penser qu'il est en train de jouer à un jeu, comme Gideon dans l'épisode. On y retrouve également de nombreux signifiants du jeu vidéo : borne d'arcade, graphismes numériques laissant apparaître les pixels, contrôle d'un personnage dans un environnement en deux dimensions.

Ces signifiants semblent, selon le théoricien et créateur d'ARGs Dave Szulborski, revêtir un rôle majeur dans la définition même du jeu. En 2005, dans son ouvrage *This is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*, Szulborski tente de caractériser le jeu en en comparant quelques définitions, auxquelles il ajoute le critère suivant :

[T]he category of game pieces or components, the mechanical elements of the game that facilitate the play but also mark it immediately as a game. Examples could be a game interface that looks like a console on the screen, the digital representation of a gun being held in front of you in a first person shooting game. [...] the very presence of a symbolic interface of any kind has a significant impact on how the game is both perceived and played¹⁰⁰.

En d'autres termes, selon Szulborski, jouer à un jeu requiert le repérage préalable de marqueurs spécifiques qui nous permettent d'identifier la structure du jeu, et donc de s'engager dans l'activité de jouer. On ne peut pas jouer à un jeu si l'on n'identifie pas l'interface du médium avec lequel nous interagissons comme tel. Étudiée sous cet angle, cette condition est particulièrement intéressante car elle met en évidence la différence fondamentale que la langue française ne fait pas entre le jeu comme support ludique et le jeu comme activité, différence qui n'est pas

99 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 1 Birthday ». *Op. Cit.* Version datée du 08 Octobre 2017. Archivé sur *Wayback Machine*. <https://web.archive.org/web/20171008163904if_/https://www.youtube.com/watch?v=LoRmPeZdhqw&gl=US&hl=en>.

100SZULBORSKI, Dave. *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. First edition, Morrisville, Lulu.com, 2005. Edition numérique non paginée (Ch. 1. Rules and Winning Conditions).

systématiquement identifiée dans les tentatives contemporaines de définir cette notion, ce qui donne lieu à des définitions fondées sur des critères très variables.

En 1958, Roger Caillois, précurseur des études sur le domaine du jeu, les aborde en tant qu'activité. Il identifie l'activité de jouer comme une combinaison de six critères nécessaires. Le jeu est donc une activité « libre », « séparée », « incertaine », « improductive », « réglée » et « fictive »¹⁰¹. Ensuite, en 2011, Mathieu Triclot dénonce un changement de paradigme concernant l'étude du jeu, et plus précisément du jeu vidéo, dont les analyses se détournent de l'activité du jeu pour se concentrer sur les caractéristiques de son support : « il n'y a pas de définition des jeux possible sans faire intervenir en amont l'activité *play* ; et bien plus encore, la dimension de l'expérience du jeu ne se réduit pas à l'analyse des règles¹⁰² ».

Si l'on en revient à *Cat Ghost*, ce qui nous intéresse dans cette partie se situe encore du côté de la structure du jeu, car notre démarche consiste dans un premier temps à caractériser les éléments qui constituent l'œuvre. Ce n'est que lorsque nous aurons pris connaissance de l'entièreté de *Cat Ghost* qu'il sera possible de se concentrer sur l'activité (ou les activités) que l'œuvre va engendrer chez le joueur/ récepteur. Cependant, il est important dans le cadre de notre définition des programmes de *Cat Ghost*, de garder à l'esprit l'activité de jouer, car elle est implicitement et intrinsèquement présente dans la notion du jeu.

Si beaucoup de définitions du jeu se recoupent ou admettent des différences mineures, nous allons ici en utiliser deux pour nous intéresser à *happybirthday* et aux autres programmes de *Cat Ghost*. La première sera la définition proposée par le théoricien du jeu vidéo Jesper Juul, dont les travaux sont parmi les plus cités dans le domaine. La seconde sera celle de Jane McGonigal, *game designer* et chercheuse américaine dans le domaine du jeu. Son approche dépasse le cadre des jeux vidéo et englobe entre autre la question des ARGs¹⁰³, ce qui en fait une théoricienne importante pour traiter de la question du jeu dans le cadre de *Cat Ghost*.

Pour commencer, Juul définit un jeu comme suit: “A game is a rule based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the

101 Ces critères sont listés dans CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1967, pp. 23-24.

102 TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris, Zones, 2011, p. 24.

103 Jane McGonigal était notamment responsable des relations entre le jeu et la communauté de l'un des premiers ARGs modernes *Ilovebees* en 2004 et a depuis contribué à la création de nombreux jeux et ARGs.

outcome, and the consequences of the activity are optional and negociable”¹⁰⁴. On utilise donc quatre critères principaux pour définir le jeu: des règles, une fin (variable), une interaction entre le joueur et le jeu (permettant d’influencer cette fin), et un critère qui dépend bien du joueur: une forme d’attachement à la fin du jeu, à sa résolution. Ces quatre critères se retrouvent sous une forme différente chez McGonigal: “When you strip away the genre differences and the technological complexities, all games share four defining traits: a goal, rules, a feedback system, and voluntary participation¹⁰⁵.” Ainsi, la question de l’*outcome* de Juul prend la forme du *goal* de McGonigal; l’idée de but induisant bien plusieurs résolutions possibles (on peut atteindre son but ou ne pas l’atteindre). Le *goal* rejoint aussi l’attachement à la résolution de Juul: si l’on cherche à atteindre un but, on cherche bien une résolution particulière. Un *feedback system* déplace, tout en précisant, la question de l’interactivité (l’influence des joueurs sur la résolution) : il constitue une preuve d’interactivité, car les actions des joueurs engendrent les réactions du jeu.

Ces définitions sont très larges et ne tentent pas d’intégrer la question complexe (car encore une fois, entièrement dépendante de la réception) du ludique. Elles constituent des critères nécessaires mais insuffisants à la qualification d’un objet en jeu. En effet, de nombreuses activités que personne ne qualifierait *a priori* de jeu, comme par exemple, postuler à un emploi, peuvent répondre à ces critères. Il faut bien suivre des règles strictes pour constituer son dossier, comme rédiger une lettre de motivation ou un *curriculum vitae* (dont la structure est également réglementée selon des normes sociales). Le « joueur » (que nous appelons alors candidat) cherche à constituer le meilleur dossier possible tout en se mettant en valeur. Selon le dossier, et possiblement l’entretien qui suivra, le candidat obtiendra bien un résultat différent : il peut être embauché, ne pas être embauché, ou être embauché mais se désister. Le candidat est *a priori* volontaire, ayant fait le choix de candidater pour le poste et a généralement un but auquel il est attaché : l’embauche.

Si cet exemple nous sert à démontrer que les critères de McGonigal comme ceux de Juul sont insuffisants pour déterminer qu’une activité participe d’un jeu ou non, ils n’en restent pas moins des critères minimaux pour caractériser un jeu, et en ce sens, ils nous suffisent pour trancher concernant les programmes de *Cat Ghost. Happybirthday* par exemple, est le programme qui nous est présenté comme un jeu dès le premier épisode de la websérie ;

104 JUUL, Jesper. *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005, p. 6.

105 MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York ,The Penguin Press, 2011, p. 21.

cependant, le fonctionnement de ce programme mérite que l'on s'y attarde, car il ne semble pas tout à fait satisfaire l'ensemble des critères de la définition d'un jeu selon Juul ou McGonigal.

Pour commencer, le joueur accède bien volontairement aux programmes de *Cat Ghost*. On peut avancer qu'il le fait généralement avec un but en tête : récolter des informations sur l'histoire et l'univers de la websérie. Ensuite, si l'on prend l'exemple d'*Happybirthday* celui-ci est bien encadré par des règles dont le joueur fera l'expérience: il est possible de déplacer Gideon de droite à gauche (pas de haut en bas, ni d'avant en arrière par exemple), d'interagir avec des objets ou des personnages à l'aide de la touche « entrée », et d'utiliser le clavier alphanumérique pour entrer du texte lorsque l'on interagit avec un personnage spécifique : Key.

Le joueur entre dans *Happybirthday* sans but défini par rapport au programme et sans chercher de résolution précise¹⁰⁶. Il n'y a d'ailleurs qu'une seule fin possible à *Happybirthday* que l'on peut difficilement qualifier de résolution : l'espace de jeu est fermé des deux côtés (droite et gauche) par des bustes ; lorsque le joueur approche Gideon d'un des bustes, son écran se remplit de statique et produit un effet de tremblement. Si Gideon est amené à toucher un buste, la fenêtre du programme se fermera simplement, mettant fin au jeu. En dehors de cette fin qui ne semble pas résoudre quoi que ce soit au sein du programme, il n'y a pas de résolution dans *Happybirthday*. Ainsi, le cas de *Happybirthday* peut éventuellement être considéré comme un exemple *borderline*¹⁰⁷ de jeu, notamment parce qu'il est clairement présenté comme un jeu vidéo et propose bien au joueur d'interagir au sein du programme, permettant finalement au récepteur d'y chercher une finalité ou non. Cependant, force est de constater qu'il est encore plus difficile de plaider en faveur du jeu pour certains des programmes qui suivront *Happybirthday*.

Tout d'abord, *Happybirthday* est le seul jeu qui soit clairement présenté comme tel dans la diégèse de la websérie : il est le jeu dans lequel est transporté Gideon lorsqu'il joue avec la borne d'arcade. Les autres programmes sont décrits comme des jeux principalement parce qu'un précédent est établi avec *Happybirthday* ; précédent renforcé par l'aspect visuel des programmes, qui est toujours inspiré par le domaine du jeu vidéo, comme nous l'avons relevé précédemment.

106 Cet argument n'est toutefois valide que dans le cadre de cette partie, où nous abordons les programmes indépendamment de l'ensemble transmédiatique de l'œuvre. On peut en effet arguer que le récepteur ne lance pas les programmes sans avoir un but à l'esprit, mais que celui-ci ne concerne pas le programme en tant que tel : il s'inscrirait plutôt dans une recherche d'indices afin de faciliter l'interprétation de la fiction que propose *Cat Ghost* dans son entièreté. Voir « II.B.3 – Typologie du récepteur ».

107 Le terme est proposé par Juul dans une étude développée sur le jeu. Il a pour objectif d'englober les media interactifs que l'on assimilerait à des jeux sans qu'ils répondent toutefois strictement à sa définition. (voir JUUL, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010. Chapitre 7. « Casual Play in a Hardcore Game ».

Les marqueurs du jeu sont donc toujours présents, mais déjà moins tangibles. Cela étant, si l'on revient aux définitions de Juul et McGonigal, on observe d'emblée que certains programmes les enfreignent par leur absence totale de possibilités d'interactions (c'est à dire l'effort du joueur chez Juul ou le *feedback system* chez McGonigal). Les exemples les plus parlant sont *Key* qui ne consistait qu'en trois comptes à rebours suivant sa mise en ligne, et *Window* dans lequel le joueur ne peut également qu'attendre trois heures du matin (selon le réglage horaire de son ordinateur) pour qu'une animation spécifique se déclenche.

Cependant, même dans ces cas où le joueur ne peut absolument effectuer aucune action au sein du jeu, on peut encore argumenter qu'une interaction est possible, ce qui ré-actualise la question de leur nature ludique. Si l'on s'en tient à la définition de McGonigal, on peut théoriser que *Key* et *Window* ont tout de même une forme de *feedback system*, c'est-à-dire qu'ils réagissent au joueur d'une façon qu'il pourra observer. Dans le cas de *Window*, il faut alors agir sur son propre ordinateur, en reconfigurant l'heure ce qui aura pour effet de la changer également dans le programme. Ainsi, le *feedback system* existe indirectement, car le programme réagit bien aux actions du récepteur/ participant, bien que celles-ci soient entièrement indépendantes du jeu. Dans le cas de *Key*, l'argument est différent, mais l'idée est la même : le joueur exerce une influence sur le programme sans pour autant effectuer d'action dans celui-ci. En effet, ce programme utilise une fonctionnalité en ligne : chaque fois qu'un joueur lance le programme, il est représenté par un buste qui apparaît dans la fenêtre du programme ; lorsque ce même joueur ferme le programme, ce même buste disparaît de la fenêtre de tous les autres joueurs connectés. Il y a donc bien une forme de *feedback system* puisque le simple fait de lancer le programme va provoquer une réponse : l'apparition d'un buste.

Ainsi, en adoptant une posture ouverte vis à vis de ces définitions et de ce qu'elles permettent, il devient difficile de trancher clairement quant à la nature des programmes de *Cat Ghost*. Nous avons montré que les définitions les plus englobantes (qui sont également les plus acceptées) du jeu peuvent également intégrer des activités que l'on ne considérera pas comme des jeux (comme postuler pour un emploi) et même ainsi, ces définitions excluent presque (mais pas tout à fait dans le cas de McGonigal) tout ou partie des programmes de *Cat Ghost*. Ainsi, si l'on veut qualifier les programmes de jeux, nous devons faire face à deux problèmes : du côté de la théorie, on observe le caractère trop englobant des définitions du jeu, et du côté de notre objet d'étude, on observe une trop grande variété des possibilités offertes par les programmes. Puisque

l'on ne peut leur attribuer de façon certaine le statut de jeu en s'appuyant sur leurs mécaniques et les définitions du jeu, peut-être est-il légitime d'accepter ici la catégorie supplémentaire de Szulborski : le fait que ces programmes possèdent les marqueurs culturels du jeu vidéo, par leur aspect visuel, ou par les caractéristiques que certains exhibent et que l'on intégrera comme faisant partie de l'ensemble (la borne d'arcade à partir de laquelle existe *Happybirthday*, le fait de contrôler un personnage dans ce même programme, les possibilités d'interactions offertes, etc.).

Enfin, mentionnons également que si nous avons abordé les cas les plus problématiques concernant la catégorisation des programmes en tant que jeu ; d'autres comme *leak*¹⁰⁸ se conforment totalement aux critères établis par Juul, McGonigal et Szulborski, renforçant l'idée que, par extension, on pourrait regrouper ces programmes sous le terme de jeux.

En conclusion, il demeure délicat de qualifier ces programmes de jeu, car cette appellation ne repose pas tant que des éléments constitutifs, que des éléments signifiants du jeu vidéo. S'il faut garder à l'esprit les réserves qui ont été évoquées dans cette partie, nous adopterons toutefois l'utilisation du terme de jeu pour nous référer aux programmes de *Cat Ghost*. Premièrement, certains de ces programmes sont indéniablement des jeux, et dans un souci de clarté, il paraît plus logique d'étendre cette appellation à l'ensemble des programmes dans la mesure où notre démarche nous amènera plus souvent à les regrouper sous certains critères communs qu'à les séparer. Ensuite, l'appellation jeu étant celle qui est universellement utilisée concernant les programmes de *Cat Ghost*, il est simplement plus commode de la conserver dans un souci de cohérence de l'ensemble. Enfin, cette appellation nous permet déjà de déplacer le contexte de la réception : le jeu constitue le récepteur en joueur, là où le programme en ferait un utilisateur. Cette distinction nous sera donc utile tout au long de ce mémoire pour appréhender la figure et le rôle du récepteur, qui interroge la dimension interactive et participative de l'œuvre¹⁰⁹.

Jusqu'ici, cette étude des programmes de *Cat Ghost*, a montré que l'œuvre recourt à deux médias culturels : le jeu et la vidéo. Il nous reste cependant à étudier un troisième medium qui ne relève *a priori* ni de la vidéo ni du jeu : le site internet de *Cat Ghost*, dont on trouve le lien à côté de celui des jeux. On le considérera ici comme le dernier medium de *Cat Ghost*, car il est

108 Dans *leak*, le jeu associé au dixième épisode de la série, le joueur contrôle deux personnages qui fuient des bustes blancs. Le jeu est en deux dimensions et l'environnement défile de gauche à droite, suivant le mouvement de la course-poursuite. Le joueur doit éviter divers obstacles sur le chemin des personnages (comme des branches ou des pierres) et ne pas se laisser rattraper par les bustes pour terminer le jeu. Nous sommes là dans un schéma connu de jeu vidéo que l'on retrouve par exemple dans certains niveaux de jeux de plateforme comme « Donut Plains 2 » dans *Super Mario World* de Nintendo, publié en 1990.

109 Voir « II.B.2 – Degrés d'interactivité »

directement accessible à partir de la page *YouTube*, de la même manière que les jeux et les vidéos elles-mêmes. La partie suivante aura donc pour but d'étudier le site internet de *Cat Ghost* et, à l'instar du jeu ou de la websérie, de comprendre comment il fonctionne afin de pouvoir par la suite étudier ses interactions avec la fiction de *Cat Ghost* et la manière dont il s'inscrit dans la démarche transmédiatique de l'œuvre.

I.B.3 – Le dernier acteur majeur du transmédia de *Cat Ghost* : la page internet

A l'instar des jeux, on accède au site internet de *Cat Ghost*¹¹⁰ à partir des vidéos de la série, en cliquant sur un lien présent dans leur description. Contrairement aux jeux qui accompagnent chacun une vidéo, il n'existe qu'un seul site internet dont le lien est identique sur chaque vidéo. Cependant, le site internet a été mis à jour plusieurs fois entre le début et la fin de la série (une caractéristique qu'il partage donc avec le jeu *Happybirthday*).

Un autre point commun que partage le site internet avec les jeux, c'est que bien que l'on y accède directement sur internet (même si l'on télécharge les jeux sur notre propre ordinateur), le site internet de *Cat Ghost* lui-même ne propose aucun lien hypertexte qui permettrait d'accéder à du contenu extérieur (à l'exception d'une de ses mises à jour que nous aborderons dans les paragraphes à suivre). Le site internet constitue donc, à l'instar des jeux, une impasse dans le sens où l'on accède au site via *YouTube*, mais on ne peut pas accéder à *YouTube* via le site internet. L'accès à la dimension transmédiatique de *Cat Ghost* se fait donc bien nécessairement par l'intermédiaire de la plateforme vidéo, qui, elle seule, recense les trois media principaux qui constituent l'œuvre.

Ce fait établi, nous pouvons nous intéresser à présent à la structure du site internet. Tout d'abord, on remarque que ce dernier est constitué d'une seule page. C'est cette unique page qui a régulièrement été mise à jour tout au long de la publication des épisodes de la série. Cependant, contrairement aux jeux qui sont tous très différents les uns des autres, la page conserve une certaine forme de cohérence : de la mise en ligne du premier épisode « *CatGhost 1 Birthday* » à aujourd'hui, elle montre toujours l'image numérique d'une porte, dans un style visuel rappelant celui des vidéos de la série. Les possibilités d'interaction avec la page internet sont, quant à elles inexistantes au premier abord : on n'observe rien de plus qu'une image sur laquelle rien n'est cliquable.

110 « *Catghostshow* ». *catghostshow.com*, 2017, <www.catghostshow.com>. (Consulté le 21/06/2021)

Cette absence d'interaction est intéressante, car elle remodèle d'emblée l'horizon d'attente du récepteur de *Cat Ghost*. En accédant au site internet d'une websérie, on s'attendrait à pouvoir naviguer entre différentes pages, incluant des informations sur la série, son actualité, ses personnages, ses créateurs, son contexte de production, une adresse mail ou un onglet permettant de contacter la production, ainsi qu'un lien renvoyant à la page *YouTube*. Il s'agit là de la fonction habituelle du site internet officiel de toute œuvre, d'une franchise ou même d'une entreprise. Cependant, la page internet de *Cat Ghost* réussit en réalité au fil de ses mises à jour, à proposer certaines de ces fonctionnalités selon des modalités inhabituelles.

Premièrement, nous avons bien parlé de remodeler l'horizon d'attente du récepteur, car cette page internet en crée un qui lui est propre. L'image de la porte, est en effet un signifiant qui, représente très souvent un seuil et promet un passage. Elle pose d'emblée l'idée que nous sommes séparés de l'espace qui se trouverait au-delà. De plus, la porte à laquelle on fait face est une représentation mimétique d'une série de portes que l'on retrouve à la fois dans la websérie et dans les jeux de *Cat Ghost*. Par exemple, la porte rouge visible sur les trois premières version du site internet est également celle de la cellule de Gideon dans « *Cat Ghost 2 Knock* » et dans le jeu associé à l'épisode : *Joke*.



Figure 5 . Capture d'écran de la porte dans *Joke* (à gauche) et capture d'écran de la porte sur la première version du site internet de *Cat Ghost*. « Catghostshow ». *Op. cit.* 16 octobre 2017. Archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/web/20171016130949/http://www.catghostshow.com/>>. (Consulté le 21/06/2021).

De fait, le récepteur de *Cat Ghost* identifie déjà cette porte comme un seuil entre l'espace du site internet et celui de l'univers fictionnel, ce qui introduit un potentiel métafictionnel, alors que la porte gagne en matérialité (au départ, elle flotte simplement dans le vide spatial) et s'entrouvre au fur et à mesure des mises à jour.

C'est finalement lors de la quatrième mise à jour que la porte sera entièrement ouverte (et change également de couleur pour l'occasion) ; on aperçoit alors de l'autre côté du seuil le trio

Elon, Naarah et Gideon, ainsi que le message « speak to us and you may find your answer », écrit au-dessus d'eux, qui invite le récepteur à leur poser directement des questions. Sous les personnages, on voit apparaître un lien permettant d'effectuer un enregistrement audio à destination des créateurs de *Cat Ghost*. Enfin, tout en bas de l'image, il est précisé que « votre enregistrement pourra être utilisé dans une prochaine vidéo¹¹¹ ». La porte ouvre donc bien sur un moment de pure métafiction qui propose à l'utilisateur (de la page) de se constituer acteur (de la narration de la série). C'est peut-être d'ailleurs le seul lien que la page entretient avec la narration de *Cat Ghost*. A l'exception de cette version du site internet, la page de *Cat Ghost* ne fait pas intervenir de personnages ou d'événements. Ces éléments que l'on retrouve pourtant dans toute narration classique sont absents, donnant à la page internet une place mineure dans le récit transmédiatique de la série.

Cependant, chaque mise à jour apporte également une modification du code source de la page, c'est à dire de sa programmation. Les créateurs de *Cat Ghost* y ont parfois caché des liens vers d'autres images (au nombre total de quatre) qui sont en fait des remerciements destinés aux créateurs de contenus actifs sur *YouTube*, ayant couvert la websérie sur leur propre chaîne¹¹², comme par exemple Nick Nocturne¹¹³. Egalement dissimulé dans la troisième version de la page internet, se trouve un message en deux parties (la première dans une partie sombre de l'image de la page et la seconde dans son code source) : « Your world is ending. Change is natural ». Ce message préfigure les événements de l'épisode à venir, « Catghost 7 Key¹¹⁴ », à la fin duquel le monde où vivent Naarah, Elon et Gideon est détruit, marquant la fin de la première saison de la série *Cat Ghost*.

Enfin, les mises à jour de la page qui suivront la quatrième (celle qui faisait apparaître Gideon, Naarah et Elon) zoomeront sur de nouvelles portes : la porte bleue puis la porte verte, puis à nouveau la porte bleue que l'on aperçoit également dans la série. Cependant, l'ouverture de

111 « Your recording may be used in a future video », nous traduisons. « Catghostshow ». *Op. cit.* 30 Avril 2018. Archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/web/20180430203520/http://www.catghostshow.com/>>.

112 Ce procédé est donc l'inverse de celui observé dans *lonelygirl15* où les premières vidéos de la chaîne s'adressaient à des créateurs de contenu sans lien avec celle-ci, afin d'attirer leur public. Ici, les créateurs de *Cat Ghost* cachent les remerciements de créateurs qui ont mentionné ou étudié l'œuvre dans leurs vidéos, et ont donc eux-même encouragé leurs spectateurs à s'intéresser à *Cat Ghost*.

113 Le violet et les quatre yeux sont une référence à Nick Nocturne, persona d'un créateur de contenu *YouTube* qui a l'apparence d'un chat noir démon possédant deux paires d'yeux, l'une violette et l'autre verte. Le texte sous l'image une fois déchiffré est le suivant: « We know you are watching - Now you can never leave ». <<http://www.catghostshow.com/89203/foryou.png>>. 06 Octobre 2017. Archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/web/20171006001207/http://www.catghostshow.com/89203/foryou.png>>.

114 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 7 Key ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 6 mars 2018, <<https://youtu.be/q4mpzuYsi5s>>. (Consulté le 21/06/2021).

la porte bleue débouche sur un tout autre type de contenu : un message annonçant une suite à *Cat Ghost*, nommée *Legend of Frog*¹¹⁵.

Si l'on reprend ces trois derniers éléments : des remerciements, le *teaser* d'un épisode à venir et le *teaser* d'une suite, on se rend compte que finalement, la page web de *Cat Ghost* a bien une vocation promotionnelle, et ne participe pas tant à développer l'histoire (avec les enregistrements des joueurs) qu'à communiquer des informations extradiégétiques autour de l'œuvre. Ce constat s'accompagne cependant d'un paradoxe : pourquoi les informations promotionnelles autour de la série sont-elles dissimulées dans des images et des codes sources plutôt que d'être exposées et rendues faciles d'accès ?

Les outils pour répondre à cette question nous manquent à ce stade de ce mémoire, car bien que notre étude des médias constitutifs de *Cat Ghost* touche à sa fin, nous nous sommes principalement intéressés aux aspects structurels de l'œuvre induits par sa forme. Or, si *Cat Ghost* propose une formule transmédiate unique, l'œuvre semble s'inscrire dans un genre fictionnel récent et spécifique. Ce courant, bien qu'encore mal défini, propose déjà un ensemble de pratiques propres, qui semblent avoir eu une influence majeure sur la création, la circulation et la réception de *Cat Ghost*. Ce genre fictionnel est le jeu en réalité alternée (ARG), dont l'étude sera au centre de notre prochaine partie, afin de nous permettre d'appréhender le domaine codifié dans lequel *Cat Ghost* s'inscrit pour proposer son récit transmédiate.

I.C. – *Cat Ghost* dans le genre expérimental du jeu en réalité alternée (ARGs)

Comme nous avons pu le voir tout au long de la partie précédente, le récit transmédiate de *Cat Ghost* ne semble pas reposer uniquement sur les structures propres aux media qui le constituent. L'exemple du site internet qui dissimule un aspect promotionnel est particulièrement parlant. C'est parce que cette pratique ne saurait s'expliquer par l'étude des media eux-mêmes, que la première partie de ce mémoire doit nécessairement intégrer une analyse du jeu en réalité alternée, afin de donner un contexte à l'œuvre *Cat Ghost*.

En effet, si *Cat Ghost* propose un récit transmédiate aux propriétés singulières, voire uniques, il s'appuie bien sur le corpus d'un genre expérimental récent, lequel peine encore à se définir. Afin de pouvoir comprendre la structure et les enjeux de l'ARG, il sera nécessaire dans

115 « *Catghostshow* ». *Op. cit.* 23 Décembre 2019. Archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/web/20191223114048/http://catghostshow.com/>>. Le jeu *Legend of Frog* sera finalement annulé car jugé trop ambitieux.

un premier temps de s'intéresser non pas à l'histoire du genre mais à sa préhistoire, c'est à dire à la liste des œuvres, événements et phénomènes qui ont précédé et permis son émergence. Ainsi, nous expliciterons le contexte qui a favorisé la création du premier ARG moderne : *The Beast*¹¹⁶. Une seconde partie sera consacrée à ce dernier, et expliquera ses mécaniques, ses lignes directrices et comment il s'est constitué en exemple fondateur du genre. Enfin, nous étudierons dans une dernière partie comment le jeu en réalité alternée a évolué jusqu'à aujourd'hui, afin de déterminer dans quelle mesure *Cat Ghost* s'inscrit dans la lignée des ARGs, et comment une connaissance de ce genre peut nous fournir des outils nécessaires pour appréhender l'œuvre.

I.C.1 – Emergence d'un genre : la préhistoire des ARGs

Avant même que nous puissions mentionner quelques exemples d'ARGs, il est important que nous nous intéressions ici aux œuvres et faits divers qui participèrent de près à l'élaboration du genre. Cela nous permettra d'observer des mécaniques qui se recoupent parfois, et qui nous donneront une vision globale des concepts qui sont au centre d'un ARG classique. Pour ce faire, nous allons principalement nous fonder sur l'étude menée en 2006 par le chercheur Ivan Askwith dans son article « This Is Not (Just) An Advertisement : Understanding Alternate Reality Games¹¹⁷ » qui propose une analyse du genre.

Selon Askwith, la première source d'inspiration des ARGs modernes remonterait à 1938 avec l'adaptation radiophonique proposée par Orson Welles de *La Guerre des mondes* d'H.G Wells. En effet, Welles avait décidé de narrer *La Guerre des mondes*, livre dans lequel des extraterrestres envahissent la terre, à la manière d'un bulletin d'information. Cet événement a créé une confusion certaine chez les auditeurs ayant manqué le début de la diffusion, pour qui la fiction de Wells se confondait alors avec la réalité. Cet incident a par la suite été largement surexploité par les media d'information qui rapportèrent des cas d'auditeurs ayant paniqué en interprétant l'émission de Welles comme un véritable bulletin d'information. L'adaptation de *La Guerre des mondes* par Welles a souvent été citée comme exemple dans les études médiatiques¹¹⁸

116 Parce que *The Beast* utilise principalement une multitude de sites internet – aujourd'hui hors lignes pour la plupart – comme support, et qu'ils ne sont jamais présentés comme faisant partie d'un jeu, il n'a pas été possible d'en proposer une référence bibliographique.

117 ASKWITH, Ivan. « This Is Not (Just) An Advertisement : Understanding Alternate Reality Games ». Cambridge, Massachusetts: MIT Convergence Culture Consortium, 2006. Edition numérique non paginée.

118 Marshall McLuhan notamment mentionne cet incident dans son livre *Understanding Media*, dans un chapitre dédié à la radiodiffusion. Voir MCLUHAN, Marshall. « Radio : The Tribal Drum ». *Understanding Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1964. pp. 299-300.

qui suivront l'incident, démontrant entre autre le pouvoir d'un medium d'information indépendamment du contenu qu'il transmet.

Cependant, c'est surtout la démarche de Welles qui nous intéresse ici, car elle s'inscrit dans une logique que nous retrouverons dans la pratique du jeu en réalité alternée. Askwith relève que le but de Welles n'était pas de tromper ses auditeurs, mais de produire un effet d'authenticité, et donc d'immersion : « While the CBS broadcast of War of the Worlds was not intended as a hoax [...], it seems clear that Welles was interested in using the properties of the narrative medium, radio in this case, to make the fictional experience as immersive as possible ¹¹⁹ ». Welles a proposé une fiction selon les modalités d'un mode de diffusion non-fictionnel (le bulletin d'information). Tout en assumant la nature fictionnelle de *La Guerre des Mondes*, il l'inscrit dans le contexte du monde réel ; une posture qui peut aisément être reproduite à l'ère d'internet et de la culture participative.

Comme seconde influence fondatrice du jeu en réalité alternée, Ivan Askwith mentionne le livre de Kit Williams *Masquerade*¹²⁰, publié en 1979 : « a children's book that concealed clues in the illustrations and text on each page. When deciphered, these clues would reveal the location of a valuable jewel that Williams had crafted himself, and buried 'somewhere in Britain' ¹²¹ ». Il fallut aux lecteurs de Williams plusieurs années pour déchiffrer les énigmes permettant de trouver la localisation du bijou enterré. Williams recevait plusieurs dizaines de lettres chaque jour, en provenance de joueurs expliquant leurs avancées et leurs théories, espérant voir leurs progrès validés par l'auteur. Si la forme de *Masquerade* sera ensuite largement reprise par d'autres auteurs, faisant de la chasse au trésor un genre à part entière, l'émergence d'internet va amener de nouvelles possibilités d'évolution pour ce format. La culture participative permet aux lecteurs devenus participants de s'organiser et de partager leurs avancées (comme ils souhaitaient déjà le faire dans les années quatre-vingt en écrivant directement à Williams). C'est aussi parce que *Masquerade* induit une relation entre le livre et le monde réel, ainsi que la promesse d'une interaction entre le lecteur et celui-ci (les énigmes sont abstraites, mais le bijou, lui, existe physiquement quelque part), qu'internet, en tant que réseau de connexion se constitue comme un medium de choix pour une chasse au trésor de grande ampleur.

119 ASKWITH, Ivan. *Op. cit.*

120 WILLIAMS, Kit. *Masquerade*. Londres, Jonathan Cape. 1979

121 ASKWITH, Ivan. *Op. cit.*

Une autre inspiration relevée par Askwith pour le genre de l'ARG, est la théorie du complot « Paul-is-dead ». Une théorie selon laquelle Paul McCartney, membre du groupe des *Beatles* serait décédé dans un accident de voiture en 1966, à la suite duquel il aurait été remplacé par un sosie. Cette théorie fit son apparition en 1969 et bénéficia par la suite d'une large couverture médiatique. « Many fans believed this rumor was supported by 'evidence' embedded as clues and hints in the Beatles' songs, album artwork, and movies ¹²²» explique Askwith, ce qui nous renvoie indirectement aux énigmes de *Masquerade*. En effet, bien que *Masquerade* soit une œuvre littéraire, dont le but donné est de mener à déterrer un trésor en résolvant une énigme, la théorie du complot suit un principe similaire : trouver des indices dissimulés pour renforcer un argument. La différence majeure, bien entendu, réside précisément dans le fait que *Masquerade* est un livre, et que c'est donc l'auteur qui déclare que les pages cachent une énigme dont la résolution mène à un trésor, il fixe les règles, promettant au lecteur que le trésor existe quelque part dans le monde réel. Dans le cas d'une théorie du complot comme « Paul-is-Dead », ceux qui élaborent la théorie en sont ses créateurs : ils ne sont guidés par aucun texte et aucune *intentio auctoris*¹²³ ne semble réellement chercher à les orienter dans cette direction.

« Paul-is-Dead » est une théorie qui préfigure également internet, mais il n'est plus à démontrer qu'internet est un terreau fertile pour la désinformation, qui favorise le développement problématique des *fake news*. On peut encore une fois relever que l'aspect participatif d'internet amplifie les possibilités de voir naître des théories du complot, car les utilisateurs du net peuvent facilement utiliser des marqueurs du réel pour dissimuler une fiction, comme nous l'avons déjà observé avec *lonelygirl15* et son utilisation du blog vidéo ou des réseaux sociaux par exemple.

Finalement, de tous les phénomènes qu'Askwith place au fondement de la formation du genre des ARGs, aucun n'est plus unanimement mentionné que le film *The Blair Witch Project*¹²⁴ et sa campagne promotionnelle¹²⁵. La caractéristique majeure de cette campagne promotionnelle est en fait qu'elle ne se présente jamais comme telle. Elle repose sur un site internet¹²⁶ qui nous présente la légende de la sorcière de Blair et l'inquiétante disparition d'un groupe d'étudiants

122 ASKWITH, Ivan. *Op. cit.*

123 Concept élaboré par Umberto Eco autour de l'interprétation d'un texte. *L'intentio auctoris* est l'intention de l'auteur d'un texte lorsqu'il élabore celui-ci. Voir ECO, Umberto. *Les limites de l'interprétation* (1990). Paris, Grasset, 1992. pp. 29-32.

124 MYRICK, Daniel et SANCHEZ, Eduardo. *The Blair Witch Project*. Artisan Entertainment, 1999.

125 On trouve en effet *The Blair Witch Project* mentionné dans une immense majorité des études sur l'ARG, dont notamment : Askwith, Bakioglu, Jenkins, Parker et Szulborski.

126 « The Blair Witch Project main page ». *The Blair Witch Project*. 1998, <<https://www.blairwitch.com>>. (Consulté le 21/06/2021).

parti à la recherche des origines de ce mythe pour tourner un projet vidéo scolaire. Le site internet présente alors le film *The Blair Witch Project* comme étant le documentaire tourné par les étudiants, retrouvé après leur disparition et diffusé tel quel, alors qu'il s'agit bien en réalité d'une fiction, réalisée par une équipe de tournage avec des acteurs jouant le rôle des étudiants. Askwith définit la campagne marketing de *The Blair Witch Project* comme un cas de marketing immersif¹²⁷ et sa présentation comme une fiction immersive¹²⁸. Pour Jenkins, *The Blair Witch Project* constitue le premier cas publiquement reconnu de récit transmédiatique¹²⁹ car le film n'est qu'une partie de la fiction racontée, laquelle commence sur le site internet *blairwitch.com* où sont décrits les événements liés au film : le contexte de sa création, comment il a été retrouvé et transmis à une production, menant à sa diffusion.

Le choix de cette stratégie immersive a permis au film, tourné avec un budget très faible (puisque de toute façon, le récepteur devait pouvoir croire qu'il avait été réalisé avec des moyens accessibles à des étudiants) de rencontrer un immense succès, contribuant également à la naissance d'un nouveau genre de film d'horreur, le *foundfootage* dans lequel s'inscrivent des œuvres comme *Cloverfield*¹³⁰, *Rec*¹³¹, ou *Paranormal Activity*¹³² dans lesquelles la camera fait partie intégrante de la diégèse. Mais son succès et la nature de sa campagne promotionnelle auront également pour conséquence d'ouvrir la voie pour permettre la réalisation du premier ARG moderne¹³³ en 2001 : *The Beast*, dont nous allons maintenant étudier la nature et les caractéristiques.

I.C.2 – *The Beast*, le modèle du jeu en réalité alternée

The Beast vit le jour en tant qu'instrument de la campagne de promotion de *A.I. Artificial Intelligence* de Steven Spielberg en 2001. Cette campagne devait s'inspirer de celle de *The Blair Witch Project*, c'est à dire qu'elle devait proposer des événements, lieux et personnages

127 « Immersive marketing » dans le texte d'origine. ASKWITH, Ivan. *Op. cit.*

128 « Immersive fiction » dans le texte d'origine. *Ibid.*

129 « The concept of transmedia storytelling first entered public dialogue in 1999 as audiences and critics tried to make sense of the phenomenal success of *The Blair Witch Project* (1999), a small budget independent film that became a huge moneymaker. » JENKINS, Henry. *Convergence Culture. Op. cit.* p. 101.

130 REEVES, Matt. *Cloverfield*. Bad Robot Productions, 2008.

131 BALAGUERÓ, Jaume et PLAZA, Paco. *Rec*. Castelao Producciones, 2007.

132 PELI, Oren. *Paranormal Activity*. Blumhouse Productions, 2007.

133 Nous utilisons ici l'adjectif « moderne » par opposition à « historique », dans le sens où nous nous parlons de l'ARG autour duquel le genre se développera, qui n'est pas nécessairement l'œuvre la plus ancienne que l'on puisse rétrospectivement d'ARG. En d'autre terme, nous parlons du premier ARG considéré comme tel par rapport au moment où le genre fut établi, plutôt qu'au moment de la conception de la première œuvre présentant des caractéristiques de ce genre.

fictionnels sans toutefois admettre leur fictionnalité. Le premier exemple auquel furent confrontés les joueurs, était un point d'entrée dans le jeu : le personnage de Jeanine Salla. Ce personnage était crédité dans les affiches et bandes-annonces de *AI. Artificial Intelligence* aux côtés de l'équipe du film et de Steven Spielberg, et arborait le rôle de « Sentient Machine Therapist ». C'est cette fonction entièrement fictionnelle qui devait attirer l'attention des spectateurs, et encourager les plus curieux d'entre eux à rechercher son nom sur internet. Ils furent récompensés en découvrant le curriculum vitae de Jeanine Salla sur le site internet de la *Bangalore World University*... Une université toute aussi fictive que le personnage.

The Beast ne se limitait pas à un personnage et un site internet factice, mais proposait aux joueurs de résoudre une enquête complexe : la résolution du meurtre d'un autre personnage nommé Evan Chan. Pour ce faire, il leur fallait naviguer entre différents sites, envoyer des courriers électroniques, appeler des numéros de téléphone et résoudre des énigmes variées pour trouver de nouveaux indices et avancer dans l'histoire.

« The public response to *The Beast* was remarkable: during the 120 days of the game, more than 7,000 active participants formed an online collective, referring to themselves as 'the Cloudmakers,' and doggedly followed the clues that Stewart and Weisman prepared¹³⁴ » écrit Askwith, témoignant de la naissance d'une communauté dédiée originellement à la résolution de *The Beast*. Sean Stewart et Jordan Weisman étaient à la tête du projet (aux côtés du *game designer* Etan Lee) et se sont exprimés à de multiples reprises sur les lignes directrices et les principes moteurs de *The Beast*. C'est sur le blog de Stewart que l'on retrouve peut-être l'article le plus complet à ce sujet : « The A.I Web Game », publié en août 2003.

L'article de Stewart commence par mentionner les sources d'inspiration de Jordan Weisman pour le projet :

[D]oing a game that would be sort of like The Beatles Paul-Is-Dead mystery—an elaborate web of clues and possible conspiracies to be investigated by a huge groupe of fans. The internet supplied the medium—a place where you could deliver a ton of content, and be assured that players would talk with one another¹³⁵.

134 ASKWITH, Ivan. *Op. cit.*

135 STEWART, Sean. « The A.I. Web Game ». Seanstewart.org. Août 2003. <<http://www.seanstewart.org/interactive/aiintro/>>; archivé sur Wayback Machine, le 14 Octobre 2006, <<https://web.archive.org/web/20061014183922/http://www.seanstewart.org/interactive/aiintro/>>. (Consulté le 21/06/2021).

Cette citation met bien en avant l'importance des possibilités d'internet comme terrain de jeu pour un projet inspiré par une théorie du complot, ainsi que la recherche d'indices à laquelle se livrent ses participants. Internet permet d'utiliser différents types de contenus, c'est à dire de médias, pour dissimuler des indices (image, son, article de blog...), tout en facilitant la communication entre les joueurs via l'utilisation de différents systèmes de messagerie instantanée (commentaires d'articles, forums, chats...). A la suite de cette explication des idées fondatrices de *The Beast*, Stewart cite les cinq principes autour desquels celui-ci devait s'articuler :

The narrative would be broken into fragments, which the player would be required to reassemble. [...]

The game would—of necessity—be fundamentally cooperative and collective, because of the nature of the internet. [...]

The game would be cooler if nobody knew who was doing it, or why. [...]

The game would be cooler if it came at you, through as many different conduits as possible. [...]

This is Not a Game [...] the game would never admit it was a game¹³⁶.

On peut en effet, dans une certaine mesure, relier ces principes à une version ludique et recadrée de la théorie « Paul-is-Dead ». Celle-ci nous dirigerait vers la résolution d'un incident inexpliqué, requérant une communauté pour dégager les indices entourant la mort de Paul, lesquels proviennent d'une multitude de source : pochette des albums, parole des chansons, ou habitudes vestimentaires de Paul...

The Beast cependant, à la différence de la théorie « Paul-is-Dead », était bien un jeu qui répondait aux actions de ses joueurs, et tendait vers une résolution. Internet permettait au jeu de constituer une communauté et d'utiliser une multitude de *conduits* pour intégrer les éléments de son histoire, sans jamais avoir à mettre en évidence leur nature fictionnelle. Cette forme narrative rencontra un réel succès auprès des joueurs, ce qui justifia son développement dans les années qui suivirent. En 2003, une partie de l'équipe à l'origine de *The Beast* fonda la compagnie 42 Entertainment, qui se spécialisa dans la création d'ARGs promotionnels, lesquels connurent à leur tour un franc succès. Mentionnons à titre d'exemple *ilovebees*, qui avait été réalisé en 2003 autour du jeu vidéo *Halo 2*¹³⁷ de Microsoft et *Why So Serious?* pour le film *The Dark Knight*¹³⁸ de Warner Bros. Pictures en 2007. Cependant, c'est principalement du côté de la communauté elle-

136 STEWART, Sean. *Op. cit.*

137 *Halo 2*. PC et Xbox, 2004. Bungie.

138 NOLAN, Christopher. *The Dark Knight*. Warner Bros. Pictures. 2008.

même que des avancées ont été faites dans le domaine de l'ARG, les membres théorisant, reproduisant et diffusant très largement le modèle de *The Beast* par leurs propres moyens.

L'acronyme ARG lui-même n'a pas été inventé par l'équipe de *The Beast* mais par un fan, Sean Stacey, en 2002. Stacey est le fondateur du site *unfiction.com*, lequel servait à l'origine de base de données et d'échange sur tous les ARGs connus, avant d'être progressivement abandonné jusqu'à la fermeture de son forum de discussion en 2017. En 2006, il publie un article dans lequel il explique que son choix d'utiliser cet acronyme était motivé par le besoin de pouvoir proposer un mot pour catégoriser un genre difficile à définir : « try to categorize a nascent genre, to distill a definition into a more memorable soundbite ¹³⁹ ». Stacey admet regretter le choix de cet acronyme : « I came up with that very term (yes, I am *that* particular idiot) ¹⁴⁰ », et dédie le reste de l'article à la recherche d'un terme mieux adapté à définir le genre dans lequel il s'est investi. Ce n'est pas tant sa solution (remplacer ARG par *chaotic fiction*) qui nous intéresse ici, que les difficultés auxquelles Stacey est confronté pour définir le genre. En effet, ces difficultés se retrouvent chez tous les fans et théoriciens qui ont tenté de proposer leur propre définition de l'ARG, car cet acronyme est encore largement privilégié par rapport à toutes les alternatives qui ont été proposées depuis ¹⁴¹.

Le premier problème avec l'acronyme ARG est qu'il n'est ni suffisant, ni exact, même lorsque l'on ne s'intéresse qu'à *The Beast*. Dès 2005, Dave Szulborski questionne la notion de réalité alternée (*alternate reality*) en mentionnant qu'elle est en réalité contraire à la nature d'un ARG :

The ultimate goal is to have the player believe that the events take place and characters of the game exist in his world, not an alternate reality. In a strange but very real way, the ARG creator is trying, not to create an alternate reality, but to change the player's existing world into the alternate reality. ¹⁴²

L'ARG ne se présentant jamais comme cherchant à produire une réalité alternative, mais bien à s'ancrer dans notre réalité, l'appellation elle-même serait donc à proscrire selon Szulborski. De

139 STACEY, Sean. « Undefined ARG ». *Unfiction.com*, 2006. <<https://www.unfiction.com/compendium/2006/11/10/undefining-arg/>>. (Consulté le 21/06/2021).

140 *Ibid.*

141 Dans le domaine de la recherche, l'acronyme ARG a été popularisée par Jane McGonigal (laquelle a participé à la fois à la création de certains jeux en réalité alternée, dont *Ilovebees*, et à la recherche dans le domaine du jeu) dès 2003. On le retrouve notamment dans l'article de conférence suivant: MCGONIGAL, Jane. « 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play ». Melbourne, Melbourne DAC, 2003.

142 SZULBORSKI, Dave. *Op. cit.* (Chapter 2: Immersion in an Alternate Reality.)

plus, dans le même livre, il dédie un chapitre entier à l'étude de la notion de jeu, dans lequel il conclut que les ARGs ne se conforment à aucune des propriétés du jeu tel que Caillois, ou Juul le définissent : « an alternate reality game doesn't even appear to be a game, and has no rules, no game boards, no playing pieces, and no winning conditions¹⁴³ ». On pourrait considérer que ces réserves sur l'utilisation de l'acronyme ARG sont strictement d'ordre sémantique et ne remettent pas réellement en cause son utilisation. Cependant, le second problème auquel cet acronyme nous confronte, et auquel nous allons dédier les dernières pages de cette partie sur l'ARG, concerne la définition même du genre au regard de l'immense variété des œuvres qu'il inclut. En effet, si *The Beast* sert de modèle à partir duquel ont été établies différentes définitions du jeu en réalité alternée, force est de constater qu'un nombre conséquent d'œuvres s'éloignent radicalement des critères fondateur du genre, tout en en conservant l'appellation.

I.C.3 – Mutation et évolution d'un genre expérimental, de *The Beast* à *Cat Ghost*

Peut-être la question même de la définition du jeu en réalité alternée est-elle fallacieuse. Nous n'avons utilisé dans cette partie jusqu'à présent que la liste des lignes directrices de Stewart pour cerner la nature d'un ARG ; cependant, les définitions théoriques proposent rarement plus que des copies de ces traits, dont elles vont reformuler, renforcer ou omettre certains aspects. Par exemple, la définition de Jane McGonigal, proposée dans l'introduction de ce mémoire met en avant la nature collaborative du jeu, mais semble omettre le principe *this is not a game* (TINAG) proposé par Stewart. Paradoxalement, McGonigal est peut-être la théoricienne ayant proposé le plus de réflexions autour de cette caractéristique : d'abord en 2003 avec son article « 'This Is Not a Game': Immersive Aesthetics and Collective Play », puis en 2010 avec son livre *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*¹⁴⁴, où elle s'intéresse à de possibles applications pratiques du jeu sur la réalité. Il serait donc erroné de considérer l'absence du TINAG dans la définition de McGonigal comme un oubli, mais peut-être ne considère-elle simplement pas cette caractéristique comme définitoire du genre de l'ARG.

Le problème de la définition de l'ARG est déjà soulevé par Stacey lorsqu'il constate l'inefficacité de l'acronyme pour définir ce genre nouveau, il naît avant tout d'une absence de consensus sur de sa nature : « My first observation in considering the debates about what

143 *Ibid.* (Chapter 1: Game or Not a Game?)

144 MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York, The Penguin Press, 2011.

qualities define an alternate reality game was that different people tended to focus on different elements of the games¹⁴⁵. » Cela étant, il existe bien une caractéristique de l'ARG qui fait consensus : son origine. Tous les théoriciens que nous avons cités admettent directement ou indirectement que *The Beast* a donné sa forme au genre. Ainsi, l'ARG en tant que genre se conçoit autour de la notion d'extériorité générique proposée par Jean-Marie Schaeffer, qu'il définit comme suit :

[L]a procédure qui consiste à « produire » la notion d'un genre non à partir d'un réseau de ressemblances existant entre un ensemble de textes, mais en postulant un texte idéal dont les textes réels ne seraient que des dérivés plus ou moins conformes, de même que selon Platon les objets empiriques ne sont que des copies imparfaites des Idées éternelles¹⁴⁶.

Une différence notable entre le concept d'extériorité générique et la réalité du jeu en réalité alternée, (qui rend encore plus difficile la définition de ce genre) est qu'il n'est pas question ici d'un « texte idéal », mais des principes posés par un texte qui a bien existé¹⁴⁷.

Cette notion semble idéale pour expliquer le genre de l'ARG, car elle implique directement que les autres œuvres que l'on va qualifier d'ARG sont « des dérivés plus ou moins conformes ». C'est grâce à cette observation que l'on peut finalement comprendre pourquoi il semble impossible de proposer une définition entièrement satisfaisante du jeu en réalité alternée : une grande partie des œuvres qui s'inscrivent dans le genre se démarquent par certains aspects, de l'œuvre originale. Dans un article de conférence publié en décembre 2020 visant à proposer une classification de différents types d'ARGs, David Ruiz-Garcia relève l'absence de consensus concernant leurs caractéristiques définitives, et les relie au phénomène suivant :

the presence of an exaggerated experimental nature that leaves each designer free to reinvent the genre in almost every new project [...] each ARG aims to meet a different objective and uses any means to achieve it, regardless of transgressing the hypothetical rules established by the majority¹⁴⁸.

145 STACEY, Sean. *Op. cit.*

146 SCHAEFFER, Jean-Marie. « Du texte au genre ». *Théorie des genres*, Paris, Seuil. 1986, p. 190.

147 Nous utilisons ici le passé, car il est également important lorsque l'on veut mentionner *The Beast* en tant que texte de garder à l'esprit que ce dernier est un jeu qui a pris fin en 2001. Il n'est plus possible de « jouer » à *The Beast* et même « explorer » le jeu est devenu une entreprise difficile, les supports en ligne ayant été utilisés pour le jeu ont pour la plupart été retirés du net depuis longtemps. On trouve également remarquablement peu de ressources détaillant l'histoire et les événements ayant pris place pendant le jeu. De fait, on peut certainement avancer l'idée que le jeu en réalité alternée ne repose effectivement pas sur un texte réel (puisque celui-ci n'existerait plus), mais bien sur un texte idéal : le souvenir ou l'interprétation de ce qu'a été *The Beast*.

148 RUIZ-GARCIA, David. « Alternate Reality Games: Defining Gender through an Updated Taxonomy ». Madrid, COSECIVI 2020, 2020. Edition numérique. Article de conférence.

Pour retrouver cette nature expérimentale, il n'y a qu'à s'intéresser aux œuvres qui apparaissent dans les milieux qui discutent et recensent les ARGs : nous avons mentionné par exemple le site *unfiction.com*, on peut également y ajouter le site *argn.com*¹⁴⁹, lequel publie régulièrement des articles sur le domaine des ARGs et maintient à jour une liste « Now playing » des jeux en réalité alternée qui sont en cours, ou encore la communauté « r/ARG » active sur le site communautaire *reddit.com*. Enfin, le contenu proposé sur *YouTube* par certains créateurs connus pour s'intéresser au domaine de l'ARG, tel Nick Nocturne ou Feldup en France, contribue également à donner de la visibilité à des œuvres qui se retrouvent automatiquement associées à des ARGs¹⁵⁰.

Voici trois exemples d'ARGs récents qui se distinguent du modèle de *The Beast* :

*Pbhere*¹⁵¹ est une série animée indépendante de 2020 qui privilégie comme support l'application *TikTok*. On y suit les aventures d'un personnage, Pb, dans de courtes vidéos. La particularité de cette série est que le personnage de Pb reçoit et suit les commentaires des spectateurs qui l'aident à progresser dans le récit. Cette interaction directe entre un personnage fictionnel et une audience réelle, contribue à faire entrer *Pbhere* dans le domaine des jeux en réalité alternée puisque la réalité de Pb et celle de l'audience ne sont pas différenciées. Enfin, un épisode mentionne le site internet d'une entreprise fictive, « infrabiotech » sur lequel se trouvait un indice nécessaire à la progression de Pb : l'utilisation d'un site internet qui ne soit pas présenté comme faisant partie d'une fiction, où sont dissimulés des indices, constituait déjà une mécanique majeure de *The Beast* et de l'ARG en général.

*Petscop*¹⁵² est une autre série animée indépendante, mise en ligne sur *YouTube* entre Mars 2017 et Novembre 2019. Nous suivons le personnage de Paul, jouant à un jeu vidéo appelé *Petscop*. Alors que Paul progresse dans le jeu, il découvre que le créateur y a caché une histoire sombre et tragique inspirée de sa propre vie. *Petscop* n'utilise donc qu'un seul support (*YouTube*) et ne permet pas aux spectateurs d'interagir avec le personnage de Paul ou avec le récit proposé. Bien que *Petscop* (l'œuvre) ne soit pas un jeu, cette websérie dissimule bien sa nature fictionnelle :

149 « ARGnet ». *argn.com*, 2002, <www.argn.com>. (Consulté le 21/06/2021).

150 A l'instar de nombreux théoriciens, Nick Nocturne propose une sous-catégorisation du genre de l'ARG. Le choix de Nocturne est d'utiliser le concept d'*unfiction* pour qualifier les œuvres qui dissimulent leur nature fictionnelle mais ne proposent pas d'interactions fortes avec leur audience. Cependant, cette classification ne faisant pas consensus, nous continuerons dans ce mémoire à privilégier l'utilisation de l'acronyme ARG pour son universalité.

151 @pbhere *Pbhere. Tik Tok*, 2020. <<https://www.tiktok.com/@pbhere?>>. (Consulté le 21/06/2021).

152 DOMENICO, Tony. *Petscop. YouTube*, téléchargé par *Petscop*, 2017-2019, <<https://www.youtube.com/channel/UCZKQv0ZFHpelUkOtNjtq4KA>>. (Consulté le 21/06/2021).

Paul est bel et bien un personnage, et le jeu auquel il joue, *Petscop*, n'existe pas réellement. L'histoire de la série est présentée d'une manière complexe et indirecte, exploitant à la fois les possibilités permises par une interface de jeu vidéo en cours de développement, et l'absence d'images de Paul ou de l'environnement dans lequel il joue. De fait, son interprétation nécessite une attention au détail et un travail de réflexion qui requiert, à l'instar de *The Beast*, la mise en place d'une communauté de récepteurs actifs.

*TheSunVanished*¹⁵³ est une fiction qui s'est déroulée exclusivement sur le réseau social *Twitter* entre Avril 2018 et Octobre 2020. Les événements de *TheSunVanished* prennent place dans une réalité alternative où le soleil disparaît soudainement du ciel. Le personnage principal crée alors le compte *TheSunVanished* sur *Twitter* pour documenter sa situation, alors qu'il est confronté à une multitude de phénomènes étranges qui font suite à la disparition du soleil. *TheSunVanished* utilise toutes les possibilités de la plateforme *Twitter* pour présenter les événements auxquels le personnage est confronté : vidéos, textes, images et discussions avec d'autres personnages de la fiction. Ainsi, *TheSunVanished* s'inscrit également dans le monde réel par son usage d'un réseau social, sur lequel récepteurs et personnages sont indifférenciables. Les récepteurs de *TheSunVanished*, bien qu'ils puissent commenter et recevoir parfois des réponses à leur commentaire, n'ont toutefois pas réellement d'impact sur les événements de la fiction et leur rôle est, là encore, majoritairement un rôle d'interprétation (relier les personnages entre eux, proposer des explications aux événements auquel *TheSunVanished* fait face...).

Le choix de ces trois ARGs très récents suffit à révéler une absence de consensus autour des caractéristiques du genre. Y a-t-il seulement un point commun à ces fictions qui serait exclusif aux œuvres qualifiées d'ARG ? A l'heure actuelle, les critères que les théoriciens semblent mettre en avant pour le domaine des ARGs paraissent trop restrictifs pour structurer le genre, ou mériteraient d'être affinés pour pouvoir être vérifiés. Où se situerait l'interaction dans *Petscop* ? Peut-on considérer que *Pbhere* dissimule sa nature fictionnelle alors même qu'il s'agit d'une série d'animation ? Une communauté est-elle nécessaire pour interpréter l'histoire de *TheSunVanished* ?

Il n'est pas impossible qu'en s'interrogeant sur toutes ces œuvres, on puisse trouver un point commun propre aux ARGs qui puisse cimenter le genre, mais cette tâche dépasse de loin le cadre de ce mémoire. A l'heure actuelle, où les sous-catégorisations du genre de l'ARG

153 *TheSunVanished*. *Twitter*, <<https://twitter.com/thesunvanished>>. (Consulté le 21/06/2021).

fleurissent et où le terme semble être utilisé pour qualifier une immense variété d'œuvres expérimentales, il paraît raisonnable de considérer le phénomène d'extériorité générique comme étant à l'origine de la fondation du genre. C'est ce constat qui nous permet de revenir directement à *Cat Ghost*, et de finalement qualifier cette œuvre de jeu en réalité alternée, sans avoir besoin de la confronter aux nombreuses définitions du genre et de ses possibles sous-catégories.

Il est clair que *Cat Ghost* entre dans cette classification par sa propre nature expérimentale, ses liens évidents avec les caractéristiques de *The Beast*, ainsi que son *intentio auctoris* et sa réception. Si l'on reprend les cinq critères de Stewart autour desquels *The Beast* a été conçu, *Cat Ghost* se conforme à au moins deux d'entre eux : l'œuvre est fragmentée entre plusieurs supports médiatiques, et l'opération d'interpréter le récit de *Cat Ghost* requiert nécessairement la formation d'une communauté. Concernant l'*intentio auctoris*, si elle est visible au sein de l'œuvre elle-même, Kris Patrick mentionne directement son désir de faire de *Cat Ghost* un ARG dans une interview vidéo avec Nick Nocturne, où il déclare : « I was interested in working on an ARG webseries [...] and I did¹⁵⁴ ». Enfin, le rôle de Nocturne en tant que créateur de contenu spécialisé dans le domaine des ARGs influence bien évidemment la réception de l'œuvre, d'autant plus qu'il a directement été approché par les créateurs de *Cat Ghost* avant la réalisation de la série, et les a ainsi conseillés sur la manière de mettre en place leur récit¹⁵⁵. Nocturne a également publié trois vidéos explicatives sur *Cat Ghost*, au fur et à mesure que les épisodes étaient mis en ligne, puis il a utilisé la websérie comme un exemple d'ARG, dans une autre vidéo où il s'intéressait aux sous-catégories du genre¹⁵⁶.

Il apparaît donc légitime de considérer *Cat Ghost* comme un jeu en réalité alternée. L'usage de cette catégorisation est utile car il aide à cerner les enjeux de l'œuvre, l'*intentio auctoris* de ses créateurs, ainsi que l'horizon d'attente de ses récepteurs, et établit de fait un lecteur modèle au sens d'Umberto Eco¹⁵⁷. C'est grâce à cette perspective sur l'œuvre que l'on peut enfin résoudre le paradoxe de la page internet que nous avons relevé dans la partie précédente. Les éléments promotionnels sont cachés dans la page internet, car l'audience ciblée

154 NOCTURNE, Nick. « CatGhost : To the Void & Beyond [Series End] ». *Op. cit.*

155 *Ibid.*

156 NOCTURNE, Nick. « What is Unfiction ? | ARGs & the History of Online Storytelling ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 19 janvier 2020, <<https://youtu.be/ftCKeWJordI>>. (Consulté le 21/06/2021).

157 Selon la définition suivante : « ensemble de conditions de succès ou de bonheur (felicity conditions), établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel ». ECO, Umberto. *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs* (1979). Paris, Grasset, 1985, p. 80.

par ces éléments est une audience active, constamment à la recherche de signes dissimulés dans l'œuvre. Ils ont donc pour fonction non-seulement de promouvoir, mais également de récompenser les joueurs qui se seront livrés au travail de recherche.

Cette observation conclut la première partie de cet essai. Nous avons détaillé les différents médias dans lesquels *Cat Ghost* se déploie (websérie, jeux vidéo et page internet) en étudiant la manière dont ils sont chacun utilisés par l'œuvre et en nous intéressant au dispositif qui les relie. Nous avons ensuite actualisé la catégorisation de l'œuvre dans le genre du jeu en réalité alternée, afin de pouvoir utiliser les principes et les mécaniques de ce genre narratif expérimental pour appréhender le fonctionnement de *Cat Ghost*. Nous allons désormais pouvoir étudier ce fonctionnement en nous intéressant à l'une des spécificités de la narration de *Cat Ghost* : sa nature transmédiatique, dont nous avons mis en évidence les différents composants.

II. L'expérience *Cat Ghost* : Reconstituer une narration transmédiatique

Dans son article « Mondialité, Médialité » publié en 2016, Marie-Laure Ryan déclare à propos des mondes fictionnels que « dans la mesure où 'la mondialité' d'une représentation dépend de son pouvoir d'immersion, elle dépend de la disposition particulière du lecteur/spectateur¹⁵⁸ ». Ainsi, si ce mémoire a pour objectif de s'intéresser aux spécificités du monde fictionnel projeté par l'œuvre transmédiatique *Cat Ghost*, il est indispensable de s'intéresser à l'expérience qu'elle propose à ses récepteurs.

Si nous nous sommes concentrés jusqu'ici sur les différents composants de *Cat Ghost*, il nous faut maintenant étudier comment la mise en relation de ceux-ci donne naissance à une œuvre singulière que le récepteur peut explorer dans son ensemble. Ainsi, nous explorerons dans un premier temps les modalités du transmédia de l'œuvre, et plus spécifiquement la façon dont l'utilisation de multiples médias culturels dans *Cat Ghost* crée une fiction à reconstituer, favorisant l'émergence d'un paradigme indiciaire¹⁵⁹ spécifique. Une fois ce paradigme indiciaire décomposé, il nous sera possible, dans un second temps, d'observer la manière dont l'œuvre conditionne sa propre réception, avec une partie centrée sur la réception communautaire où nous nous intéresserons tour à tour à l'établissement d'une communauté autour de *Cat Ghost*, et à la question de l'interaction avec l'œuvre. Cela nous permettra en fin de seconde partie, de proposer une typologie des récepteurs de *Cat Ghost* en analysant la multiplicité des expériences proposées aux récepteurs, et la manière dont celles-ci altèrent leur relation avec l'œuvre.

158 RYAN, Marie-Laure. « Mondialité, Médialité. » *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*. Op. cit. p. 26.

159 Analysé dans la partie II.A.3 – Le paradigme indiciaire de *Cat Ghost*, le paradigme indiciaire est un modèle épistémologique théorisé par Carlo Ginzburg, qui s'intéresse aux disciplines relevant de « la reconnaissance minutieuse d'une réalité sans doute infime, pour découvrir les traces d'événements auxquels l'observateur ne peut avoir d'accès direct ». GINZBURG, Carlo. « Traces : Racines d'un paradigme indiciaire » (1979). *Mythes emblèmes traces*. Lagrasse, Verdier, 1989. p. 244.

II.A – Modalités du récit transmédiatique

Le concept de *transmedia storytelling*, tel qu'il est proposé par Henry Jenkins¹⁶⁰ met en évidence une nouvelle forme de récit, sans toutefois considérer ses modalités. En effet, le phénomène que Jenkins observe est encore très récent et son application reste donc un terrain très expérimental, comme nous l'avons vu, par exemple, avec le domaine des jeux en réalités alternées. Il suffit d'observer la seconde phrase de sa définition pour comprendre que Jenkins est tout à fait conscient que le transmédia n'est pas soumis à une structure unique : « Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.¹⁶¹ ». L'usage du mot *ideally*, induit donc l'idée d'une forme plus ou moins parfaite de récit transmédiatique et donc un jugement de valeur sur cette forme. Autrement dit, c'est uniquement dans la forme la plus aboutie du transmédia, que chaque medium contribue d'une manière qui lui est propre à la création du récit.

Par conséquent, reconnaître une forme de récit transmédiatique n'induit pas directement une structure et des propriétés qui seraient propres à cette forme : c'est à l'inverse en s'intéressant à l'objet d'étude lui-même que l'on va constater une dimension transmédiatique au travers de ses mécanismes singuliers. L'étude de ces modalités dans *Cat Ghost* sera donc l'objectif de cette partie. Dans un premier temps, nous nous concentrerons sur les limites d'une interprétation linéaire des médias culturels de *Cat Ghost*, en analysant la manière dont la websérie se présente comme une fiction incomplète. Dans une seconde partie, nous étudierons comment, par l'intermédiaire du transmedia, il est possible de déduire des informations capitales à la compréhension du récit, au travers de l'exemple du personnage de Bethany. Finalement, nous utiliserons les éléments dégagés dans cette première partie, pour démontrer que le transmedia de *Cat Ghost* participe d'une nouvelle forme de paradigme indiciaire dont nous analyserons les modalités.

160 « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispensés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée ». BOURDAA, Mélanie. *Op. cit.* Traduit de JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. Op. cit.* p. 95-96.

161 JENKINS, Henry. « Transmedia Storytelling 101 ». *Henry Jenkins*, 22 mars 2007, <https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. (Consulté le 21/06/2021).

II.A.1 – Une fiction incomplète

Il est important de souligner l'importance majeure de la websérie parmi les trois media qui permettent à *Cat Ghost* de se définir comme une fiction. Tout d'abord, nous l'avons déjà souligné, mais la websérie est le premier medium à se présenter au récepteur, puisque les jeux et la page internet sont uniquement accessibles en description de la vidéo. De plus, la websérie est un genre qui privilégie d'emblée une narration : le format vidéo est hérité de l'image filmée, c'est à dire une suite chronologique d'images. *Cat Ghost* se constitue donc en texte narratif au sens de Ryan, puisque l'on identifie notamment des personnages, des lieux et des séquences d'événements logiques¹⁶².

Cependant, on peut aussi noter des éléments dans la websérie qui ne s'inscrivent pas d'emblée dans son récit: par exemple, les flammes au tout début de « Catghost 1 Birthday », les suites d'images subliminales que l'on retrouve dans de nombreux épisodes, comme lorsque Gideon est enfermé dans « Cat Ghost 2 Knock¹⁶³ », ou certaines séquences d'ouvertures comme celles de « Cat Ghost 12 Resistance¹⁶⁴ » ou « Cat Ghost 11 Confrontation¹⁶⁵ ». Ces deux séquences sont belles et bien narratives, dans le sens où elles proposent une suite logique d'événements qui se succèdent dans le temps. Dans l'épisode 11 nous avons un dialogue, dans l'épisode 12, nous observons un écran d'ordinateur, et les différentes actions effectuées par son utilisateur qui tente d'installer un programme. Ces séquences occupent toutefois une place particulière dans le récit de *Cat Ghost*, car il est tout aussi difficile de les relier à la narration principale que, par exemple, les images subliminales susmentionnées. La websérie propose donc une narration linéaire mais pas uniquement, car elle introduit des éléments dont la relation au récit original est obscure : des signifiants dont on ignore ce qu'ils signifient au sein de l'œuvre.

Cependant, même si l'on ne tient pas compte de ces signes et séquences dont on ignore le sens, le récit principal de la websérie est également insatisfaisant au premier visionnage, car aucun contexte n'est donné au récit. Si l'on a bien des personnages, la narration de la websérie ne

162 « [a] narrative text is based on propositions asserting the existence of individuals and on propositions ascribing properties to these existents [...] The text must allow the reconstruction of an interpretive network [...] This implicit network gives coherence and intelligibility to the physical events and turns them into a plot. » RYAN, Marie-Laure. 2004, *Op. cit.* pp. 8-9.

163 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 2 Knock ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 7 juillet 2017, <<https://youtu.be/EsHxevkexJ4>>. (Consulté le 21/06/2021).

164 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 13 Acceptance ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 7 décembre 2019, <<https://youtu.be/u-AtybKUKL8>>. (Consulté le 21/06/2021).

165 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 11 Confrontation ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 12 juin 2019, <<https://youtu.be/qBXcvLvw-bA>>. (Consulté le 21/06/2021).

nous fournit pas d'informations sur leur passé, leurs motivations, leurs buts, les relations qui les unissent ou le monde qu'ils habitent¹⁶⁶. Ce manque d'information complexifie, voire empêche la compréhension des actions et des événements qui prennent place dans la série. Nous faisons face à une fiction incomplète, dans le sens où des éléments majeurs, nécessaires à la compréhension des enjeux du récit ne nous sont pas présentés.

Maintenant, si l'on s'intéresse aux jeux, leur rôle dans la narration est tout aussi difficile à déterminer, sinon plus. Tout d'abord, nous l'avons vu, chaque jeu est indépendant du précédent, il n'y a donc pas de narration sérielle linéaire entre les jeux. De même, chaque jeu a une relation différente avec l'épisode à partir duquel on le trouve, il n'y a donc pas de récit linéaire continu entre les jeux et les épisodes. De plus, bien que cela soit toujours débattu, il est généralement admis que les jeux vidéo ne sont pas intrinsèquement narratifs, comme l'indique Jesper Juul en 2003 :

1. Rules are what makes a game a game.
2. Fiction is incidental to whether something is a game.
3. A game can be interesting without fiction.
4. A game with an interesting fictional world can be a terrible game.
5. Therefore, fiction in games is unimportant¹⁶⁷.

On doit donc considérer, selon Juul, que les jeux de *Cat Ghost* ne fournissent pas nécessairement d'éléments au récit transmédiatique de l'œuvre. Du fait de leur immense variété, on peut toutefois avancer que certains jeux sont plus à même de proposer une narration que d'autres. Dans *Joke* par exemple, nous n'avons pas de personnage visible, un seul lieu (la cellule), et un seul événement à déclencher dans le jeu. Cet événement semble échapper à toute logique narrative : le joueur peut provoquer l'ouverture de la porte devant lui, derrière laquelle il apercevra une image qui sera différente selon l'action qu'il aura effectuée. L'ensemble de ces images sont présentées dans un style graphique photographique sur fond noir, différent du lieu dans lequel le jeu prend place.

166 Si certaines de ces informations peuvent certes être déduites en analysant uniquement la websérie, elles ne sont cependant jamais énoncées.

167 JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2005. pp. 13-14.

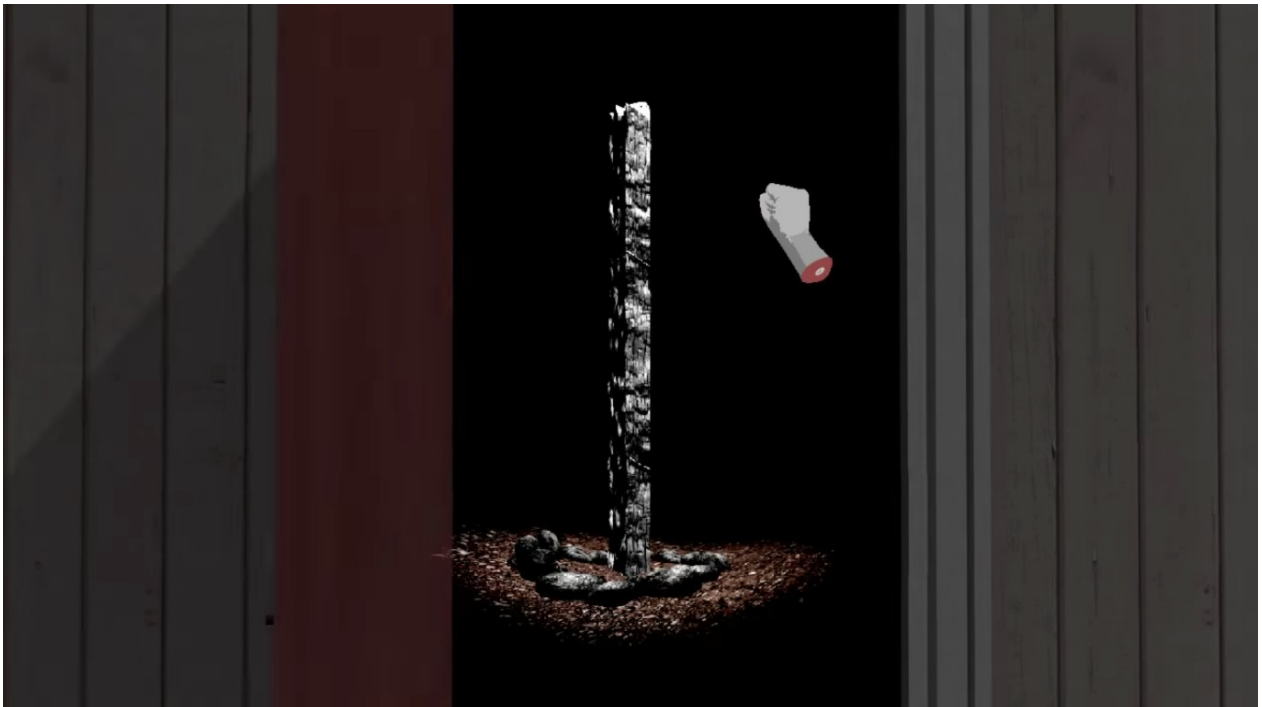


Figure 6. Ouverture de la porte dans *Joke*. Capture d'écran

Même les jeux présentant le plus d'éléments narratifs ne mettent jamais plus d'un événement ou deux en scène : généralement une phase de jeu où le joueur est amené à résoudre une situation particulière, cette résolution lui permettant d'accéder à une image ou une scène particulière en guise de récompense. C'est ce schéma que l'on retrouve dans *Leak*, *Midnight*, ou même dans *Pertinence*¹⁶⁸. Dans ce dernier, le joueur déplace un personnage de droite à gauche, en traversant différents lieux (plains, forêts, collines...). Le jeu se termine après avoir parcouru une certaine distance, et le personnage, épuisé, rampe vers un autre personnage. Ainsi, nous avons bien une forme de narration minimaliste en deux scènes : un long et éreintant voyage, puis sa conclusion, lorsque le personnage devient trop faible pour progresser. Le jeu, pris hors du contexte de *Cat Ghost* ne nous fournit aucune information supplémentaire, il ne nous dit pas qui est le personnage jouable, d'où il part, où il arrive et qui il rencontre à la fin. Encore plus que la websérie elle-même, les jeux ne fournissent aucun contexte aux joueurs, et c'est donc à eux de les relier au récit, d'utiliser l'ensemble transmédiatique de *Cat Ghost* pour ordonner les éléments narratifs dispersés au travers de l'œuvre.

168 *Pertinence*. PC, 12 juin 2019. Fichier exécutable. <<https://bit.ly/2KKJbbx>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Ainsi, il nous reste à déterminer comment la multiplication d'éléments narratifs provenant de media différents dans *Cat Ghost* conserve la capacité de donner un contexte à son histoire, et à orienter le récepteur vers une lecture uniforme du récit. Afin de comprendre comment se répondent les éléments narratifs de *Cat Ghost*, nous allons devoir nous pencher sur un exemple. La partie suivante aura de fait pour objectif de montrer comment l'œuvre parvient à donner au récepteur l'opportunité de dresser le portrait d'un personnage, Bethany, avant même son apparition dans la seconde saison la websérie.

II.A.2 – Reconstituer l'histoire de *Cat Ghost*: l'exemple de Bethany

Ce qui rend le cas du personnage de Bethany particulièrement parlant pour notre étude, c'est qu'avant même qu'elle ne soit introduite dans la narration de la websérie, et pleinement intégrée à son histoire, le récepteur peut prendre connaissance de son existence en prêtant attention aux détails et en se livrant à un travail d'interprétation scrupuleux. Ainsi, avant la mise en ligne du dixième épisode de la série, où Bethany rejoint le récit, la communauté de participants de *Cat Ghost* avait déjà connaissance de ce personnage, de ses propriétés, de sa personnalité et de sa *backstory* en lien avec les autres personnages de la série : elle était déjà en mesure de le reconnaître.

Nous allons ici nous intéresser à la collecte d'indices qui a rendu l'identification et la caractérisation de Bethany possible, en nous appuyant principalement sur la vidéo d'analyse de Nocturne, mise en ligne le 19 juin 2019, « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive¹⁶⁹ », dans laquelle il suit chronologiquement l'avancée de la série, et tire des conclusions sur le récit de l'œuvre au fur et à mesure de son développement.

En réalité, Bethany apparaît dès le premier épisode de *Cat Ghost*, mais cette apparition est extrêmement brève : on aperçoit sa silhouette à peine visible dans le fond d'une image, l'espace d'une seule et unique *frame*¹⁷⁰. Cette silhouette représente un serpent arborant une sorte de crête. Il est impossible à ce moment de la narration de relier cette forme à un personnage de la série, ou de lui attribuer la moindre caractéristique. Cette apparition n'a *a priori* pas de fonction dans le

169 NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Youtube*, téléchargé par Night Mind, 19 Juin 2019, <<https://youtu.be/b7Ac32ixV0E>>. (Consulté le 21/06/2021).

170 L'expression *hidden frame* est parfois utilisée par les joueurs de jeux en réalité alternée, pour signifier une image aperçue dans une vidéo l'espace d'un très bref instant, généralement suffisant pour être aperçue mais insuffisant pour que l'on puisse clairement l'identifier.

récit, mais semble plutôt chercher à produire l'effet d'un *teaser*, similaire à ce que nous avons vu précédemment en traitant de la page internet¹⁷¹.

Ce n'est que dans l'épisode quatre que l'on va retrouver Bethany, sans qu'elle soit toutefois identifiée comme un personnage important de *Cat Ghost*. Dans cet épisode, Elon et Naarah mettent en place un rituel pour invoquer un esprit protecteur. Gideon interrompt le rituel par maladresse, et c'est finalement Naarah qui se retrouve possédée par un esprit. Son corps change de couleur, devenant bleu profond alors qu'elle se prend d'affection pour Gideon, se frottant à lui et l'embrassant jusqu'à ce que Elon réussisse à l'exorciser. L'exorcisme déforme l'image de la scène, et celle-ci change soudainement d'environnement. Dans le style visuel pixelisé de certains jeux de *Cat Ghost*, le spectateur voit alors trois personnages au milieu de ce qui semble être un village. Un dialogue défile au-dessus d'eux, et on ne peut affirmer avec certitude lequel des personnages s'exprime, ni à qui il s'adresse. Par exemple, la première partie de dialogue qui s'affiche, est : « Neither of us wanted to but he had to. It was his duty¹⁷² ». De même que nous ne savons pas quel personnage s'exprime, nous ne savons pas non-plus à qui ou quoi se réfèrent les pronoms utilisés dans la phrase : *us*, *he*, *it*. La séquence s'achève alors que la phrase « I miss you¹⁷³ » est répétée jusqu'à entièrement recouvrir l'écran. Parce que cette séquence fait suite à l'exorcisme de l'esprit possédant Gideon, et que celui-ci montrait de l'affection envers Gideon, on peut seulement supposer à ce stade, que *I* fait référence à l'esprit et *you* à Gideon. A la fin de l'épisode se trouve un élément supplémentaire pour permettre l'identification du personnage : sous la mention *Special Thanks* des crédits est mentionné « Beth », un nom qui n'était encore apparu nulle part dans l'œuvre.

Le jeu associé à l'épisode quatre est *Unholy Circle*. Dans ce jeu, le joueur est placé au contrôle d'un personnage aléatoire. Parmi les personnages aléatoires possibles, deux sont identiques aux protagonistes de la scène pixelisée : la femme aux cheveux gris et la femme aux cheveux bleus. Dans ce jeu, le joueur doit défendre un village contre une invasion de fantômes. Au fur et à mesure que le jeu avance, des bougies apparaissent au sol. Le joueur peut collecter ces bougies pour affecter la résolution de la partie qui se termine lorsque le village est finalement détruit ; un panneau « Good Ending » apparaît alors, faisant référence aux nombreux jeux vidéo

171 Voir la fonction de la page internet de *Cat Ghost*, abordée dans la partie « I.B.3 – Le dernier acteur majeur du transmédia de *Cat Ghost* : la page internet ».

172 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « *CatGhost 4 Circle* ». *Op. cit.*

173 *Ibid.*

qui possèdent plusieurs séquences de fins dépendantes des actions des joueurs, lesquelles sont généralement catégorisées d'une manière similaire (Good Ending, Bad Ending, True Ending sont des exemples courants). Cependant, le panneau « Good Ending » de *Unholy Circle*, n'est précédé ni suivi d'aucune séquence particulière. Après avoir atteint cette fin, le joueur est renvoyé vers le menu principal où il peut regarder les meilleurs scores ou relancer une nouvelle partie. Ce panneau « Good Ending » a donc paradoxalement la même valeur qu'un panneau « Game Over » : il s'agit d'un message qui s'affiche à l'écran du joueur qui échouerait à atteindre la fin du jeu, et donc à débloquer son éventuelle séquence de fin. Toutefois, si le joueur a amassé cinq bougies ou plus lors de sa partie, il débloquera un panneau différent, sur lequel est inscrit « Bad Ending Unlocked ». A première vue, cela ne fait pas de différence, puisque le joueur est à nouveau renvoyé vers le menu principal.

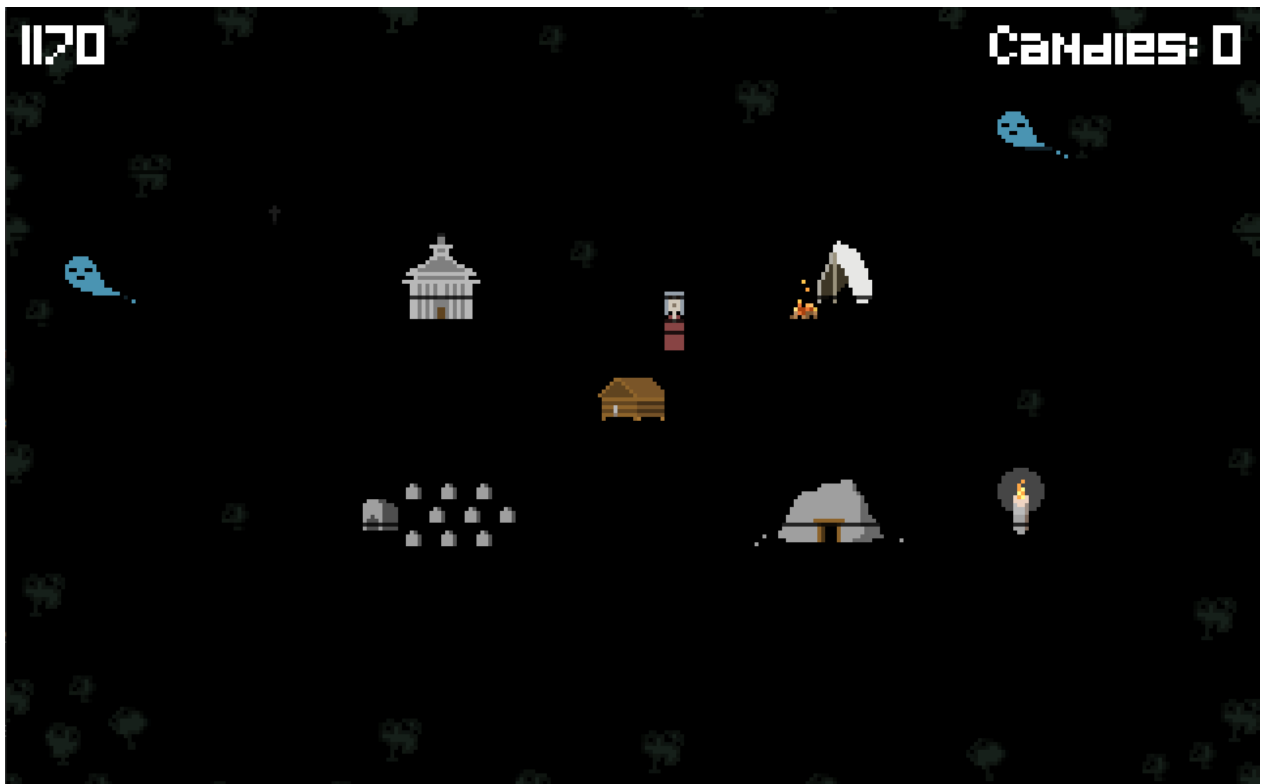


Figure 7. Une partie de *Unholy Circle*. Capture d'écran.

En réalité, le panneau « Bad Ending Unlocked » constitue une étape nécessaire pour permettre au joueur de débloquer une scène qui contient de nouveaux éléments narratifs. Après avoir obtenu cette fin, le joueur a la possibilité, dans une nouvelle partie, de déplacer son

personnage jusqu'au bord droit de l'écran, sortant ainsi du cadre du jeu. Un nouvel écran est alors présenté au joueur, dont le personnage est automatiquement remplacé par la femme aux cheveux bleus. Il est alors possible de se déplacer de gauche à droite entre différents écrans. Le personnage venant de la gauche, on le dirigera naturellement vers la droite, découvrant ainsi plusieurs écrans représentant le village, jusqu'à atteindre le bord d'une falaise. Si le joueur tente encore de se diriger à droite une fois qu'il a atteint le bord de la falaise, le personnage tombe et disparaît. Le jeu se termine alors et le panneau « Bad Ending » s'affiche.

Avant de proposer une interprétation qui nous permettra de relier les événements de ce jeu au personnage de Bethany que nous étudions ici, il faut expliquer comment le joueur peut savoir que commencer une nouvelle partie après avoir reçu le panneau « Bad Ending Unlocked », va lui permettre de sortir de l'écran, car cette information n'est présentée nulle part dans le jeu. Cette mécanique participe en réalité directement de la dimension transmédiatique de l'œuvre : dans l'épisode associé, lorsque l'esprit prend possession de Naarah, une *hidden frame* apparaît, sur laquelle on peut lire « Go East During Bad Times¹⁷⁴ ». Il s'agit en réalité d'une instruction cryptique pour résoudre le jeu : il faut aller à droite (à l'est) après avoir débloqué le *bad ending*. Ce n'est pas le seul exemple où l'utilisation d'éléments particuliers d'un épisode sont nécessaires pour naviguer dans l'un des jeux associés ; on peut citer notamment *Dance Party* où aucune interaction n'est possible pour le joueur avant qu'il n'ait tapé sur son clavier une commande préalablement aperçue dans l'épisode.

Une fois que la scène de fin de *Unholy Circle* a été découverte, il revient ensuite au récepteur d'interpréter ce qu'il y voit. Tout d'abord, cette séquence permet de supposer que le personnage qui s'exprime dans la séquence pixelisée de l'épisode « Circle » est la femme aux cheveux bleus. En effet, dans la séquence de « Circle », on lit entre autre le message suivant : « I'm trying to be strong, but I can't. That's why I flew away. Do you ever wonder where birds go when they fade from sight? I know...¹⁷⁵ ». Dans ce contexte, il pourrait s'agir d'une référence au suicide du personnage aux cheveux bleus, qui s'est « envolé » de la falaise.

Enfin, à partir de cet épisode et de son jeu, on peut d'ores et déjà supposer que la femme aux cheveux bleus se nommerait « Beth » en se basant sur trois éléments. Premièrement, cette séquences démarre lorsque l'esprit subit l'exorcisme d'Elon ; ensuite, nous l'avons déjà relevé,

174 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 4 Circle ». *Op. cit.*

175 *Ibid.*

« Beth » est créditée à la fin de l'épisode où aucun nouveau personnage n'apparaît en dehors de l'esprit ; enfin, si l'on accède aux fichiers du jeu *Unholy Circle*, on peut découvrir les sprites de chaque personnage. Le sprite de la femme aux cheveux bleus est nommé « B », ce qui suggère à nouveau qu'il pourrait s'agir de Bethany.

Nous retrouvons ensuite ce personnage dans l'épisode « Void 01 ». Cet épisode extrêmement court (trente sept secondes) est mis en ligne le 20 Mars 2018, suivant la fin d'un des comptes à rebours du jeu associé à l'épisode sept : *Key*. A la fin de ce compte à rebours, un message s'affiche dans le jeu : « Beth has arrived in our world but she is not allowed to pass. » Nous avons donc ici une mécanique transmédias supplémentaire où un élément issu d'un jeu annonce directement l'arrivée d'une vidéo. Dans celle-ci, la femme aux cheveux bleus, Beth, tombe lentement d'une falaise jusqu'à s'écraser sur le sol. On peut lire à nouveau des lignes de dialogue, par exemple : « I can forgive you for what you said but I can't forgive her for what she did. ». Tout comme dans la scène de « Circle », le destinataire du message n'est pas instantanément identifiable, puisque seule Beth apparaît dans cette scène, mais on peut de fait supposer que c'est bien elle qui s'exprime dans cette séquence. Cette vidéo, accompagnée par la phrase qui l'a introduite dans le jeu *Key*, a donc également plusieurs fonctions : elle tend à confirmer que la femme aux cheveux bleus est bien Beth, nous avertit que ce personnage devrait bientôt apparaître dans la série (« has arrived in our world »), et elle actualise notre théorie à son sujet : Beth s'est suicidée en tombant d'une falaise, à la suite d'un événement inexplicable.

Vient ensuite l'épisode « CatGhost 9 Welcome Home¹⁷⁶ », encore antérieur à l'apparition du personnage de Bethany dans la diégèse de la série. Le jeu vidéo associé à cet épisode, *Midnight*, va fournir les derniers éléments qui vont permettre au joueur de comprendre qui elle est. Le joueur y contrôle Bethany (sous la forme de la femme aux cheveux bleus) dans un village où se trouvent de nombreuses huttes. Lorsque l'on entre dans l'une d'entre elles, le jeu affiche un message illisible dont la majorité des caractères sont remplacés par des rectangles verts.

176 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 9 Welcome Home ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 1 avril 2019, <<https://youtu.be/NjFyowSYHMM>>. (Consulté le 21/06/2021)



Figure 8. Une hutte dans *Midnight*. Capture d'écran.

Toutes les huttes sont de couleur ocre, à l'exception de l'une d'entre elles qui est rouge. En entrant dans celle-ci, le joueur peut ramasser un objet (lequel est difficile à identifier à ce stade car il n'est composé que d'un pixel blanc et d'un pixel orange) ; lorsqu'il le fait, un message « Run » s'écrit sur son écran. En sortant de la hutte, le joueur est alors poursuivi par des personnages armés de lances et d'arcs. Si le joueur est touché par l'un de ces personnages, le jeu s'arrête sur un panneau qui montre Bethany, sous la forme d'un squelette rouge aux cheveux bleus, transpercé de flèches : l'équivalent ici d'un « Game Over ». Cependant, si le joueur réussit à revenir sur l'écran où démarre le jeu, et à s'enfuir en empruntant un pont qui mène hors du village, il est récompensé par un tout autre panneau : une image s'affiche brièvement, montrant

les silhouettes d'une femme et d'un homme tenant un nourrisson au teint hâlé et aux cheveux gris.



Figure 9. Image finale de *Midnight*. Capture d'écran.

A partir de ce jeu, et en comparant les nouveaux éléments qu'il donne avec le contenu antérieur de *Cat Ghost*¹⁷⁷, il a été possible pour la communauté de déduire énormément de détails concernant Bethany, et sa relation à deux autres personnages de la série : Gideon et Naarah. Tout d'abord, Naarah serait la fille adoptive de Bethany, que celle-ci aurait volé à une tribu. L'objet que l'on récupère dans la hutte rouge durant *Midnight* serait alors à l'enfant que l'on voit sur

¹⁷⁷ Par soucis de concision, nous n'avons pas relevé ici l'intégralité des éléments permettant de renforcer les théories qui vont suivre. Seuls les éléments nécessaires à l'établissement de ces théories ou mettant en lumière des mécanismes transmédiatiques singuliers ont été mentionnés.

l'image à la fin du jeu. Cette théorie gagne en crédibilité lorsque sont déchiffrés les messages en vert qui s'affichent sur l'écran d'un joueur à l'intérieur des différentes huttes. Chaque joueur se voit en fait attribué deux lettres qui lui seront systématiquement visibles dans ces messages. L'attribution de ces lettres dépend de l'adresse IP du joueur¹⁷⁸, et ainsi, en échangeant entre eux les lettres visibles et leur emplacement au sein des messages, il a été possible pour la communauté de reconstituer les phrases dans leur intégralité. Il en existe trente quatre, dont voici quelques exemples qui nous permettent de comprendre la situation de Bethany : « We will give her a better life », « I failed him, I will fix this », ou encore « I will not die an old maid¹⁷⁹ ». En interprétant ces messages, on déduit que Bethany a décidé de voler la fille d'une tribu voisine car elle ne réussit pas à avoir d'enfants avec son mari. De plus, c'est en comparant l'apparence de l'enfant à celle de la femme aux cheveux gris, que l'on se rend compte que les personnages partagent des caractéristiques qui leurs sont propres dans la série : le teint hâlé et les cheveux gris. Nous avons déjà remarqué la présence de ce personnage aux cheveux gris dans la dernière scène de l'épisode « CatGhost 5 Circle », aux côtés de Bethany et d'un homme portant un chapeau, lequel est également présent sur l'image où l'on découvre le nouveau née à la fin de *Midnight*. Dans la série, Naarah déclare dès le premier épisode « CatGhost 1 Birthday » : « I miss having a body », faisant directement référence à une forme humaine perdue. Par un jeu d'observation, de rapprochement et de déduction, les joueurs identifiaient la forme humaine de Naarah comme étant celle de la femme aux cheveux gris bien avant la sortie de *Midnight*¹⁸⁰.

L'autre personnage lié à Bethany est Gideon qui serait son mari. Si l'on se souvient de la première apparence de Bethany, en tant qu'esprit possédant Naarah dans « CatGhost 4 Circle », cette théorie expliquerait pourquoi elle se livre à une véritable démonstration d'affection avec lui. On comprend alors le sens de la phrase « I miss you¹⁸¹ » qui recouvre l'écran du joueur lors de l'exorcisme : elle est émise par Bethany, « you » faisant référence à Gideon. De plus, bien que de

178 Une adresse IP est le « numéro permettant d'identifier un appareil connecté à Internet. (Elle comprend quatre nombres, entre 0 et 256, notés sous forme décimale et séparés par des points.) » Cité à partir de: « Ip. » Larousse.fr, Larousse, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/IP/10910410>>. (Consulté le 21/06/2021).

179 *Midnight*. *Op. cit.* Pour une transcription des messages, consulter l'article « House_Messages », *fandom.com*, 2017, <https://catghost.fandom.com/wiki/CatGhost_Wiki>.<https://catghost.fandom.com/wiki/Midnight/House_Messages>. (Consulté le 21/06/2021).

180 A nouveau, par souci de concision, nous ne détaillerons pas ici cette théorie, qui repose sur une accumulation de similarités entre le duo anthropomorphe Elon et Naarah, et leurs formes humaines que l'on aperçoit notamment dans de brèves séquences de la série et des jeux, dès le troisième épisode. Voir NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Op. cit.*

181 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 4 Circle ». *Op. cit.*

nombreux autres éléments viennent renforcer cette théorie¹⁸², on peut facilement supposer que Gideon est également l'homme portant un chapeau, ne serait-ce que parce qu'il est le seul personnage masculin clairement représenté dans l'œuvre.

Ainsi, un récepteur qui aurait prêté attention aux détails et aux théories élaborées par la communauté de fan, serait familier du personnage de Bethany avant même que celle-ci n'apparaisse réellement dans la série, qui est pourtant le média que nous avons identifié comme le principal porteur de narrativité de *Cat Ghost*. Ainsi, c'est par l'intermédiaire de théories élaborées sur l'ensemble transmédiateur de l'œuvre, que se crée un horizon d'attente concernant ce personnage chez le récepteur qui a été à même de le reconnaître. Ce n'est que parce que le comportement du personnage identifié comme Bethany, dans les épisodes où elle apparaît, concorde avec les théories précédentes, que celles-ci peuvent être considérées comme valides. Bethany se voit donc affublée d'éléments de caractérisation et d'une *backstory* supplémentaires pour le récepteur ayant une connaissance préalable des théories la concernant.

L'utilisation du transmedia dans *Cat Ghost* appelle donc à une complexification du travail d'interprétation du récepteur. Pour s'appropriier le récit de *Cat Ghost*, regarder la série ou jouer aux jeux semble insuffisant. Il est nécessaire, par exemple, de pouvoir mettre la vidéo en pause ou de revenir en arrière pour détecter les *hidden frames* ; il faut s'intéresser aux éléments extradiégétiques de ces vidéos (les crédits), il faut participer, ou tout du moins accéder aux recherches menées conjointement par un groupe de joueurs, afin de pouvoir déchiffrer des messages (comme ceux que l'on observe dans *Midnight*), il faut effectuer des rapprochements d'ordre sémiotique pour identifier les signifiants récurrents et leurs signifiés au sein de la série (comme la couleur bleu associée à Bethany). Parce qu'une telle tâche dépasse l'activité de la réception, en tant qu'interprétation noématique d'une œuvre donnée, peut-être faut-il considérer cette activité comme participant d'un paradigme particulier, indépendant de celui de l'interprétation textuelle : un paradigme indiciaire.

II.A.3 – Le paradigme indiciaire de *Cat Ghost*

En 1979, Carlo Ginzburg publie l'article « Traces : Racines d'un paradigme indiciaire », dans lequel il identifie « un modèle épistémologique (ou si l'on préfère, un paradigme) auquel on n'a pas, jusqu'à aujourd'hui, suffisamment prêté attention [...] qui pourrait peut-être aider à sortir

182 Voir note de bas de page 178.

des ornières de l'opposition stérile entre 'rationalisme' et 'irrationalisme'¹⁸³ » qu'il nomme paradigme indiciaire.

Cet article repose sur une corrélation entre plusieurs systèmes d'interprétations appartenant à différentes disciplines. Selon Ginzburg, Giovanni Morelli, fondateur d'une méthode permettant de restituer un auteur à son tableau, Sigmund Freud, dont les théories reposent sur une analyse de l'inconscient, et le détective des fictions de Conan Doyle, Sherlock Holmes, participent tous de ce même paradigme indiciaire : « un modèle épistémologique commun, articulé en disciplines différentes, souvent liées entre elles par l'emprunt de méthodes ou de termes clés.¹⁸⁴ » Ces méthodes, Ginzburg en donne de nombreux exemples sans nécessairement les définir : il s'agit d'une mécanique de pensée, qui à partir de l'observation d'un indice (une trace, un détail), arrive à déterminer un état de fait. C'est à partir d'une empreinte qu'un chasseur détermine à quelle espèce appartient sa proie, c'est à partir de symptômes qu'un médecin diagnostique une maladie et ainsi de suite. Ainsi, un paradigme indiciaire est fondé sur l'observation de signifiants, dont l'étude permet de déduire des significations autrement inaccessibles.

Hors, ce sont les mêmes mécanismes que nous identifions dans l'élaboration de théories sur *Cat Ghost* : c'est tout d'abord grâce à une observation minutieuse des éléments présents dans tous les médias culturels de l'œuvre, que les récepteurs vont chercher à établir des vérités sur l'univers de la fiction. On peut prendre à titre d'exemple le cas de Bethany, abordé dans la partie précédente et l'analyser comme une instance de paradigme indiciaire : la couleur bleu, l'*hidden frame* indiquant « Go East », les crédits de « CatGhost 4 Circle » remerciant « Beth », les dialogues de « Void 01 » dont le sujet, le destinataire et le(s) destinataire(s) sont inconnus, sont autant d'indices qui vont révéler aux récepteurs des informations sur le personnage de Beth.

Les modalités du paradigme indiciaire de *Cat Ghost* semblent toutefois reposer sur des caractéristiques singulières, assez différentes des exemples que nous avons cités, et dont la compréhension pourrait nous éclairer sur la manière dont l'œuvre parvient finalement à imposer sa narration. Nous allons donc passer en revue les différents types d'indices qui constituent le paradigme indiciaire de *Cat Ghost*, et observer comment ceux-ci conditionnent la réception de l'œuvre.

183 GINZBURG, Carlo. *Op. cit.* p. 218.

184 *Ibid.* p. 278.

Premièrement, l'observation des éléments présentés dans la websérie s'inscrit déjà dans le paradigme indiciaire. Tout d'abord, tout film requiert un récepteur, et donc une interprétation, pour se constituer en tant qu'histoire, comme le souligne Warren Buckland dans l'introduction de son livre *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* : « the film's story is a mental representation the spectator constructs during his or her experience of the film's plot, the story is in a constant state of change, owing to the spectator's ongoing generation of new inferences, strengthening of existing hypotheses, and abandonment of existing inferences ¹⁸⁵». Le processus décrit ici par Buckland n'est pas nécessairement lié au paradigme indiciaire, il ne s'agit pas de prêter une attention aux plus petits détails du film et de s'interroger sur le sens qu'ils donnent à l'ensemble, mais d'intégrer directement l'ensemble en s'assurant qu'il dresse une représentation mentale cohérente. Le processus d'observation propre au paradigme indiciaire que l'on retrouve dans *Cat Ghost* semble plutôt hérité du sous genre du *puzzle film*, que Buckland définit comme suit :

[P]uzzle films embrace nonlinearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative)¹⁸⁶.

Cette notion, Chris Parker la transpose ensuite naturellement au sous genre des *cinematic ARGs* : « *Marble Hornets*, *AlanTutorial*, and similar cinematic ARGs, whose order of the day is narrative fragmentation that withholds information from spectators, more than satisfy those puzzle film criteria for enhanced viewer activity, making the cinematic experience more collaborative, more sprawling, and more enriching than any moving-image media has before ¹⁸⁷». De fait, il n'est pas surprenant que nous retrouvions effectivement des similitudes entre la notion de Buckland et la websérie de *Cat Ghost* : différents niveaux de réalité (animation et scènes pixelisées), de nombreux *gaps* liés à l'absence de contexte autour des événements et des personnages présentés, etc. Le statut des personnages de *Cat Ghost* est également complexe et inconnu des récepteurs : par exemple, Gideon souffre clairement d'amnésie (il faudra attendre l'avant dernier épisode de

185 BUCKLAND, Warren. *Puzzle films : complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester, West Sussex, U.K. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009. p.7.

186 *Ibid.* p. 6.

187 PARKER, Chris. *Op. cit* p. 54.

la série pour qu'il reconnaisse le personnage de Bethany, dont il écrira le nom sur une feuille de papier), et Elon semble fuir son passé et suivre un agenda secret.

Le *puzzle film* est donc défini selon Buckland par son *telling*, alors que l'on identifie un paradigme indiciaire par la découverte d'indices (signifiants dont on ignore les signifiés) : il n'y a donc pas de raisons de croire qu'un *puzzle film* engendre nécessairement un paradigme indiciaire. Par exemple, le film *Haute Tension*¹⁸⁸ d'Alexandre Aja opère une altération de l'univers fictionnel dans un twist final, lorsque le spectateur découvre que le personnage du tueur n'existe pas, car il a été inventé de toute pièce par Marie, le personnage principal du film. Pendant la majorité du long-métrage, la caméra suit alors son point de vue et nous montre ainsi des images qui prennent place dans son esprit, et non dans l'univers fictionnel diégétique du film. De fait, si *Haute Tension* semble bien posséder les caractéristiques d'un *puzzle film*, on peut estimer que le paradigme indiciaire ne s'applique pas, car l'observation de traces, qui précède l'interprétation, est rendue impossible par le point de vue adopté par le film : celui d'un personnage non fiable.

A l'inverse, le *telling* de *Cat Ghost* est assuré par un point de vue externe. Cette focalisation est grandement renforcée par l'absence de contexte à l'histoire : puisque l'on ignore, où se déroule la fiction, quand elle se déroule et qui sont les protagonistes que l'on suit, tous les détails de sa narration doivent être perçus comme autant d'indices qui vont idéalement permettre au récepteur de parvenir à des conclusions concernant ses différents éléments. Si l'on s'attache par exemple aux dialogues du premier épisode, c'est grâce à eux que l'on va commencer à s'interroger sur les relations qui unissent Naarah, Elon et Gideon, et on déduira rapidement que les deux premiers exercent une forme d'autorité sur le troisième¹⁸⁹, ce sera ensuite aux épisodes suivants de nous aiguiller vers les modalités de cette forme d'autorité. Le paradigme indiciaire proposé par la websérie (et les jeux, qui bénéficient également de cette déstabilisante absence de contexte) englobe donc finalement la totalité du *telling*.

Cependant, le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* ne se limite pas à son *telling*. Nous avons par exemple mentionné les *hidden frames* : on ne peut pas considérer que ces images font partie du *telling* de *Cat Ghost*, dans le sens où elles ne sont pas intégrées à la suite d'événements constitutifs de sa narration, mais sont au contraire dissimulées, puisqu'elles apparaissent trop

188 AJA, Alexandre. *Haute Tension*. EuropaCorp, 2003.

189 Dès le premier épisode, « CatGhost 1 Birthday », Gideon est forcé de se réveiller et de fêter son anniversaire, malgré son évidente réticence.

rapidement pour être observées et analysées par le récepteur humain. La websérie propose enfin quelques mécaniques mineures qui s'inscrivent dans le paradigme indiciaire, lesquelles nécessitent des actions extra-noématiques pour pouvoir produire du sens. Tout d'abord, nous avons l'alphabet thébain¹⁹⁰: la forme d'écriture utilisée par Elon et Naarah que l'on retrouve régulièrement dans la série. C'est au récepteur qu'il revient de transcrire les phrases utilisant cet alphabet vers l'anglais, afin qu'elles puissent produire du sens. Une autre forme du paradigme indiciaire nécessitant une action extra-noématique provient du personnage de Bethany, après qu'elle a rejoint la série : le personnage s'exprime par une suite de sons créés par ordinateur, renvoyant à sa forme pixelisée¹⁹¹. Il est impossible de comprendre par l'audio les lignes de dialogue du personnage de Bethany ; cependant, pour résoudre ce problème, il suffit au récepteur d'activer les sous-titres de la vidéo sur *YouTube* pour lire les dialogues de Bethany en anglais, ce qui enrichit donc le *telling* de la série.

Cela étant, la plus grande particularité du paradigme indiciaire de *Cat Ghost* (par rapport aux exemples de Ginzburg) provient bien de la nature transmédiatique de l'œuvre. Nous l'avons vu dans la partie précédente avec le jeu *Midnight*, mais les éléments narratifs des jeux vidéo viennent interagir avec la narration de la série, et participent à produire du sens lorsque l'on les met bout à bout. Le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* vient donc se doter de deux mécaniques supplémentaires. Premièrement, il en appelle aux compétences des joueurs qui sont mises à l'épreuve lors de certains jeux. Si l'on reprend l'exemple de *Midnight*, la résolution du jeu fournit un indice majeur concernant les personnages de Naarah, Bethany et Gideon ainsi que la relation qui les unit, sous la forme d'une image où l'on aperçoit les trois personnages. Cela étant, atteindre cette fin exige du joueur qu'il esquivé les flèches tirées dans sa direction et les personnages armés de lance qui cherchent à empêcher Bethany de s'enfuir avec l'enfant volé : il est donc nécessaire de réagir rapidement pour triompher du jeu et obtenir le précieux indice.

Deuxièmement, il requiert des récepteurs qu'ils explorent le contenu à la recherche d'indices. Dans les jeux *Key* et *Joke*, le joueur est amené à entrer des mots dans le système, sans

190 Cet alphabet est décrit par Heinrich Cornelius Agrippa en 1531 dans le troisième livre de sa série dédiée à l'occultisme : *Three Books of Occult Philosophy*. Le terme « Thébain » a depuis été utilisé pour caractériser cet alphabet, Agrippa écrivant qu'il aurait été inventé par un homme nommé Honorius de Thèbes. AGRIPPA, Heinrich Cornelius. *Three Books of Occult Philosophy* (1531). London, R.W, 1651, p. 438.

191 Tous les personnages de *Cat Ghost* s'expriment ainsi lorsqu'ils apparaissent sous la forme de personnages de jeux vidéo, bien qu'ayant chacun un timbre différent. Ces sons, à l'instar de l'esthétique pixelisée, renvoient à une forme de jeux vidéo traditionnelle, lorsque ceux-ci ne pouvaient émettre qu'une quantité limitée de sons différents, dues aux limitations des supports de jeux.

savoir si ceux-ci provoqueront une réaction qui leur donnerait accès à un indice. Dans le cas de *Key*, le joueur peut entrer des questions entières, mais si le système ne reconnaît pas ces questions, le joueur recevra la réponse « We do not understand¹⁹² ». C'est donc à ce dernier d'explorer les possibilités offertes par le jeu afin de déterminer quelles questions recevront une réponse spécifique, ce qui participe du paradigme indiciaire de l'œuvre ; par exemple, la question « When did Gideon die? » apporte la réponse « 1672 », ce qui introduit une notion de temporalité dans le récit, tout en interrogeant le récepteur sur un éventuel contexte historique.

Pour terminer cette analyse du paradigme indiciaire de *Cat Ghost*, il est également nécessaire de relever l'existence de deux mécaniques entièrement transmédiateques. Contrairement aux mécaniques relevées ci-dessus, elles ne participent pas seulement à la narration par leur interprétation, mais également par le conduit qu'elles utilisent pour fournir leurs indices. La première n'apparaît qu'une seule fois dans la série, dans l'épisode « Cat Ghost 8 Judgement ». Dans cet épisode, les trois personnages de *Cat Ghost* répondent à des questions préalablement enregistrées par les récepteurs sur la page internet de l'œuvre¹⁹³. Cette forme de recherche d'indices commence donc sur le site internet, en dehors de la diégèse pour ensuite être transférée directement dans la narration de la série, où les récepteurs deviennent, l'espace d'un court instant, des personnages de la fiction, des acteurs, et des participants directs.

Plus difficile à appréhender en tant que mécanique du paradigme indiciaire de *Cat Ghost*, est l'apparition rétrospective d'indices, qui va à l'encontre de la temporalité linéaire de l'œuvre. Bien que cette mécanique soit utilisée plusieurs fois dans la série, la relation qui unit les jeux *Key*, *Happibirthday*, et les épisodes « Void 01 » et « Void 02 » en est certainement l'occurrence la plus intéressante. A la fin du premier compte à rebours que l'on observe dans le jeu *Key*, apparaît le message « Beth has arrived¹⁹⁴ ». Au même moment, la vidéo « Void 01 », dans laquelle le personnage de Bethany tombe d'une falaise, est publié sur *YouTube*. Nous voyons ainsi se dessiner une relation de causalité entre la fin du compte à rebours du jeu et la mise en ligne d'un épisode vidéo de la websérie, ce qui constitue une forme de récit transmédiateque direct, commençant avec le jeu, et se prolongeant avec la série. Cependant, ce qui nous intéresse ici, c'est que le jeu *Happybirthday* reçoit également une mise à jour à la fin de ce compte à rebours :

192 *Happybirthday*. *Op. cit.*

193 Voir « I.B.3 – Le dernier acteur majeur du transmédia de *Cat Ghost* : la page internet ».

194 *Key*. *Op. cit.*

le personnage de Bethany, sous forme de squelette, y est ajouté¹⁹⁵. Cette mise à jour ajoute donc un facteur temporel inattendu à la recherche d'indices puisque, non seulement la série continue à proposer du nouveau contenu à analyser, mais l'œuvre exige en plus de son récepteur qu'il revienne parfois sur du contenu antérieur. On observe donc un paradoxe de causalité, puisque ce n'est pas seulement l'ancien contenu qui va appeler une suite, mais également le nouveau contenu qui va altérer les éléments qui l'ont précédé. Cette mécanique se limite ici cependant aux jeux, et il n'est pas question dans *Cat Ghost* de modifier des épisodes après leur publication. Ainsi, la série conserve tout de même sa linéarité, et si l'on peut dire son intégrité, alors que les jeux, dont la relation aux événements de la série est indéterminée et constamment remise en question, se dotent d'une connexion supplémentaire avec la diégèse des épisodes.

Notons également que la question de la temporalité affecte également le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* hors de la diégèse de l'œuvre. Bien entendu, la recherche d'indice est actualisée avec chaque nouveau contenu, mais la disponibilité du contenu est également un facteur à prendre en compte. Les comptes à rebours de *Key* constituent des rendez-vous ponctuels : ne pas être présent à la fin du compte à rebours signifie irrémédiablement manquer la scène qu'il dévoilait. Un autre cas de rendez-vous ponctuel est le *livestream* qui a été diffusé le 25 Décembre 2018¹⁹⁶. Ce *livestream*, d'une durée de douze heures consistait en un écran parcouru de statiques, interrompu quatre fois par un personnage de la série, le Skinwalker, délivrant une série de chiffres. A la fin du *livestream*, la vidéo n'a pas été référencée sur la chaîne *YouTube* de *Cat Ghost*. Ainsi, les récepteurs devaient être présents au moment précis de la diffusion en direct de la vidéo pour pouvoir observer les apparitions du Skinwalker et prendre en note les séries de chiffres¹⁹⁷.

Pour terminer, certains indices sont entièrement extra diégétiques. Nous avons mentionné par exemple dans la partie précédente comment les crédits de « Cat Ghost 4 Circle » dévoilent le nom du personnage de Bethany. Or, nous retrouvons dans l'œuvre d'autres indices extra diégétique, localisés hors des vidéos, à l'instar de l'icône de la chaîne *YouTube* qui a changé plusieurs fois durant la série. Les deux premiers icônes notamment, représentaient le personnage

195 Nous avons brièvement mentionné cette mécanique dans la partie « I.B.1 – L'apport unique de *Cat Ghost* : une dizaine de programmes exécutables » en nous intéressant aux propriétés des jeux de *Cat Ghost*.

196 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis.. « MBS-823905 XAF37 (3370 kHz) - RTTY ». *Op. cit.*

197 Cependant, bien que la vidéo n'ait pas été référencée, une partie de celle-ci a été sauvegardée par la suite, et bien qu'elle n'apparaisse pas sur la chaîne *Cat Ghost*, il est encore possible aujourd'hui de la revoir, par l'intermédiaire du lien présenté dans la note de bas de page ci-dessus.

d'Elon en train de fondre, avec des flammes en arrière plan : il s'agissait du premier signe indiquant que ce personnage avait été incinéré, bien avant que les éléments présents dans la diégèse ne puissent permettre d'élaborer cette théorie.

En conclusion, on peut observer que le paradigme indiciaire proposé par *Cat Ghost* est extrêmement vaste. Nous avons vu qu'il s'inspire du *puzzle film*, mais y ajoute une palette d'actions extra-noématiques qui touchent notamment la websérie (stopper la vidéo pour observer les *hidden frames*, activer les sous-titres, déchiffrer les messages codés) et les jeux (réflexes et exploration). Ce paradigme indiciaire s'étend au-delà des supports du récit transmédiatique de l'œuvre, utilisant des éléments de la chaîne *YouTube* elle-même (son icône par exemple), et joue avec la temporalité réelle (par le biais des rendez-vous ponctuels et de mises à jour de contenu antérieur). C'est parce que ces mécaniques sont nombreuses et demandent chacune un champ de compétence différent, que l'on comprend finalement la définition du jeu en réalité alternée donnée par McGonigal, et pourquoi celle-ci s'applique très bien à *Cat Ghost* : « a mystery or problem that would be absolutely impossible to solve alone¹⁹⁸ ». Or, si nous avons jusqu'à maintenant mentionné le récepteur de l'œuvre par convention, il est clair que *Cat Ghost* appelle un type de réception particulière : une réception qui n'est pas seulement individuelle mais communautaire. Par conséquent, il s'agira dans la partie suivante d'établir les modalités de cette réception communautaire, afin de nous permettre de pouvoir ensuite analyser comment elle affecte la compréhension et l'interprétation de son univers fictionnel.

II.B – Réception communautaire

Comme nous avons pu le voir précédemment, le processus de réception de *Cat Ghost* dépasse le cadre du récepteur en tant qu'individu et nous amène donc à nous pencher sur le rôle de la communauté. En effet, l'expérience qu'un seul récepteur peut faire de l'œuvre sera au mieux parcellaire, car *Cat Ghost* repose sur un paradigme indiciaire qui nécessite une forme de coopération pour être résolu. L'objectif de cette partie sera par conséquent d'analyser le processus de réception de *Cat Ghost*, afin d'observer dans les faits, la relation complexe qui s'établit entre l'œuvre et ses récepteurs.

Dans un premier temps, il s'agira donc de se focaliser sur la communauté de *Cat Ghost*, et principalement sur la manière dont elle s'est organisée pour résoudre les mystères proposés par
198 MCGONIGAL, Jane. 2004. *Op. cit.*

l'œuvre, adoptant alors la forme d'un *Forensic Fandom* ; une forme communautaire théorisée par Jason Mittell, sur laquelle nous nous pencherons. Après avoir décrit en détail la communauté elle-même, nous pourrions alors revenir sur son rapport à l'œuvre en analysant, dans un second temps, les interactions (ou leur absence) entre les récepteurs de *Cat Ghost* et l'œuvre elle-même, en nous concentrant notamment sur l'influence que ces derniers ont pu exercer sur sa production et sa diffusion. Enfin, dans une troisième partie, nous dresserons une typologie des récepteurs de *Cat Ghost*. En effet, nous avons jusqu'ici utilisé un ensemble de termes dont les significations diffèrent (tel « joueur », « participant », « spectateur », ou même « acteur »), toutefois, puisque la variété d'interaction possibles entre les récepteurs et l'œuvre aura été établie, nous serons à même de revenir sur ces termes, et de proposer une catégorisation des récepteurs de *Cat Ghost*, qui nous permette finalement de reconstituer dans leur totalité les processus de réception et de participation de l'œuvre.

II.B.1 – Forensic Fandom

Dans cette partie, nous allons étudier la réception de *Cat Ghost* du point de vue de la communauté, plutôt que de l'individu. Il ne s'agira pas ici de s'attarder sur les aspects sociétaux liés à la formation d'une communauté, mais à la manière dont celle-ci modifie la perception, et donc la réception, de l'œuvre.

L'expression *Forensic Fandom*, est utilisée par Jason Mittell dans son article « Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) ». Mittell la décrit alors, très brièvement, comme un phénomène provoqué par la structure narrative de la série télévisée *Lost*¹⁹⁹ : « *Lost's* narrative structure encourages viewers to parse the show more than simply consume it²⁰⁰ ». Cette définition ne s'intéresse pas tant à la structure d'un *Forensic Fandom*, qu'aux causes de sa formation : *Lost* est une série qui, selon Mittell, demande à être analysée plutôt que consommée, ce qui appelle à la formation d'une communauté de fans particulière. Cependant, cette notion, par ses implications sémantiques claires, semble se révéler la plus adéquate pour tenter de catégoriser l'ensemble de la communauté *Cat Ghost*.

En effet, la notion privilégiée notamment par Jenkins, lorsqu'il s'intéresse aux capacités d'analyse et de déduction d'une communauté, est celle d'« intelligence collective », théorisée par

199 ABRAMS, J.J, et al. *Lost*. Bad Robot Productions, 2004-2010.

200 MITTELL, Jason. « Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies). » *Reading Lost*, édité par Roberta Pearson, London, I. B. Tauris, 2009, p. 128.

Pierre Lévy dans son livre *L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace* : « C'est une intelligence partout distribuée, sans cesse valorisée, coordonnée en temps réel, qui aboutit à une mobilisation effective des compétences²⁰¹ ». Ainsi, cette notion n'apparaît pas directement transposable à *Cat Ghost* : des concepts comme la distribution équitable et la valorisation de l'intelligence sont relativement éloignés de la question de la communauté. En effet, l'intelligence collective de Lévy, n'est pas pensée comme un phénomène sociologique observable au niveau empirique, mais comme une forme d'utopie vers laquelle il faut tendre : « Si nos sociétés se contentent d'être seulement intelligemment dirigées, presque à coup sûr elles n'atteindront pas leurs objectifs. Pour avoir quelque chance de vivre mieux, elles doivent devenir intelligentes dans la masse.²⁰² »

Il était donc nécessaire pour Henry Jenkins (dans son étude de la communauté de *Survivor*²⁰³) de venir compléter le concept de Lévy avec sa propre terminologie, le concept de *knowledge community*, qu'il décrit ainsi : « knowledge communities form around mutual intellectual interests; their members work together to forge new knowledge often in realms where no traditional expertise exists; the pursuit of and assessment of knowledge is at once communal and adversarial²⁰⁴ ». Bien que cette définition puisse s'adapter à *Cat Ghost*, elle omet plusieurs aspects inhérents à la formation et au fonctionnement d'une telle communauté, que l'expression *Forensic Fandom* recouvre sémantiquement.

La notion de *Forensic* a tout d'abord le mérite de placer immédiatement la *knowledge community* dans le cadre d'un paradigme indiciaire, similaire à une enquête policière. Ensuite, le terme de *fandom* est certainement capital pour comprendre ce qui unit une telle communauté. Jenkins déclare effet que les membres se livrent à un travail collaboratif pour résoudre les énigmes, ce qui semble en partie inexact si l'on s'intéresse directement aux joueurs d'ARG, en suivant la catégorisation proposée par Ivan Askwith : « While individual players may take different roles in different ARGs, or even switch roles as a campaign progresses, it is still possible to identify four common types of participation that arise in most games²⁰⁵ ». Celui-ci identifie notamment la catégorie des *lurkers* qui se démarque ainsi : « Since site traffic statistics suggest

201 LEVY, Pierre. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris, La Découverte, 1994. p. 29.

202 *Ibid.* p. 16.

203 Voir le chapitre « Spoiling *Survivor*: The Anatomy of a Knowledge Community » dans JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 2006. *Op. cit.* pp. 25-58.

204 JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 2006. p. 20.

205 ASKWITH, Ivan. *Op. cit.* p. 19.

the number of people visiting ARG-related sites vastly exceeds the number who ‘participate’ in solving them, the largest group of ARG players are presumably Lurkers ²⁰⁶». On ne peut donc pas considérer qu’un *lurker*, c’est à dire un observateur, fasse partie d’une communauté dont la seule fonction serait d’enquêter activement pour résoudre les mystères d’un ARG. Par ailleurs, Askwith identifie également le groupe des *organizers*, dont la tâche est principalement de s’assurer que la communauté puisse se rassembler dans les meilleures conditions²⁰⁷. Il est toujours possible d’objecter que même si les *organizers* ne participent pas nécessairement à la résolution des mystères, ils la facilitent tout de même, mais cela reviendrait encore à supposer que les efforts de la communauté sont entièrement tournés vers la résolution de l’ARG. Or, dans le cas de *Cat Ghost*, on peut voir également des formes de participation qui ne relèvent pas du paradigme indiciaire et sont en revanche parfaitement pertinentes pour la notion de *fandom*, que l’on trouve définie ainsi dans l’*Oxford Learner Dictionaries* : « the fans of a particular person, team, TV show, etc. considered together as a community²⁰⁸ ». Deux exemples sont particulièrement parlants, car représentatifs d’une communauté de fans : le succès de la campagne de financement participatif de *Cat Ghost*²⁰⁹ et l’abondance de créations artistiques²¹⁰ amateurs autour de la série. Ainsi, la communauté d’une œuvre telle que *Cat Ghost* ne semble pas exclusivement être tournée vers la résolution des énigmes disséminées dans l’œuvre, comme le concept de *knowledge community* le laisserait à penser, et ce, bien qu’il s’agisse tout de même d’un de ses points d’intérêts centraux.

De plus, en nous intéressant aux plateformes de discussion, utilisées par la communauté, on peut distinguer les supports privilégiés pour échanger sur les mystères de l’œuvre de ceux qui servent principalement à partager les créations des fans et leurs sentiments. L’une de ces plateformes est la section dédiée à *Cat Ghost* sur le site *reddit.com*²¹¹. Son fonctionnement est similaire à celui d’un forum de discussion : les utilisateurs peuvent créer des sujets de discussion

206 *Ibid.* p. 20.

207 « Organizers concern themselves with the administrative “crowd-control” tasks that enable player communities to efficiently gather, share and interpret the various clues and leads uncovered ». *Ibid.* p. 19.

208 « Fandom. » *Oxford Learner Dictionaries*, Oxford University Press, <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fandom?q=fandom>>. (Consulté le 21/06/2021).

209 Voir I.A.3 – De lonelygirl15 à CatGhost: les possibilités de la websérie et son évolution. Si le financement participatif est aujourd’hui terminé, on peut voir dans la vidéo de la chaîne Night Mind « CatGhost: Animated Webseries » que le financement avait atteint 114 participants, versant aux créateurs de *Cat Ghost* 1425\$ par mois. NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Op. cit.*

210 On en aperçoit d’ailleurs une compilation à la suite des crédits du dernier épisode de la série. PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 13 Acceptance » *Op. cit.*

211 « A Subreddit for the web mystery CatGhost • r/CatGhost ». *reddit*, 2 octobre 2017, <www.reddit.com/r/CatGhost>.

auxquels il est possible de répondre. La visibilité des sujets est cependant assurée par un algorithme automatique, et donc dépendante de plusieurs facteurs (nombre de commentaires, notations des utilisateurs et date de création par exemple) ; l'accumulation de nouvelles discussions rend donc le référencement de chacune d'entre elle chaotique. Les fans ont utilisé la plateforme à la fois pour faire part de leur trouvailles, proposer des théories et poser des questions sur le mystère de *Cat Ghost*, mais également pour partager leurs créations autour de la série. Cependant, notamment parce que le référencement des sujets et de leurs réponses est automatiquement mis entre les mains des algorithmes du site (on identifie là un dispositif similaire à celui de *YouTube*, dont le but est d'orienter automatiquement les utilisateurs vers le contenu à succès, tout en faisant rapidement disparaître le contenu jugé banal, inintéressant ou tout simplement ancien), *reddit* est une plateforme bien plus intéressante pour partager que pour débattre, et son utilisation tend à démontrer que le *fandom* de *Cat Ghost* n'est donc pas exclusivement centré sur la résolution des énigmes dissimulées dans l'œuvre.

Le second support d'échange privilégié par les fans de *Cat Ghost* est le service de communication *discord*. Ce service prend la forme de serveurs indépendants, créés et administrés par des utilisateurs, auxquels on accède par navigateur internet, ou en utilisant une application dédiée. Avec *discord*, le créateur et les administrateurs d'un serveur ont la possibilité de l'organiser en autant de canaux de conversations écrites ou vocales qu'ils le souhaitent. La gestion de ces canaux leur incombe également, et ils peuvent accorder différents rôles aux utilisateurs du serveur, régissant leurs possibilités d'interaction. Ainsi, la communauté *discord*, parce qu'elle permet des discussions instantanées et parce qu'elle peut être hiérarchisée et organisées selon les décisions d'administrateurs humains, constitue une plateforme plus adaptée que *reddit* pour permettre aux membres de s'intéresser au paradigme indiciaire de *Cat Ghost*. *Discord* se présente bel et bien comme un réseau facilitant l'émergence d'une l'intelligence collective au sens de Lévy. A ce sujet, « Ghost », membre actif de la communauté *Cat Ghost*, déclare que les secrets de la série ont été principalement élucidés sur le serveur *discord* : « It was mostly here in Discord honestly, the live chat aspect made it much easier. Often times when there were things posted to the reddit we'd also found it here, so it was more often alongside at the same time with us²¹² ».

212 Citation d'une discussion informelle entre un membre de la communauté et moi-même sur le serveur *discord*.

Ainsi, le *Forensic Fandom* se déploie sur plusieurs plateformes qui permettent des échanges de nature différente selon les préférences de chaque *fan*, justifiant l'utilisation de cette notion qui les regroupe tous, par rapport à celle, trop restrictive, de *knowledge community*. Cependant, si nous avons couvert les plateformes d'échanges utilisées par la communauté, il nous faut encore aborder la question de l'archivage, car si *discord* facilite la discussion – puisque le service propose des canaux de communication directs – il n'est certainement pas ergonomique pour permettre aux utilisateurs de prendre connaissances des différentes trouvailles, puisque les messages apparaissent chronologiquement, quel que soit leur contenu, dans un fil de discussion. La structure des serveurs n'est pas prévue pour que les informations soient modifiées, classifiées ou archivées, et si un tel travail serait théoriquement possible, il s'avérerait laborieux, et ne donnerait qu'une visibilité limitée à la communauté. De fait, il n'est pas surprenant qu'une autre forme ait été privilégiée à cette fin : le wiki, c'est à dire un « Site Web collaboratif dont le contenu peut être modifié par les internautes autorisés²¹³ ». En effet, Jason Mittell, observe dans son article « Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia » une utilisation similaire de ce modèle de site internet par la communauté de fans de la série *Lost*.

« Perhaps wikis had become sufficiently mainstream and acceptable by 2007 that previous hand-wringing surrounding Wikipedia's lack of authority and attribution had been supplanted by a casual understanding that collective contributions can yield authoritative results.²¹⁴ » écrit-il, constatant déjà à l'époque de la diffusion de *Lost* une multiplication de ces encyclopédies de fans. Celles-ci sont entièrement soumises aux modifications de tout utilisateur volontaire, et donc non-régulées avant publication. Cependant, c'est précisément parce que tout un chacun peut éditer les articles du site, qu'une communauté entière va être à même de proposer très rapidement une quantité de contenu supérieure à tout ce qu'une source vérifiée et officielle pourrait proposer. Dans le cas de *Cat Ghost* où aucun site officiel ne recense les avancées des joueurs, il était inévitable qu'un wiki soit créé pour permettre aux fans d'archiver leurs trouvailles. En effet, Mittell suggère déjà dans le cas de *Lostpedia*, que l'aspect *puzzle film*²¹⁵ de *Lost* a pu contribuer à

213 « Wiki. » *Larousse.fr*, Larousse, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/wiki/186865>>. (Consulté le 21/06/2021).

214 MITTELL, Jason. « Sites of participation : Wiki fandom and the case of Lostpedia ». *Transformative Works and Cultures*, vol. 3, 2009, doi:10.3983/twc.2009.0118.

215 Le récit de la série est parsemé de prolepses et d'analepses, il s'articule autour de voyages dans le temps, et de nombreuses scènes incluent des discussions avec des personnages absents ou décédés, remettant sans cesse en cause la réalité des événements narrés. L'ensemble de ces mécaniques, ainsi que la présence de nombreux *twists* scénaristiques, inscrit bien *Lost* dans la catégorie des *Puzzle Film* définie par Buckland (voire « II.A.3 – Le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* »)

la croissance rapide du wiki : « Perhaps even more central to the growth of Lostpedia, the show's central narrative framework presents *Lost* as a puzzle to be solved, a set of interlocking enigmas that require viewers to engage with research materials and a searchable archive to understand.²¹⁶ ». Or, nous l'avons observé avec l'exemple de Bethany : il est impératif pour avancer vers la résolution des mystères de *Cat Ghost*, d'avoir une connaissance étendue des éléments dissimulés au sein de ses différents médias; en d'autres termes, une forme d'archivage qui soit accessible et constamment mise à jour est nécessaire pour permettre de progresser dans la résolution des secrets de *Cat Ghost*.

Si l'on peut s'interroger sur la validité des informations publiées sur un wiki comme celui de *Cat Ghost*, on peut tout de même observer dans les pages du site plusieurs formes de contrôle sur son contenu. Premièrement, les créateurs du wiki en sont également administrateurs, ce qui leur permet notamment de verrouiller des pages entières à l'édition, ou d'exclure certains utilisateurs de la rédaction. De plus, une sauvegarde des pages avant chaque modification par un utilisateur est disponible, permettant de rétablir d'anciennes versions de la page si son contenu a été supprimé ou altéré au-delà du réparable par un utilisateur mal intentionné par exemple.

Enfin, les wiki favorisent la mise en place d'une organisation et de règles claires. L'onglet *community* du wiki *Cat Ghost* permet d'afficher le profil des administrateurs du site et de les contacter. Il recense également le nombre de membres ayant collaboré au site (lequel s'élève actuellement à 157²¹⁷), le rôle attribué à ces membres, les articles ayant besoin de relecture, d'ajouts, de sources, ou qui ont besoin d'être rédigés et publiés. L'onglet *contribute*, quant à lui, indique aux utilisateurs la marche à suivre pour participer à l'élaboration du wiki, contenant notamment un *manual of style* qui régit en détail les normes d'écriture des articles, une *to do list* qui regroupe les priorités que les administrateurs ont fixées pour faire évoluer le site, ainsi que des liens vers le serveur *discord* et la section *reddit* de *Cat Ghost*. C'est cette organisation qui permet à un wiki de garder une forme de cohérence, et de se placer comme la référence par défaut pour quiconque rechercherait des informations sur l'œuvre, comme le souligne Mélanie Bourdaa lorsqu'elle prend l'exemple du wiki du jeu en réalité alternée *Why so serious?*²¹⁸: « La structure du wiki fournit une base de données intéressante pour le chercheur puisque l'historique de la

216 MITTELL, Jason. 2009. *Op. cit.*

217 « All Contributors ». *CatGhost Wiki*, 2017, <<https://catghost.fandom.com/wiki/Special:Community>>. (Consulté le 21/06/2021).

218 Mentionné dans la partie « I.C.2 – *The Beast*, le modèle du jeu en réalité alternée ».

construction du wiki et des mises à jour des articles est conservé en archive publique²¹⁹».

Cependant, il faut également mentionner une autre source avec laquelle le wiki partage le rôle de pôle d'informations sur *Cat Ghost* : *YouTube*, et notamment la chaîne de Nick Nocturne, *Night Mind*. Dès octobre 2017, la vidéo « CATGHOST: The Most Unique Series Since Petscop [☆]²²⁰ » est publiée sur la chaîne, qui compte alors 192 000 abonnés²²¹. Dans cette vidéo, Nocturne détaille l'histoire du premier épisode de la websérie, et explore les jeux du premier et second épisodes, partageant les trouvailles qu'il fait. A la suite de cette analyse, Nocturne publiera deux autres vidéos dédiées à l'analyse de *Cat Ghost* : « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive²²² » en juin 2019 et « CatGhost: To the Void & Beyond [Series End]²²³ » en juillet 2020 qui comptabilisent respectivement 380 000 et 160 000 vues. Bien qu'elles ne soient pas le fruit d'une intelligence collective mais d'un seul créateur (toutefois inspiré en retour par les découvertes de la communauté, ses vidéos utilisant parfois des captures d'écran tirées du wiki de *Cat Ghost*), ces vidéos touchent un public bien plus large que la communauté dédiée à l'œuvre, et ont d'ailleurs influencé sa création. On remarque par exemple qu'en juillet 2017²²⁴ : alors que la première vidéo de la chaîne *Cat Ghost* ne compte que 6300 vues, la vidéo d'analyse de Nocturne en compte 96 000, une semaine seulement après sa mise en ligne. « The original creator of this specific discord was a random dude who watched the first Night Mind video » déclare « Ghost » sur le discord officiel de *Cat Ghost*, appuyé par un autre membre de la communauté, « Luna », qui ajoute : « most ppl [people] as a consensus seem to say nightmind brought them here bc [because] he covered it [*Cat Ghost*] early on²²⁵ ». C'est donc à la suite d'une initiative individuelle de Nocturne, que la communauté de *Cat Ghost* s'est réellement mise en place. La première vidéo de sa chaîne « Night Mind » à avoir été dédiée à *Cat Ghost* a directement servi à

219 BOURDAA, Mélanie. « Au-delà du réel... Et de la fiction : le cas du jeu en réalité alternée *Why so Serious ?*. » *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2016, p. 81.

220 NOCTURNE, Nick. « CATGHOST : The Most Unique Series Since Petscop [☆] ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 1 octobre 2017, <<https://youtu.be/5RJQEIrxtU>>. (Consulté le 21/06/2021).

221 NOCTURNE, Nick. « CATGHOST : The Most Unique Series Since Petscop [☆] ». *Op. cit.* Version datée du 11 Octobre 2017. Archivé sur *Wayback Machine*. <https://web.archive.org/web/20171011155748if_/https://www.youtube.com/channel/UC58IKuPHnZkdCZ6T5mSRGcg>. (Consulté le 21/06/2021).

222 NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Op.cit.*

223 NOCTURNE, Nick. « CatGhost : To the Void & Beyond [Series End] ». *Op. cit.*

224 Pour déduire ce chiffre, nous avons utilisé une capture d'écran de Nocturne utilisée dans la vidéo « CATGHOST: The Most Unique Series Since Petscop [☆] » sur laquelle on aperçoit la vignette de prévisualisation du premier épisode de la websérie. Cette vignette indique que la vidéo a été publiée « il y a trois mois » et affiche 6300 vues.

Voir NOCTURNE, Nick. « CATGHOST : The Most Unique Series Since Petscop [☆] ». *Op. cit.*

225 Citation d'une discussion informelle entre un membre de la communauté et moi-même sur le serveur *discord*.

promouvoir l'œuvre, et à lui trouver ainsi un public. C'est ce public qui a ensuite évolué pour créer une intelligence collective capable de résoudre les mystères de *Cat Ghost*, nourrissant en retour les vidéos de Nocturne sur l'avancée de l'œuvre.

C'est avec cette observation que nous pouvons conclure notre analyse du *Forensic Fandom* de *Cat Ghost*, et l'organisation des individus en communauté autour de l'œuvre. Si toute œuvre peut posséder un *fandom*, la nature de cette dernière influe sur le développement de sa communauté. Dans le cas de *Cat Ghost*, le besoin de résoudre des mystères complexes explique le développement organisé du wiki et la prédominance d'un service de communication direct géré par ses utilisateurs (*discord*) sur un forum de discussion où la visibilité des sujets abordés est assujettie à un algorithme automatisé et indépendant de ses membres (*reddit*), ce qui la cimenterait en tant que *Forensic Fandom*. Cependant, parce que *Cat Ghost* est une œuvre transmédiatique complexe, comprendre l'organisation de sa communauté n'est pas encore suffisant pour pouvoir rendre compte de sa réception, car il nous reste à traiter la question fondamentale de l'interaction, qui nécessairement influera sur la place qu'occupe le récepteur dans l'œuvre. La prochaine partie va donc avoir pour but de déterminer où se situent les points de contact entre l'œuvre et son audience, ce qui nous permettra finalement d'étudier les nuances entre réception et participation dans *Cat Ghost*.

II.B.2 – Degrés d'interactivité

Pour commencer à parler d'interactivité dans *Cat Ghost*, il est nécessaire de poser un référentiel clair. Le préfixe inter- que l'on retrouve dans un certain nombre de notions théoriques présuppose un phénomène qui a lieu entre deux sujets. Ici, nous avons *a priori* le récepteur d'un côté, et *Cat Ghost* de l'autre. La nature transmédiatique de l'œuvre en revanche, rend bien difficile la description de ce qui consisterait en une interaction avec *Cat Ghost*. On pourrait par exemple compter le fait de cliquer sur le lien de téléchargement d'un des jeux, à partir de la page *YouTube* d'un des épisodes de la websérie, comme une forme d'interaction avec l'œuvre. Le récepteur agit bien sur un des media de *Cat Ghost*, à savoir sa page *YouTube*, et celle-ci réagit à son action, puisqu'elle ouvre un lien de téléchargement. De plus, puisque nous mentionnons les jeux, la plupart d'entre eux sont interactifs par nature, l'interaction pouvant être considérée comme une caractéristique implicite du jeu. Elle est en effet directement induite par le *feedback*

system mis en avant dans la définition de McGonigal²²⁶: il ne peut y avoir de *feedback* que s'il y a une action à laquelle un système réagit.

Dans son livre *Sérialité et Transmédialité : Infinis des fictions contemporaines*, Claire Cornillon mentionne deux types d'interactions liées au transmédia :

Dans un premier temps, les réseaux transmédia impliquent souvent des médias intrinsèquement interactifs comme les jeux. D'autre part, on peut concevoir le principe même de transmédialité comme étant interactif dans la mesure où il implique une action des publics pour, au moins, tisser des liens entre les différents contenus²²⁷.

Le second point soulevé par Cornillon (l'action des récepteurs pour relier les contenus dispersés entre différents médias) semble cependant également ouvrir encore d'autres possibilités d'interactions. Dans ce cas, il est clair que Cornillon intègre à l'idée d'interaction le processus d'interprétation et de réflexion engendré par l'œuvre. On peut cependant émettre une réserve à cette idée, dans le sens où la réception n'implique pas d'agir sur l'œuvre que l'on reçoit : l'œuvre agit bien sur le récepteur, mais le récepteur n'agit à ce moment là pas sur l'œuvre, il y a réaction chez le récepteur, mais pas interaction. On voit donc se dégager des degrés d'interactivités, selon l'impact des actions entre le récepteur et l'œuvre, et leur réciprocité. Ainsi, dans le cadre d'un jeu, par exemple, l'action d'un récepteur engendre une réaction automatisée, répétable et spécifique à une expérience de réception : si un joueur reçoit l'écran de « Game Over » dans le jeu *Midnight*, bien qu'il ait interagi avec le jeu pour arriver à ce résultat, lui seul recevra cet écran, et il lui sera possible de relancer le jeu pour chercher à obtenir une fin différente.

Il serait cependant erroné de vouloir généraliser ce phénomène aux jeux vidéo de *Cat Ghost*, du fait de leur immense disparité. Un exemple singulier mérite d'être mentionné, dans lequel la réception est toujours individualisée (spécifique à une session de jeu), mais cette fois-ci non automatique, et non répétable : les *live sessions* du jeu *Happybirthday*. Ce phénomène concerne spécifiquement le personnage de Key. Lors d'une session de jeu classique, un joueur peut utiliser son clavier pour poser des questions à ce personnage et recevoir des réponses automatisées, qui sont encodées dans le logiciel du jeu. Cependant, dans certaines situations (qui requièrent notamment une connexion à internet durant la session de jeu), les joueurs ont pu recevoir des réponses différentes : le personnage de Key était alors secrètement contrôlé par l'un des créateurs de *Cat Ghost*, Alexis Ruiz ou Kris Patrick. L'interaction entre le joueur et l'œuvre

226 Voir « I.B.2 – Etude des programmes de *Cat Ghost* au travers de la notion du jeu ».

227 CORNILLON, Claire. *Op. cit.* p. 102.

est donc renforcée, puisque ce dernier va provoquer des réactions (ici des réponses) de la part de l'œuvre elle-même, remplaçant une suite de réactions automatisées et répétables par une véritable discussion.

Attention toutefois, la distinction entre l'œuvre et ses auteurs demeure cruciale pour la question de l'interactivité. Dans le cas des *live sessions*, le récepteur joue au jeu et c'est bien un personnage de la fiction qui lui répond. C'est seulement parce que ces réponses ne pré-existent pas aux questions en tant que code informatique déjà placé dans le logiciel, qu'elles constituent une forme d'interaction plus forte. Le récepteur agit avec l'œuvre, et c'est toujours l'œuvre qui répond au joueur. Cette distinction explique pourquoi nous ne serions pas tentés de placer une participation au financement participatif de *Cat Ghost* au même niveau d'interaction que les *live sessions*. En effet, rejoindre cette campagne implique bien une forme d'action, de la part des fans, qui va impacter l'œuvre : si celle-ci avait échoué à atteindre ses objectifs, *Cat Ghost* n'aurait peut-être jamais été terminé, ou bien, peut-être le manque de moyen aurait-il mené à des choix différents lors de la production de l'œuvre. Financer les auteurs a donc un impact plus élevé sur *Cat Ghost* que participer à une *live session*. Cependant, l'objet de l'interaction n'est pas directement l'œuvre comme dans le cas de celle-ci, mais sa production.

Il en va de même dans le cadre des interactions communautaires, qu'il nous faut mentionner, ne serait-ce que parce que la citation de Cornillon présentée en introduction de cette partie les sous-entend. « Tisser des liens entre les différents contenus²²⁸ » est le but visé par l'intelligence collective des fans de *Cat Ghost*, et cette interaction, dont les sujets ne sont autres que les différents membres herméneutes de la communauté, est induite par le paradigme indiciaire de l'œuvre.

Enfin, pour compléter cette analyse des interactions entre *Cat Ghost* et ses récepteurs, il nous reste à mentionner une forme d'interaction totale : qui admette non-seulement *Cat Ghost* comme objet, mais génère une réaction de l'œuvre qui soit spécifique, non-automatisée, et même, qui ne soit pas réservée au récepteur l'ayant provoquée. Nous parlons ici de la page internet de *Cat Ghost* et de l'épisode « CatGhost 8 Judgement ». En effet, entre avril et mai 2018, les récepteurs avaient la possibilité d'enregistrer une question destinée aux personnages de la série sur la page internet de celle-ci ; l'épisode huit de la série – ayant lieu après la destruction du monde de *Cat Ghost* à la fin de l'épisode précédent – met en scène les trois personnages

228 CORNILLON, Claire. *Op. cit.* p. 102.

principaux dans une pièce entièrement blanche où se trouve une radio qui diffuse certaines de ces questions. Cet épisode prend donc la forme d'une séquence métaleptique où les personnages de la fiction répondent aux questions des fans jusqu'à ce qu'ils réalisent finalement qu'ils ne savent pas où ils se trouvent et comment ils sont arrivés là.

Ainsi, cette interaction a un impact majeur sur l'œuvre, car elle a eu pour conséquence d'affecter un épisode entier de la websérie. Cependant, elle est limitée par sa ponctualité, puisqu'elle n'affecte qu'un seul épisode sur les treize que compte la série. Elle est également indirecte, car l'utilisation des questions posées par les fans – c'est à dire les modalités de leur inclusion dans l'épisode – est entièrement laissée entre les mains des auteurs.

On peut donc dire que *Cat Ghost* est une œuvre interactive, dans le sens où ses récepteurs peuvent bel et bien interagir ponctuellement avec certains éléments de celles-ci. Elle n'est pas entièrement interactive, car de nombreuses règles sont imposées aux récepteur pour permettre ces interactions. On pourrait arguer que c'est également le cas de tout jeu vidéo, où les possibilités d'actions des joueurs sont encadrées par un système de règles directement encodées dans le logiciel. Claire Cornillon conclut alors que « le jeu de rôle est peut-être le seul cas d'interactivité au sens strict, mais ce qui se joue sur les autres supports relève de dynamiques parfois similaires à des degrés divers et l'observation des mécanismes et des processus qui se dessinent entre le jeu et le joueur ou la joueuse permet de mieux comprendre ce qui peut se jouer dans d'autres types d'œuvre²²⁹».

Jusqu'ici, l'observation de ces mécanismes nous a permis d'identifier les modalités des interactions provoquées par *Cat Ghost*, leur sujet, leur impact, leur temporalité, ou leur lien avec la diégèse. Ils nous ont permis de conclure que l'œuvre est bien de nature interactive, mais nous n'avons pas encore dans ce mémoire, tiré de conclusions concernant le récepteur, que nous avons pourtant déjà pu appeler joueur, spectateur ou encore participant selon le contexte. Puisque nous avons pu établir les différents liens tissés entre le récepteur et l'œuvre, il est désormais possible de s'intéresser également à une catégorisation de la réception de *Cat Ghost*, et de proposer une typologie des récepteurs qui soit fonctionnelle, et dépendante des activités de chacun autour de l'objet transmédiatique.

229 CORNILLON, Claire. *Op. cit.* p. 110.

II.B.3 – Typologie du récepteur

Dans son article, Ivan Askwith identifie quatre types de récepteurs pour les jeux en réalité alternée : « les organisateurs, les chasseurs, les détectives et les observateurs²³⁰ ». Bien que cette catégorisation semble à première vue fonctionnelle, elle est construite autour de l'organisation de l'intelligence collective des joueurs. Les organisateurs mettent en place et modèrent les plateformes de discussion, les chasseurs identifient les indices – les traces dissimulées dans le jeu – et les détectives les utilisent pour résoudre les énigmes. Ces rôles ne sont pas exclusifs (un organisateur peut tout aussi bien être un chasseur) et ceux de chasseurs et détectives se recoupent relativement souvent : si l'on prend l'exemple de Key dans *Happybirthday*, on peut se demander si un joueur lui posant des questions entrerait dans la catégorie du chasseur chassant des réponses, ou du détective qui explore les propriétés du personnage ?

A l'inverse, bien qu'il comprenne la majorité des récepteurs²³¹, le cas de l'observateur est très vague. Pour *Cat Ghost*, il faut se demander ce qui est observé exactement et où se situerait la limite entre observation et participation. L'observateur est-il spectateur de la websérie, des avancées de la communauté, ou des vidéos, voire, d'articles d'analyses de l'œuvre ? Qu'en est-il du fan produisant un *fanart*, ou du joueur d'un des jeux : est-il toujours observateur dans le sens où il ne participe pas à la résolution des mystères de *Cat Ghost*, bien qu'il interagisse avec l'univers de l'œuvre ?

Une autre catégorisation du récepteur de *Cat Ghost* pourrait nous aider à résoudre ces questions, sans supplanter la typologie proposée par Askwith mais en déplaçant son sujet. Nous n'allons pas nous pencher ici sur le rôle des récepteurs au sein d'une communauté, mais sur leur rapport direct à l'œuvre. Il s'agira d'isoler les différentes possibilités offertes au récepteur pour établir une relation avec l'ensemble transmédiatique de *Cat Ghost*.

Le dispositif de *Cat Ghost* est orienté de sorte que la websérie soit le premier medium de l'ensemble transmédiatique à être présenté au récepteur²³². Celui-ci se constituerait donc naturellement en spectateur de la websérie. Cette forme d'engagement est uniquement noématique, c'est à dire que le spectateur est engagé intellectuellement (au moins via le processus d'interprétation) et qu'aucune action n'est requise pour se constituer en spectateur, ce qui en fait la forme de réception la plus conforme à l'idée de réception elle-même : recevoir l'œuvre.

230 ASKWITH, Ivan. *Op.cit.* Traduction de Mélanie Bourdaa, dans : BOURDAA, Mélanie. *Op. cit.* p. 79.

231 « Reported lurker-to-active player ratios range from 5:1 to 20:1 ». ASKIWITH, Ivan. *Op. cit.*

232 Voir « I.B.1 – L'apport unique de *Cat Ghost* : une dizaine de programmes exécutables ».

Cependant, nous l'avons vu dans la partie précédente, si c'est bien en tant que spectateur que le récepteur commence à s'engager dans l'œuvre, ce n'est pas nécessairement en y étant directement confronté. Il nous faut en effet mentionner à nouveau les vidéos d'analyses de *Cat Ghost*, proposées notamment par Nick Nocturne : parce qu'elles traitent en détail de *Cat Ghost*, ces vidéos proposent une approche indirecte de l'œuvre, qui constitue néanmoins une porte d'entrée vers celle-ci²³³. Enfin, on peut également appeler spectateur celui qui n'interagit pas avec la communauté de *Cat Ghost* mais l'observe toutefois, en lisant les différents sujets de la page *reddit* dédiée à l'œuvre par exemple²³⁴.

A l'inverse du spectateur, qui n'agit pas, le récepteur qui se constitue joueur recherche l'interaction, sur la base d'actions extra-noématiques. Là où Szulborski attire l'attention sur le fait que le jeu en réalité alternée n'est peut-être pas tout à fait un jeu, car il ne se conforme pas aux définitions traditionnelles de cette notion, on constate que si l'on considère à l'inverse le point de vue de Triclot – c'est à dire que nous nous focalisons sur le joueur plutôt que sur son objet²³⁵ – il semble bien qu'il y ait différents degrés de jeu dans *Cat Ghost*. Que l'on veuille considérer ou non l'œuvre comme un jeu, la présence d'un paradigme indiciaire, implique bien la possibilité de jouer : un but (résoudre le mystère) et la possibilité d'influencer la fin du jeu (réussir ou échouer à atteindre ce but). Seule la question des règles, qui sont propres à l'objet et non aux joueurs, demeure finalement. De fait, on peut émettre l'hypothèse que le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* implique naturellement des joueurs herméneutes. Cependant, parce que *Cat Ghost* est une œuvre transmédiatique qui comprend des jeux, le joueur ne s'inscrit pas systématiquement dans cette catégorie, car son objectif n'est pas nécessairement de résoudre les mystères de l'œuvre, mais peut tout aussi bien être limité au jeu lui-même. Il s'agit alors pour ce type de joueur de s'intéresser aux résultats possibles du jeu (« Game Over », scène cachée, fermeture automatique de la fenêtre du programme...) et non au résultat de l'enquête menée par les herméneutes autour du jeu.

Ce joueur hypothétique qui n'interagit qu'avec les jeux, se différencie également du joueur herméneute dans le sens où seul il n'appartient pas à la catégorie que nous allons maintenant établir : celle des participants. Nous avons vu avec l'exemple de *lonelygirl15*,

233 Voir « III.A.2 – Interpréter le monde fictionnel de *Cat Ghost* : Wiki et Vulgarisation »

234 On pourrait arguer que cette forme de réception s'éloigne de l'idée du spectateur car elle implique des actions extra-noématiques pour naviguer entre chaque sujet. Cependant, on peut certainement tracer une analogie entre cliquer sur un nouveau sujet à lire, cliquer sur l'épisode suivant de la websérie, ou tourner la page d'un livre : ce sont des actions automatiques qui permettent une lecture linéaire de l'œuvre.

235 Voir « I.B.2 – Etude des programmes de *Cat Ghost* au travers de la notion du jeu ».

comment une culture participative s'est développée autour de la websérie, en se nourrissant des mystères de son intrigue afin de pouvoir prendre une position active dans la consommation d'un média non interactif. La question de la participation peut paraître proche de celle de l'interaction, car les deux impliquent des actions extra-noématiques impactant leur objet. Cependant, la question de la participation, elle, sous-entend que l'auteur de l'action se constitue comme partie intégrante de l'évolution d'un objet, plutôt que comme un acteur extérieur, justifiant l'idée d'une participation communautaire. Dans ce cadre, il semble légitime de placer cette forme de réception au sein de la communauté de *Cat Ghost* : tout fan interagissant avec la communauté des récepteurs, participe intrinsèquement au développement du *fandom* de l'œuvre, et un fan proposant une théorie sur l'univers ou les personnages de *Cat Ghost* se pose plus spécifiquement en participant du *Forensic Fandom*. Cependant, conséquence du degré d'interactivité proposé par *Cat Ghost*, un récepteur peut également se constituer participant de l'élaboration de l'œuvre elle-même, par exemple en enregistrant une question qui soit ensuite diffusée dans l'épisode « CatGhost 8 Judgement », ou en rejoignant la campagne de financement participatif de l'œuvre. La forme de participation proposée par l'épisode huit de la série est toutefois singulière, car l'enregistrement vocal de la question du récepteur acquiert une valeur diégétique, dès lors qu'il est diffusé. Dans ce contexte, le récepteur devient non-seulement participant, mais également acteur par définition.

Enfin, nous l'avons mentionné à plusieurs reprises, mais le récepteur s'intéressant au paradigme indiciaire de *Cat Ghost* devient récepteur herméneute. Ce statut de réception est indépendant du degré d'engagement : participants comme spectateurs peuvent se constituer herméneutes, du moment que leur processus d'interprétation de l'œuvre se prête à la recherche indiciaire. Toutefois, étant donné la complexité du paradigme indiciaire de *Cat Ghost*, il y a bien peu de mystères que le spectateur herméneute pourra résoudre sans jamais se constituer joueur, et/ou participant.

Cette catégorie de l'herméneute vient achever notre panorama des récepteurs de *Cat Ghost*. On peut voir que cette analyse met en évidence une grande disparité entre les récepteurs de l'œuvre. Certaines de ces catégories sont d'ailleurs opposées à l'idée de réception elle-même, notamment la position d'acteur. L'usage du terme de récepteur se révèle être purement conventionnel dans le cadre de notre analyse, car il est sémantiquement inapproprié aux formes

d'engagement les plus actives, lesquelles relèvent alors de la participation (notion par ailleurs privilégiée dans l'étude de la culture de la convergence²³⁶).

Ainsi, dans cette partie dédiée à la réception du récit transmédiatique de *Cat Ghost* nous avons pu analyser la manière dont *Cat Ghost* déploie sa narration au travers de ses médias culturels, en mettant en évidence de nombreux mystères dont la résolution est nécessaire à la compréhension de l'histoire. Ces mystères participent d'un paradigme indiciaire spécifique, qui requiert l'intervention d'une communauté herméneute pour être résolu. De fait, notre étude s'est ensuite dirigée vers la réception, et nous nous sommes penchés sur le fonctionnement de cette communauté (le *forensic fandom*) et les rôles qu'occupent individuellement les récepteurs en son sein. Cela nous a finalement permis de mettre en évidence qu'il existe en réalité plusieurs types de relations entre l'œuvre et ses récepteurs, caractérisées par différents degrés d'interactivité.

Cette disparité dans la réception complexifie par extension l'étude du monde fictionnel projeté par *Cat Ghost*. Il va en effet nous falloir étudier les mécanismes derrière la création d'un monde fictionnel pour trouver comment, à partir d'une multitude de catégories de réception, il est possible de proposer une unique structure pour cet univers, qui soit la moins arbitraire possible.

236 « The term, participatory culture, contrasts with older notions of passive media spectatorship. Rather than talking about media producers and consumers as occupying separate roles, we might now see them as participants who interact with each other ». JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Op. cit. p. 3.

III. Le monde fictionnel de *Cat Ghost*

Dans la partie finale de cette étude, nous allons nous concentrer sur les spécificités du monde fictionnel de *Cat Ghost* en trois temps, dans l'optique de confronter les cadres théoriques de la fiction contemporaine avec les spécificités de l'œuvre analysées dans les parties précédentes, notamment sa nature transmédiatique, et sa réception communautaire. Notre objectif est d'étudier comment *Cat Ghost* parvient à projeter un monde fictionnel, afin de pouvoir finalement analyser ses spécificités et déterminer dans quelle mesure elles sont liées à la transmédiabilité de l'œuvre.

Tout d'abord, nous allons nous intéresser au processus de création du monde fictionnel. Nous avons montré au sein des parties précédentes que *Cat Ghost* possédait de nombreux éléments narratifs (lieux, personnage, événements, temporalités) et proposait une forme de récit, assurée tout ou partie par la websérie. Il va donc s'agir d'étudier la notion de monde fictionnel et d'établir comment les éléments narratifs de l'œuvre participent à en projeter un.

Ce faisant, nous pourrions ensuite nous concentrer sur la cosmologie projetée par l'œuvre et déterminer comment ses différents éléments interagissent entre eux pour établir une structure cohérente de la fictionalité de l'œuvre.

Enfin, nous l'avons observé à la fois dans le jeu en réalité alternée avec *The Beast*, et dans le genre de la websérie avec *lonelygirl15*, les œuvres qui s'inscrivent dans la culture participative tendent à remettre en question la frontière ontologique entre le monde réel, où a lieu le processus de réception (participation), et le monde fictionnel de la narration. De fait, la dernière fonction de cette partie sera, à partir des connaissances accumulées sur l'univers fictionnel de *Cat Ghost*, d'analyser l'œuvre en temps que métafiction, en s'intéressant à la place cruciale qu'occupe la figure de la métalepse.

III.A – Etablir le monde fictionnel de *Cat Ghost*

[L]e 'monde', 'l'univers', c'est donc ce qui, à jamais inaccessible en tant que tel, dépasse et fédère les occurrences, [d'une fiction], leur donne leur cohérence tout en permettant leurs prolongements. Le monde est donc supposé plus perenne que ses différentes expressions : il dure en s'étendant et il

s'étend parce qu'il dure. Enfin, c'est davantage ou *d'abord* un décor et une encyclopédie qu'une histoire ou des personnages²³⁷.

C'est ainsi qu' Anne Besson définit la notion de monde fictionnel dans son ouvrage *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. De fait, le monde fictionnel se fonde sur un paradoxe, dans le sens où il est créé par une fiction, mais doit – tout du moins dans l'esprit du récepteur – lui préexister. Le cas du récit transmédial va venir complexifier cette question, puisque c'est alors à plusieurs fictions qu'un seul monde doit préexister. Dans cette configuration, chaque texte (ici représentés par une diversité de médias culturels) va alors produire certaines caractéristiques de ce monde fictionnel, qui, dès lors qu'elles auront été identifiées, vont se combiner pour en dresser un portrait de plus en plus précis.

L'enjeu de cette partie est donc multiple : il ne va pas seulement s'agir de prouver que *Cat Ghost* crée un monde fictionnel (nous avons déjà observé de nombreux éléments narratifs justifiant de l'existence d'un monde fictionnel dans la websérie²³⁸ et dans certains jeux²³⁹), mais de montrer qu'il génère un univers de fiction cohérent et unifié. Ainsi, il va nous falloir procéder en deux temps. Premièrement, en nous aidant des théories de la narration de Marie-Laure Ryan et de l'étude de la fiction proposée par Claire Cornillon dans son ouvrage *Sérialité et Transmédialité : Infinis des fictions contemporaines*, nous allons nous intéresser non seulement à la manière dont un récit peut générer un monde fictionnel, mais également aux caractéristiques de ce monde au regard du récepteur.

Dans un second temps, nous allons nous pencher sur les éléments du récit transmédial qui permettent de dresser les caractéristiques du monde fictionnel qu'il crée. En effet, un motif courant dans le *puzzle film* – dans lequel s'inscrit la websérie de *Cat Ghost* – est déjà de tromper le spectateur en lui cachant certains éléments structurels du monde fictionnel²⁴⁰ (c'est par exemple ce que fait *La Planète des singes*²⁴¹ dans sa séquence finale, qui révèle au spectateur le lieu où se déroulait la fiction). Cependant, avec *Cat Ghost*, c'est un paradigme indiciaire entier qui participe de cette dissimulation. De fait, nous allons étudier dans cette partie comment

237 BESSON, Anne. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris, CNRS, 2015, p. 49.

238 Voir « I.A.3 – De lonelygirl15 à CatGhost: les possibilités de la websérie et son évolution »

239 Voir « I.B.1 – L'apport unique de Cat Ghost : une dizaine de programmes exécutables »

240 Voir « III.A.2 – Interpréter le monde fictionnel de Cat Ghost : Wiki et Vulgarisation »

241 SCHAFFNER, Franklin J. *Planet of the Apes*. APJAC Productions, 1968.

l'œuvre peut être perçue par les participants d'une manière qui leur permette de prendre connaissance de son univers fictionnel.

Cette analyse effectuée, nous disposerons alors de tous les éléments nécessaires pour pouvoir aborder la structure du monde fictionnel de *Cat Ghost* et étudier ses particularités dans la suite de ce mémoire.

III.A.1 – Prouver l'existence d'un monde fictionnel cohérent

Jusqu'à présent, nous avons seulement mentionné le monde fictionnel de *Cat Ghost*, prenant pour acquis l'idée que l'œuvre en projetait un. Cette caractéristique, nous la déduisons naturellement des éléments narratifs établis principalement via la websérie et les jeux, que nous avons mentionnés tout au long des parties précédentes. Cependant, comme nous l'avons établi en introduction de cette partie, à partir de la citation d'Anne Besson, les propriétés d'un monde fictionnel ne se limitent pas à la somme des éléments narratifs d'un récit, le monde « est davantage ou *d'abord* un décor et une encyclopédie qu'une histoire ou des personnages²⁴² ».

Cependant, narration et monde fictionnel sont souvent liés. En 2004, Marie-Laure Ryan s'intéresse aux textes narratifs dont elle dresse les propriétés suivantes :

1. A narrative text must create a world and populate it with characters and objects. Logically speaking, this condition means that the narrative text is based on propositions asserting the existence of individuals and on propositions ascribing properties to these existents.
2. The world referred to by the text must undergo changes of state that are caused by nonhabitual physical events : either accidents (« happenings ») or deliberate human actions. These changes create a temporal dimension and place the narrative world in the flux of history.
3. The text must allow the reconstruction of an interpretive network of goals, plans, causal relations, and psychological motivations around the narrated events. This implicit network gives coherence and intelligibility to the physical events and turns them into a plot.²⁴³

De ces trois caractéristiques, seule la dernière semble être indépendante de la mondialité, car elle a pour référence le scénario du récit, et s'intéresse aux relations de causalité, plutôt qu'aux éléments narratifs qui les provoquent. En revanche, c'est bien sur des propriétés de la mondialité que le scénario repose : des personnages, des objets et des lieux (le premier point de Ryan) auxquels vient s'ajouter une temporalité (son second point).

Ainsi, selon la définition de Ryan, un texte narratif présuppose l'existence d'un monde fictionnel comme support de sa narration. Cependant, puisque Anne Besson décrit le monde

242 BESSON, Anne. 2015. *Op. cit.* p. 51.

243 RYAN, Marie-Laure. 2004, *Op. cit.* pp. 8-9.

fictionnel comme un prolongement de la narration, on est forcé de conclure qu'il n'est pas seulement contenu dans le texte narratif. Claire Cornillon se penche sur ce paradoxe dans un chapitre dédié à l'interprétation des œuvres contemporaines par leur public, déclarant que « [d]ans le cas d'une fiction, le monde ne préexiste pas à l'œuvre, et pourtant de nombreuses pratiques contemporaines impliquent des réceptions qui font comme si c'était le cas²⁴⁴ ». Cette phrase souligne la prépondérance actuelle du monde fictionnel sur le récit lui-même, tout en mettant en valeur l'importance du processus de réception. Les critères de Ryan pour définir un texte comme texte narratif, devraient donc être dépendant de la réception, au moins parce qu'ils reposent en partie sur la notion de monde fictionnel. Cette affirmation, Ryan la confirme lorsqu'elle s'intéresse au *narrative meaning*, sur lequel elle écrit : « I propose to regard narrative meaning as a cognitive construct or mental image, built by the interpreter in response to the text²⁴⁵ ». Ainsi, bien qu'abordant des angles d'approches différents (le paradigme de la fiction contemporaine pour Cornillon, et la narrativité d'un texte pour Ryan), les deux théoriciennes soulèvent toutes les deux le rôle majeur de la réception dans la création du monde fictionnel.

De fait, il paraît raisonnable de s'attarder sur les modalités de réception de la fiction contemporaine étudiée par Cornillon, pour chercher comment le monde fictionnel de *Cat Ghost* se met en place. Elle relève en effet deux types de mondes fictionnels pouvant découler d'un texte narratif : « La fiction peut construire des mondes possibles ou impossibles²⁴⁶ ». Un monde impossible est alors un monde généré par une ou plusieurs fictions dont certaines caractéristiques sont incohérentes ou contradictoires.

Or, Cornillon relève que les fictions contemporaines sont reçues comme si elles étaient garantes de la création d'un monde cohérent : « les fictions qui nous intéressent ici sont perçues comme ayant pour objectif de construire un monde alors qu'en réalité elles construisent un récit ou une structure fictionnelle qui ne répond pas aux mêmes objectifs et donc aux mêmes exigences²⁴⁷ ». Si nous comparons cette citation aux théories précédemment énoncées, voici alors ce que l'on retire de la relation qui unit le récit à la mondialité :

- Toute fiction génère un monde fictionnel (Ryan).

244 CORNILLON, Claire. *Sérialité et Transmédialité : Infinis des fictions contemporaines*. Paris, Honoré Champion, 2018, p. 156.

245 RYAN, Marie-Laure. 2004. *Op. cit.* p. 8.

246 CORNILLON, Claire. *Op. cit.* p. 146.

247 *Ibid.* p. 146.

- Le monde fictionnel est une image mentale projetée par le récepteur d'une œuvre (Ryan).
- La cohérence d'un monde fictionnel n'est pas garantie par le récit (Cornillon).
- Le récepteur contemporain perçoit cependant la fiction comme présupposant un monde fictionnel cohérent (Cornillon).

La création d'un monde fictionnel dépend donc à la fois de l'œuvre et de son récepteur. Cependant, l'horizon d'attente du récepteur contemporain inclut la garantie qu'un récit cherche à proposer un monde fictionnel cohérent. De fait, puisque la réception est la dernière étape de création d'un monde fictionnel (car c'est le récepteur qui en projette l'image mentale), ses caractéristiques mêmes peuvent dépendre de son horizon d'attente. Parce que le récepteur présuppose d'un récit qu'il prend place dans un monde fictionnel cohérent, la projection émise par le récepteur sera nécessairement celle d'un univers cohérent, tant que le texte lui-même ne viendra pas invalider cette cohérence.

Il nous faut alors nous demander comment la projection du récepteur peut modifier le monde fictionnel encapsulé dans une œuvre. En réalité, elle ne va pas nécessairement le modifier (les caractéristiques du monde données par le texte constituant la base sur laquelle la projection se construit), elle va le compléter. Dans son article, « Mimesis and Possible Worlds », publié en 1988, Lubomír Doležel dresse les caractéristiques des mondes fictionnels et en relève la propriété suivante : « Fictional worlds of literature are incomplete²⁴⁸ ». Ce que Doležel entend par là, c'est que alors que certaines propositions peuvent être vérifiées et jugées comme vraies ou fausses dans un monde fictionnel donné, il en existera toujours qui ne peuvent être vérifiées dans le récit, et dont le statut demeure indéterminé : « Incompleteness is established by a relatively simple test: only some conceivable statements about fictional entities are decidable, while some are not²⁴⁹ ».

Par exemple, dans le cas de *Cat Ghost*, nous avons pu établir que Bethany a les cheveux bleus. De fait, dans ce monde fictionnel, l'affirmation « Bethany est brune » est fausse. En revanche, la phrase « Les parents de Bethany sont bruns » est indéterminée, puisqu'il n'est jamais fait mention de sa famille dans l'œuvre transmédiatique. Ainsi, dans toute œuvre de fiction, la réception joue un rôle majeur dans l'évaluation des propositions. Tout d'abord, une mauvaise lecture peut amener un récepteur à juger vraie une proposition qui est fausse, (ou l'inverse), mais

248 DOLEŽEL, Lubomír. « Mimesis and Possible Worlds. » *Poetics Today*, vol. 9, no. 3, 1988, p. 486.

249 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 1998, p. 22.

le récepteur va aussi, parfois inconsciemment, trancher concernant des propositions indéterminées. Marie-Laure Ryan par exemple introduisait en 1980 la notion de l'écart minimal en théorie des mondes, qu'elle définit ainsi : « whenever we interpret a message concerning an alternate world, we reconstrue the world as being the closest possible to the reality we know.²⁵⁰ ». Par exemple, en visionnant le premier épisode de la websérie *Cat Ghost*, il n'est jamais expliqué pourquoi les personnages marchent sur le sol, et le récepteur va tout naturellement estimer que la gravité existe dans l'univers de *Cat Ghost*²⁵¹.

Ainsi, nous constatons à nouveau deux phénomènes qui vont conditionner la création d'un monde fictionnel : d'une part, il est nécessairement incomplet – car il incorporera toujours des propositions non-déterminées par l'œuvre – d'autre part, le récepteur va naturellement combler une partie de ses indéterminations (principe d'écart minimal) en favorisant une structure cohérente (que celle-ci soit induite ou non par le récit). C'est la combinaison de ces deux phénomènes qui est à la racine du paradigme indiciaire de *Cat Ghost* : c'est parce que le récepteur va supposer que *Cat Ghost* se déroule dans un monde fictionnel cohérent, qu'il va pouvoir proposer des théories pour résoudre certaines de ses indéterminations, projetant ces dernières dans la mécanique de création du monde. L'horizon d'attente des récepteurs de fictions contemporaines intègre l'idée que les mystères des mondes fictionnels admettent des solutions cohérentes, l'univers fictionnel est perçu comme complet, favorisant la mise en place d'un paradigme indiciaire comme celui de *The Beast* ou de *Cat Ghost*.

En conclusion, malgré la multiplicité des media culturels engagés dans le processus du récit transmédiatique, *Cat Ghost* est à même de produire un unique monde fictionnel cohérent, car le récepteur contemporain présuppose l'existence de ce monde en amont du récit qui est proposé. Ainsi, la cohérence du monde fictionnel de *Cat Ghost* est assurée par sa réception, tant que le récit lui-même n'introduit pas de propositions contradictoires.

La difficulté posée par cette analyse cependant, est qu'elle déplace la question du monde fictionnel de *Cat Ghost* partiellement hors de l'œuvre : ce monde à la structure nécessairement cohérente est issu à la fois de ses media culturels et du processus de réception qu'elle a engendré. Ainsi, nous allons devoir nous pencher à nouveau sur la question de la réception de *Cat Ghost*

250 RYAN, Marie-Laure. « Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure ». *Poetics*, vol. 9, no. 4, 1980, p. 403.

251 Jusqu'à ce que le récepteur ait connaissance de suffisamment d'éléments qui lui permettent de remettre en question cette transposition. Le monde de la websérie se révèle en effet prendre place dans une réalité virtuelle, qui donc (toujours selon le principe de l'écart minimal) serait soumise non-pas à des lois physiques, mais aux lois d'un code informatique propre.

afin de déterminer comment celle-ci parvient, à partir d'une œuvre transmédiatique, à proposer une interprétation concrète et cohérente de son monde fictionnel.

III.A.2 – Interpréter le monde fictionnel de *Cat Ghost* : Wiki et Vulgarisation

Dans son ouvrage *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Umberto Eco déclare que l'auteur d'un texte « prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement²⁵² ». Si l'on transpose ce concept à une œuvre transmédiatique comme *Cat Ghost*, il est tout à fait possible d'imaginer un récepteur modèle pour étudier le monde fictionnel que l'auteur de l'œuvre veut générer.

Cependant, le genre du jeu en réalité alternée va à l'encontre de cette idée, puisque l'un des principes fondateurs du genre est qu'il propose des mystères qui se veulent « impossibles à résoudre seul²⁵³ ». On constate en effet que, outre la complexité de certaines énigmes qui englobent un vaste champ de compétences différentes, de nombreuses mécaniques de *Cat Ghost* s'adressent à une communauté entière. On peut citer de nombreux exemples venant appuyer cette idée : le fait que les joueurs soient mis en présence les uns des autres dans *Key* (sous forme de bustes), l'épisode « CatGhost 8 Judgement » qui repose sur les questions posées par plusieurs dizaines de joueurs, ou encore l'énigme des messages en vert de *Midnight* : puisque chaque joueur ne perçoit que deux caractères, il est nécessaire de collaborer pour pouvoir trouver toutes les lettres de chaque phrase²⁵⁴. Ainsi, *Cat Ghost* ne projette pas tant un récepteur modèle qu'une communauté modèle, où en tout cas une intelligence collective modèle, qui répond cependant aux mêmes critères que le lecteur modèle d'Eco.

Dans le cadre de notre étude, ce constat signifie que toute construction mentale du monde fictionnel de *Cat Ghost* par un récepteur, à partir de son récit transmédiatique, est nécessairement limitée, ne pouvant inclure la totalité des éléments porteurs de mondialité que l'œuvre contient. Par conséquent, pour qu'un récepteur soit à même de proposer une structure du monde fictionnel de *Cat Ghost*, ce dernier doit idéalement se constituer comme participant du *Forensic Fandom* de l'œuvre.

252 ECO, Umberto. *Op. cit.* p. 68.

253 MCGONIGAL, Jane. 2003. *Op. cit.* Nous traduisons.

254 Voir « II.A.2 – Reconstituer l'histoire de *Cat Ghost* : l'exemple de Bethany ».

Or, nous l'avons vu, le *Forensic Fandom* étant une association d'intelligences individuelles, il requiert des moyens de communication efficaces pour permettre à chaque participant de prendre connaissance des avancées de la communauté²⁵⁵. Ainsi, le phénomène singulier qui nous intéresse ici, c'est que le monde fictionnel de *Cat Ghost* ne se constitue pas directement par rapport à l'œuvre elle-même, mais par rapport à une interprétation collective de celle-ci. En d'autres termes, pour qu'un individu puisse se constituer récepteur modèle de *Cat Ghost*, il sera nécessaire qu'il se constitue préalablement en récepteur des textes produits par le *Forensic Fandom* de *Cat Ghost*, c'est à dire son wiki et/ou les vidéos d'analyse consacrées à l'œuvre.

Dans notre analyse du *Forensic Fandom*, nous avons déjà détaillé le fonctionnement du wiki et la manière dont celui-ci était structuré de sorte qu'il soit facile pour la communauté de le mettre à jour sans que cela ne nuise à la clarté ou à la pertinence des informations archivées. La communauté et son wiki ont par ailleurs un impact direct sur les vidéos consacrées à l'œuvre, comme celles de Nocturne. Là où la première vidéo de Nocturne consacrée à *Cat Ghost* a été publiée antérieurement à la mise en place de son fandom²⁵⁶, la seconde propose une analyse plus détaillée, justement car elle est soutenue par son *Forensic Fandom* : « Since we've already been through episodes one through four, let's do a rapid review on what happens and what viewers discovered²⁵⁷ » déclare Nocturne, soulignant l'apport de la communauté aux découvertes qu'il s'apprête à révéler. On constate le travail de la communauté dans la résolution du paradigme indiciaire, dès que Nocturne résume les événements du premier épisode de la série, où il mentionne l'apparition de Beth dans une *hidden frame* qui lui avait échappée dans sa vidéo précédente : « In this episode, there's a hidden frame showing a character that will appear much much later²⁵⁸ ». Or, comme nous l'avons déjà mentionné, les découvertes de la communauté sont archivées sur le wiki, et on peut donc y retrouver la mention de cette *hidden frame* : « A sketch of Beth's serpent form can at one point be seen very faintly in the background in CatGhost 1 Birthday.²⁵⁹ » est-il indiqué dans la section *trivia* de la page dédiée à Bethany, avec une capture d'écran de la silhouette du personnage aperçue dans cet épisode.

255 Voir « II.B.1 – *Forensic Fandom* ».

256 Voir « II.B.1 – *Forensic Fandom* ».

257 NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Op. cit.*

258 *Ibid.*

259 « Bethany ». *catghost.fandom.com*, 2017, <https://catghost.fandom.com/wiki/Bethany#In_Episodes>. (Consulté le 21/06/2021).

Ainsi, c'est par le wiki de *Cat Ghost* et les vidéos amateurs qui lui sont consacrées qu'un lecteur modèle (individuel) va se constituer. Ce dernier va varier selon la nature exacte des vidéos qu'il visionne, et des pages internet dédiées à l'œuvre qu'il parcourt. Par exemple, bien que Nick Nocturne recommande à son audience d'aller regarder la websérie et de jouer aux jeux avant de visionner ses vidéos explicatives²⁶⁰, celles-ci ne sont pas nécessairement destinées à une audience familière de l'univers de *Cat Ghost*. En effet, Nocturne détaille les événements ayant lieu dans les vidéos et les jeux au rythme de leur mise en ligne, et explique au fur et à mesure les théories qui en émergent.

A l'inverse, le créateur de contenu ITR propose des vidéos explicatives beaucoup plus ciblées. Par exemple sa vidéo « All Secrets in the CatGhost games! [Birthday, Banana] » expose méticuleusement les détails cachés dans le code de programmation des cinq premiers jeux de *Cat Ghost*. Dans *Happybirthday* par exemple, les informations révélées par ITR couvrent de nombreux éléments, tel que l'intégralité des réponses automatisées de *Key*, le nombre de fichiers audio présent dans le jeu, et l'existence d'un poème inintelligible caché dans ses données. Cependant, si le format d'ITR est destiné à un récepteur possédant des connaissances préalables sur *Cat Ghost*, il demeure tout à fait accessible à un récepteur individuel, et contrairement à l'œuvre elle-même, constitue bien un récepteur modèle sans exiger une intelligence collective modèle. En effet, le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* – qui requiert une communauté constituée d'individus possédant des connaissances diverses – est résolu dans les media qui traitent de l'œuvre. Il sera donc inmanquablement mentionné, mais également, inmanquablement vulgarisé, car c'est bien par sa résolution qu'il devient possible pour un individu d'aborder l'œuvre dans son entièreté.

De plus, qu'il s'agisse du wiki, d'une vidéo ou d'un article, les media qui traitent de *Cat Ghost* vont toujours proposer une structure plus appréhendable que celle de l'œuvre originale. Tout d'abord, la dimension transmédiatique est effacée, c'est à dire que l'on découvre le contenu des différents médias culturels de *Cat Ghost* synthétisé par un seul medium. De plus, ce contenu est nécessairement centré sur le langage (oral dans une vidéo, écrit dans un article), là où la compréhension de l'histoire dans *Cat Ghost* demande à un récepteur de prêter attention aux dialogues, aux images et à la manière dont ils se répondent. Or, comme Ryan le relève dans son

260 « Take a moment now to watch the series and [...] once you're done, come back to me here and we'll start explaining what you just saw. » NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Op. cit.*

livre *Narrative Across Media*, les possibilités du langage, en terme de narration, sont supérieures à celles d'autres modes d'expression comme l'image :

[O]f all semiotic codes language is the best suited to storytelling. Every narrative can be summarized in language, but very few can be retold through pictures exclusively. The narrative limitation of pure pictures stems from their inability to make propositions. [...] [V]isual media lack the code, the grammar, and the syntactic rules necessary to articulate specific meanings.²⁶¹

Ainsi, là où *Cat Ghost* présente des éléments trop complexes pour qu'un récepteur individuel puisse en proposer une interprétation qui projetterait un monde fictionnel fidèle à l'œuvre, nous avons pu voir dans cette partie, comment les diverses analyses de l'œuvre vont à l'inverse se débarrasser de son paradigme indiciaire, quel que soit leur récepteur modèle. C'est donc uniquement grâce à l'existence de tels textes qu'un récepteur quelconque peut se retrouver en mesure de projeter un monde fictionnel propre à *Cat Ghost*, qui tient compte de l'intégralité de ses éléments. Cependant, nous l'avons vu dans la partie précédente, cela ne signifie pas pour autant que ces textes sont garants de la capacité de l'œuvre à proposer un monde fictionnel. Cette caractéristique, c'est le récepteur contemporain qui la confère à *Cat Ghost* via son propre horizon d'attente. De fait, l'existence du monde fictionnel de *Cat Ghost* n'est pas à prouver (car elle est présumée), et ne pourrait être démentie que si sa cohérence venait à être mise en doute par ses récepteurs. Or, son paradigme indiciaire repose sur cette caractéristique, puisque les participants herméneutes utilisent les traces dissimulées dans l'œuvre pour en déduire des propriétés de son monde fictionnel. Ainsi, bien que toutes les œuvres de fiction contemporaine n'aient pas pour objectif de construire un monde (comme le relève Cornillon), *Cat Ghost*, à l'inverse, ne fonctionne en tant qu'œuvre transmédiatique que parce qu'elle le fait.

Nous avons donc vu à la fois comment *Cat Ghost* génère un monde fictionnel, et sous quelles conditions il est possible de l'observer. Il va donc nous être possible dans la suite de ce mémoire d'étudier les spécificités de son monde fictionnel, en nous intéressant dans un premier temps à sa structure.

261 RYAN, Marie-Laure. *Narrative across Media : The Languages of Storytelling (Frontiers of Narrative)*. Op. cit. p. 10.

III.B – L’univers fictionnel dans l’œuvre transmédiatique

Grace à la partie précédente, nous avons établi que *Cat Ghost* projette un monde cohérent, qu’il nous est possible d’étudier par le biais d’œuvres de vulgarisation. La principale est le wiki qui compile l’intégralité des informations découvertes par la communauté, mais on peut également mentionner les vidéos de vulgarisation (qui, elles-mêmes, puisent dans ce wiki) qui proposent d’expliquer directement le récit transmédiatique de l’œuvre par le biais d’une narration linéaire.

Cependant, cette conclusion ne nous permet pas de déterminer les caractéristiques de ce monde, en deçà de sa cohérence. A ce stade il nous est d’ailleurs impossible de déterminer si *Cat Ghost* projette un monde fictionnel, ou un univers, qui serait alors constitué d’une pluralité de mondes fictionnels, séparés spatialement, temporellement, voire ontologiquement. Parce que l’univers de *Cat Ghost* est le produit d’un paradigme indiciaire transmédiatique, il est nécessaire de l’étudier avec une connaissance préalable de la résolution de ses énigmes pour comprendre comment se construit son univers fictionnel.

Dans ce but, nous allons procéder en trois étapes. Dans un premier temps, nous allons nous intéresser aux mécanismes de la création d’un monde fictionnel, afin de déterminer quels éléments de l’œuvre sont susceptibles de servir de support à sa mondialité, en nous intéressant notamment à la notion de diégèse selon Olivier Caïra. La seconde étape consistera à explorer les différentes sources de mondialité au sein de la websérie, afin de déterminer comment se crée le monde fictionnel de *Cat Ghost* tout au long de son récit linéaire, et d’en retirer les propriétés principales. Enfin, notre troisième étape sera d’analyser la place des jeux video de *Cat Ghost* dans la constitution de son univers fictionnel, afin de déterminer dans quelle mesure celle-ci est dépendante de la nature transmédiatique de l’œuvre.

III.B.1 – Les supports de mondialité dans *Cat Ghost*

Dans un premier temps, afin de rechercher le monde fictionnel de *Cat Ghost*, il faut nous pencher sur les parties de l’œuvre susceptibles de le projeter. En effet, nous avons vu dans la partie précédente que, selon Ryan, la création d’un monde était assurée par un texte narratif actualisé par le récepteur²⁶². Si cet énoncé s’applique bien à *Cat Ghost* dans son ensemble, dès lors que l’on s’intéresse individuellement aux media culturels qui participent de son récit

262 Voir « III.A.1 – Prouver l’existence d’un monde fictionnel cohérent ».

transmédiatique, on se rend compte que leur narrativité est parfois limitée. C'est notamment le cas des jeux vidéo de *Cat Ghost*, qui, pour la plupart, proposent bien des éléments narratifs (tel un lieu et/ ou des personnages), mais sans pour autant posséder toutes les caractéristiques d'un texte narratif, où en limitant ces dernières. Par exemple, le jeu *Joke* ne contient pas de personnages, à l'exception de l'image d'un trio de silhouettes que le joueur peut débloquer en entrant un code spécifique dans le jeu. Autre exemple, le jeu *Happybirthday* limite les questions de causalité et de temporalité que l'on retrouve dans les caractéristiques fondatrices de la narrativité selon Ryan. Dans ce jeu, tous les personnages – à l'exception de Gideon qui est contrôlé par le joueur – sont immobiles, et semblent incapables d'entreprendre la moindre action, si ce n'est répéter en boucle les mêmes phrases lorsqu'ils sont interrogés par le joueur. Le joueur lui-même ne peut que se déplacer et parler avec les personnages : aucune de ses actions ne semble pouvoir impacter le monde dans lequel il se trouve, et même la fermeture du jeu (lorsque Gideon s'approche d'un des bustes qui lui bloque le passage) est narrativement insatisfaisante, puisqu'elle est automatique et se contente d'éjecter le joueur du jeu, reposant alors autant sur une pirouette métalectique (la cloture d'un univers fictionnel qui nous renvoie brutalement à la réalité) que sur la diégèse de l'univers exploré. Ainsi, aucune action n'a réellement de conséquence sur « l'univers » qu'aurait pu projeter *Happybirthday* et celui-ci apparaît alors comme figé dans le temps : puisque rien n'a de conséquences dans le jeu, on ne peut y projeter ni futur, ni passé.

Il nous faut alors comprendre que la mondialité n'est pas exclusivement réservée aux textes narratifs. Afin de détacher la notion de mondialité de la question de la narration, nous pouvons nous intéresser aux recherches d'Olivier Caïra, qui utilise la notion de tournant diégétique dans son article « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique ». Il définit cette notion comme le « passage d'une certaine coextensivité de la diégèse et du récit, qui caractérisait la littérature romanesque jusqu'au début du XXème siècle, à un développement tous azimuts de la diégèse, bien au-delà des limites traditionnelles du récit²⁶³ ». Pour soutenir son argument, Caïra va donc ensuite proposer une nouvelle définition de

263 CAÏRA, Olivier. « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique ». *FIXXION*, no. 9, 2014, p. 74. <<http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/issue/view/19/showToc>>. (Consulté le 21/06/2021).

la diégèse : « Je parlerai de ‘diégèse’ pour désigner de manière générale l’espace-temps rendu manifeste par une œuvre ou une expérience de fiction, et non par le seul récit.²⁶⁴ ».

Ainsi, on peut superposer la question de la mondialité à celle de la diégèse de Caïra. Par exemple, le tableau de Géricault « le Radeau de la Méduse²⁶⁵ », sans nécessairement impliquer de récit, rend bien manifeste une expérience de fiction. C’est sur cet exemple en particulier que Marie-Laure Ryan se penche pour expliquer pourquoi certaines images vont avoir la capacité de projeter un monde par rapport à d’autres : « En contemplant le tableau, je me dis [...] ceci est un cadavre, ceci est un homme encore vivant. Je perçois ces objets comme *présents* devant moi [...] ‘le Radeau de la Méduse’ projette un monde²⁶⁶ ». L’effet décrit par Ryan, cette sensation que les objets sont « présents », est bien synonyme d’une manifestation de l’espace-temps de l’œuvre, et correspond donc à la définition de la diégèse de Caïra. Cependant, peut-on utiliser le même raisonnement pour déterminer si, par exemple, l’image débloquée par un joueur à la fin de *Midnight*²⁶⁷ projette un monde fictionnel ou non ? Bien que, dans cet exemple, on puisse identifier le nourrisson au premier plan, les deux autres personnages ne sont que des silhouettes indiscernables, et l’arrière plan, entièrement gris, empêche le récepteur de rattacher un lieu à cette représentation. On est tenté de penser que l’image de *Midnight* est moins évocatrice de mondialité que « Le Radeau de la Méduse » ; ou, si l’on se tient à la théorie de Caïra, que l’espace-temps évoqué par l’image est moins manifeste.

Ces observations nous permettent de parvenir à plusieurs conclusions. Dans un premier temps, la mondialité semblent être une question de degrés, comme Ryan le démontre brièvement avec quelques exemples, dont celui du « Radeau de la Méduse », dans le chapitre « Degrés de mondialité et de narrativité²⁶⁸ ». Ensuite, bien qu’un texte narratif projette systématiquement un monde fictionnel, la mondialité n’est pas exclusive à la narration, mais à la diégèse d’une œuvre, selon la définition de Caïra.

Ainsi, puisque la mondialité d’une œuvre n’est pas tributaire de sa narrativité, il revient à nouveau au récepteur d’évaluer le potentiel de mondialité que projettent les différents médias culturels de *Cat Ghost*, comme le souligne Ryan : « Dans la mesure où la ‘mondialité’ d’une

264 *Ibid.*

265 GERICAULT, Théodore. *Le Radeau de la Méduse*. Huile sur toile, Musée du Louvre. 1819.

266 RYAN, Marie-Laure. « Mondialité, médialité ». *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*. *Op. cit.* p. 25.

267 Voir « Figure 9 . Image finale de *Midnight*. Capture d’écran ».

268 RYAN, Marie-Laure. 2016. *Op. cit.* p. 21.

représentation dépend de son pouvoir d’immersion, elle dépend de la disposition particulière du lecteur/spectateur²⁶⁹ ». C’est ici que revient la question du dispositif, abordée au tout début de ce mémoire²⁷⁰, car le récepteur, quelle que soit la posture qu’il adopte face à l’œuvre (spectateur, participant, etc.), est amené à l’explorer principalement de deux manières. Le premier type de réception de l’œuvre repose sur le dispositif qu’elle met elle-même en place, c’est à dire qu’elle repose sur les algorithmes de *YouTube* pour que les premières vidéos de *Cat Ghost* soient automatiquement suggérées au récepteur potentiel. Ce dernier va donc commencer par visionner la websérie, puis, en s’intéressant à la description de la vidéo et en cliquant sur les deux liens proposés (téléchargement d’un jeu et page officielle de *Cat Ghost*), il pourra prendre connaissance des autres médias culturels utilisés par l’œuvre, s’immergeant alors dans son récit transmédiatique. Cependant, comme nous avons pu le montrer dans la partie «II.B.1 – *Forensic Fandom* » de ce mémoire, il existe en réalité une partie significative des récepteurs de *Cat Ghost* qui ont découvert l’œuvre, non-pas en cliquant directement sur les vidéos de la websérie, mais par l’intermédiaire d’autres sites ou vidéos la promouvant, et notamment celles de Nick Nocturne.

Il est important de signaler cependant, que ces deux manières de découvrir *Cat Ghost* mettent toujours en avant la websérie. La première vidéo de Nocturne sur *Cat Ghost* s’intitule « CATGHOST: The Most Unique Series Since *Petscop* [☆]²⁷¹ » : ce titre ne mentionne pas la dimension transmédiatique de l’œuvre, et la compare d’emblée avec une série qui n’en possède pas²⁷². Ce n’est que dans l’introduction de sa vidéo, que Nocturne va mentionner que *Cat Ghost* utilise à la fois les formes de la websérie et du jeu vidéo pour développer son récit : « currently the game is comprised of three videos, all of which come with a game you can access through the link in the video description, that directly ties in with the episode²⁷³ ». A la suite de son introduction, Nocturne va poursuivre sa présentation de l’œuvre en suivant son dispositif d’origine, c’est à dire qu’il va tout d’abord présenter le récit linéaire d’un épisode de la websérie avant de s’intéresser au récit transmédiatique de l’œuvre via l’apport des autres médias.

269 *Ibid.*

270 Voir « I.A.1 – De *YouTube* à la Websérie; d’un dispositif à une esthétique »

271 NOCTURNE, Nick. 2017. *Op. cit.*

272 Voir la description de *Petscop* proposée dans la partie « I.C.3 – Mutation et évolution d’un genre expérimental, de *The Beast* à *Cat Ghost* »

273 NOCTURNE, Nick. 2017. *Op. cit.*

Or, la websérie est certes porteuse de narrativité – puisqu’elle présente une véritable trame, et propose de suivre l’évolution des personnages au travers des épisodes – mais également de mondialité, puisque sa diégèse va en intégrer de très nombreux marqueurs : une temporalité linéaire portée par une chaîne de causalité, une conscience de son espace, où chaque lieu – bien que jamais nommé – est identifiable, apparaît de manière récurrente dans la série. Ces lieux vont même permettre au récepteur d’entrevoir une forme de cosmologie de l’univers de la fiction, où l’on pourrait par exemple situer le jeu *Party Country*, ou le vide spatial où se trouve le mystérieux personnage de Key. Ainsi, c’est bien en s’intéressant tout d’abord à la websérie que le récepteur va être amené à penser l’univers de *Cat Ghost*, auquel il rattachera par la suite les éléments du récit transmédiatique, qui viendront alors ajouter leurs propres éléments de fiction manifeste. Ainsi, bien que la websérie ne contienne pas les caractéristiques de chaque monde, c’est elle qui porte l’univers fictionnel de l’œuvre.

Puisque notre étude porte sur les spécificités qu’apporte le récit transmédiatique à l’univers fictionnel de *Cat Ghost*, il va toutefois être nécessaire d’aller plus loin, et de s’intéresser à sa cosmologie telle qu’elle est dressée par la websérie, afin de pouvoir étudier par la suite l’impact des autres media culturels utilisés par l’œuvre et les mécanismes transmédiatiques sur lesquels elle s’appuie.

III.B.2 – L’univers fictionnel de la websérie

La diégèse de la websérie commence avec la scène où Gideon, le hérisson, s’éveille. On identifie dès lors un monde, structuré dans l’espace (lieux récurrents) et dans le temps (les événements s’y déroulent dans un ordre chronologique, affecté par la notion de causalité). C’est dans cet espace-temps, que se déroulent la majorité des épisodes de la première saison (épisodes 1 à 7). On trouve également dans la première saison de *Cat Ghost* deux autres espaces-temps. Le premier est introduit dès le premier épisode, il s’agit de l’espace-temps présenté dans la borne d’arcade *Party Country*.

Lorsque Gideon entre dans *Party Country*, l’unité d’espace est brisée car l’animation est différente de celle présentée dans le premier espace-temps, rendant les deux espaces mutuellement incompatibles. De plus, lorsque Gideon revient dans le premier espace-temps, il se réveille, alors qu’il était en train de se déplacer dans *Party Country* un instant auparavant, on en conclut donc que le Gideon du premier espace-temps et celui du jeu sont physiquement distincts

l'un de l'autre : ils n'évoluent pas dans le même monde. De plus, comme nous l'avons relevé dans la partie précédente au sujet de *Happybirthday* (qui reprend ce passage de la websérie sous la forme d'un jeu réel), la notion de temporalité dans ce jeu semble inexistante, et est uniquement portée par Gideon dans la websérie, car il est le seul élément capable de s'y mouvoir et d'interagir avec les autres personnages par exemple.

Le troisième espace-temps présenté dans la websérie est le Void que l'on découvre dans le sixième épisode: « CatGhost 6 Hole ». Les personnages accèdent au Void en empruntant une sorte de portail qui se manifeste pour la première fois devant la maison d'Elon. On peut le considérer d'emblée comme un espace-temps séparé, car les personnages y flottent : le Void ne suit donc pas les mêmes règles physiques que le premier espace-temps où l'on marche sur le sol. De plus, le Void va amener plusieurs formes de métalepse dans le récit, ce qui a pour conséquence de renforcer, en creux, la barrière ontologique entre les deux espace-temps. Tout d'abord, dans le même épisode, une copie de Gideon arrive également dans le Void, puis est ramenée par Naarah dans le premier espace-temps. Ce Gideon se comporte alors comme le premier Gideon de la série : ils bougent et parlent simultanément jusqu'à la fin de l'épisode, qui se termine lorsqu'ils se touchent par inadvertance. Lorsque l'on retrouve les deux Gideons dans l'épisode sept, le premier-espace temps semble sur le point de disparaître : on n'y voit plus que le sol et une maison, couverts de neiges, qui ont tous deux commencé à se fissurer. Chaque fois que l'un des Gideon s'approche de l'autre, ils semblent causer un tremblement de terre, jusqu'à ce que finalement, ils se touchent à nouveau, causant cette fois-ci la destruction du premier-espace temps à la fin de l'épisode.



Figure 10. Le premier espace-temps au début de l'épisode sept « CatGhost 7 Key ». Capture d'écran.

Ainsi, c'est finalement la cohérence même du premier espace-temps qui était menacée par l'arrivée du second Gideon, car il provient d'une réalité différente, et semble t-il, incompatible. Son apparition constitue donc en ce sens une métalepse au sein du récit, c'est à dire une transgression entre l'univers manifeste (la diégèse de Caïra) du récit de la websérie et celui, inconnu du récepteur, dont il provient²⁷⁴. De plus, dans le même épisode, Elon franchit à nouveau un portail menant au Void, où elle s'entretient alors avec Key pour comprendre ce qu'il arrive à son espace-temps. Ce dernier répond alors : « Your world is ending²⁷⁵ », séparant clairement sa réalité de celle d'Elon.

Après l'épisode sept, l'épisode « CatGhost 8 Judgement » prendra également place dans un espace-temps séparé. Il s'agit de l'épisode où les trois personnages principaux répondent aux questions posées par les fans sur la page internet de *Cat Ghost*. Cet espace-temps a donc des propriétés métafictionnelles, à nouveau liées à une forme de métalepse, puisqu'il permet aux participants, bien réels, d'interagir directement avec les personnages de la fiction. Cet espace-temps ne se démarque pas seulement par cette caractéristique (qui serait par ailleurs insuffisante

274 Nous reviendrons en détail sur la métalepse et son utilisation dans *Cat Ghost* dans la partie «III.C.3 – L'univers métafictionnel de *Cat Ghost* et la métalepse »

275 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 7 Key ». *Op. cit.*

pour déterminer qu'il s'agit bien d'un univers différent), mais aussi par le fait que les personnages ont maintenant une forme gazeuse plutôt que solide, qu'ils ne sont à nouveau pas soumis à la gravité, et surtout, que l'espace ne paraît être constitué que d'une unique pièce grise, sans entrée ni sortie apparente.

La suite de la série prend place dans un nouvel espace-temps qui semble identique au premier espace-temps (avant l'arrivée du second Gideon). Les personnages ont de nouvelles formes (Gideon par exemple, qui avait l'apparence d'un hérisson est devenue une bûche), mais retrouveront toutefois leur apparence d'origine dans le onzième épisode sans que cela n'ait d'impact sur leur environnement. Il s'agit donc d'un espace-temps différent, puisque l'original a été détruit, mais toutefois relativement similaire, si ce n'est identique.

Enfin, les deux premières minutes de l'épisode douze prennent place dans un espace-temps entièrement différent : on observe ce qui semble être l'écran d'un homme entrant des lignes de commande sur un ordinateur. Cette partie de l'histoire est coupée du récit principal, puisqu'elle ne met en scène aucun des personnages de la diégèse, à l'exception du Skinwalker que l'on voit apparaître à la fin de la séquence. Cependant, elle constitue bien d'une part une narration – puisque l'écran montre une suite logique d'actions et de réactions aux lignes de commande entrées –, et projette d'autre part un monde de « devant l'écran », notamment avec l'utilisation de l'audio : on entend distinctement le bruit d'un ordinateur en fonctionnement, les craquements d'une chaise et finalement une voix s'exclamant « No, no, no !²⁷⁶ » à la fin de la séquence. Ainsi, cette diégèse inclut bien une temporalité (on y voit des événements qui évoluent de manière logique) et un espace qui est introduit par le son.

Si nous venons d'énumérer la totalité des espace-temps identifiables dans la websérie, il peut toutefois en subsister d'autres, car on trouve des images, et même des séquences qui ne semblent provenir d'aucun de ceux que nous venons de répertorier. Le tout premier épisode de la série s'ouvre sur un incendie animé, que l'on est incapable de spatialiser (on ne voit que les flammes) ni d'intégrer à une temporalité. Par la suite, on retrouvera dans l'introduction de la plupart des épisodes des scènes ou événements équivalents, desquels on peut difficilement déclarer qu'ils projettent un monde, comme les fonds marins aperçus dans l'épisode trois, ou la bougie au début de l'épisode quatre. Les cas les plus intéressants sont ceux des épisodes

276 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 12 Resistance ». *Op cit.*

« CatGhost 6 Hole » et « CatGhost 11 Confrontation », qui bien que différents, vont poser des problèmes similaires concernant la mondialité.

Le onzième épisode de *Cat Ghost* s'ouvre en effet sur des lignes de dialogue qui s'affichent au milieu de l'écran, avec en fond l'image fixe d'un escalier en plongée. Cet exemple est singulier car si – en ayant préalablement progressé dans le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* – on peut comprendre que le dialogue oppose les personnages de Naarah et Bethany²⁷⁷, on est incapable de les situer physiquement, puisque l'image fixe ne montre aucun personnage : il est dès lors difficile pour cette scène de projeter un espace-temps. Elle reste toutefois ancrée dans une certaine temporalité, puisque ce dialogue concerne le passé de Naarah.



Figure 11. Séquence d'introduction de l'épisode « CatGhost 11 Confrontation ». Capture d'écran.

Cependant, l'espace-temps qui semble associé au passé des personnages est habituellement celui de *Party Country* : les flashbacks de la série ont en effet systématiquement lieu dans cet espace-temps, que l'on reconnaît à son esthétique pixelisée. De fait, aucun espace-temps ne semble pouvoir accueillir cette séquence qui possède peu assez d'éléments permettant

277 Pour être précis, les lignes affichées en blanc dans la séquence de l'escalier semblent être des phrases prononcées par Bethany devant Naarah, alors que les lignes rouges marqueraient les pensées de Naarah.

de projeter un monde (une image fixe et pas de son), lesquels sont incompatibles avec les autres espace-temps que nous avons analysés jusqu'ici.

Ainsi, ces images et ses séquences occupent un rôle unique au sein de la websérie, car bien que (dans le cas des séquences) elles possèdent leur propre narration, elles peinent à projeter un monde, et ne s'intègrent pas dans le récit. Leur rôle est alors principalement de venir alimenter le paradigme indiciaire de l'œuvre, en se posant comme signifiants dont il reviendra aux participants de déterminer ce qui est signifié. Par exemple, l'incendie au début de la série est certainement une référence à la mort d'Elon qui a été immolée, alors que les fonds marins renvoient à la mort de Naarah, noyée.

Pour conclure, on constate que la websérie, bien qu'elle propose une narration linéaire classique, projette déjà une cosmologie très complexe. L'univers de *Cat Ghost* ne peut donc pas se résumer à un monde fictionnel, mais est en réalité constitué d'une pluralité de mondes (le premier espace-temps, le Void, *Party Country*...), chacun structuré autour d'un espace-temps propre. Enfin, bien que la websérie elle-même ne soit pas transmédiate, son intermédialité ouvre déjà les portes de la transmédialité, puisque les vidéos renvoient vers un média qu'elles ne peuvent pas contenir : le jeu vidéo, qui par définition, est un medium interactif.

Au regard de cette brève analyse de la cosmologie de *Cat Ghost*, il est nécessaire de nous intéresser ensuite aux jeux contenus dans l'œuvre et d'étudier comment ils vont impacter à leur tour l'univers présenté dans la websérie, alors mêmes qu'ils y sont représentés.

III.B.3 – Le rôle de *Party Country* dans la mondialité de l'œuvre

Au premier abord, les jeux vidéo nous sont présentés comme faisant partie de l'espace-temps de *Party Country*, le jeu qui aspire Gideon dans le premier épisode de la série. Cependant, comme nous l'avons observé dans notre étude des jeux de *Cat Ghost*²⁷⁸, ils prennent place dans plusieurs lieux et temporalités différentes par rapport à la websérie. Par exemple, lorsqu'un récepteur joue à *Happybirthday*, ou à *Joke*, il explore le même espace-temps que Gideon, respectivement dans le premier et le second épisode de la série. Cependant, les jeux où l'on va retrouver les personnages sous leur forme humaine, ont lieu dans leur passé, puisqu'on y

278 Voir « I.B.2 – Etude des programmes de *Cat Ghost* au travers de la notion du jeu »

découvre des éléments de leur *backstory*. C'est le cas avec l'exemple de *Midnight*, où, en incarnant le personnage de Bethany, le joueur est amené à découvrir l'origine de Naarah.

Ainsi, force est de constater qu'à son tour, l'espace-temps des jeux de *Party Country*, ne projette pas un monde unique, mais un univers dans lequel on semble retrouver une pluralité de mondes. Ces mondes possèdent chacun un espace-temps qui leur est propre, mais une relation de causalité les unit avec les autres espace-temps explorés dans la série. En d'autres termes, les événements qui ont lieu dans la websérie (notamment dans le premier espace-temps), et ceux ayant lieu dans *Party Country* peuvent se recouper dans la fiction.

Cependant, on peut se demander si les jeux de *Party Country* sont réellement aptes à projeter un monde auprès des récepteurs de *Cat Ghost*. En effet, une caractéristique fondamentale des mondes fictionnels, relevée par Doležel, est l'incomplétude. Puisque l'existence du monde fictionnel ne repose que sur des textes, il est impossible d'en faire l'expérience directe, et de fait, toutes les déclarations que l'on peut faire à son propos ne peuvent pas systématiquement être vérifiées. Or, il semble que les jeux de *Party Country* échappent à cette règle, puisqu'ils n'obéissent en réalité qu'à une seule propriété qui contient l'ensemble des caractéristiques de leurs mondes respectifs : leur code informatique. Notons par ailleurs que des participants de *Cat Ghost* ont réussi à accéder à ces données, tel ITR qui les utilise comme base pour son analyse dans sa vidéo « All Secrets in the CatGhost games! [Birthday, Banana]²⁷⁹ ».

Cela étant, on pourrait certainement formuler la même objection pour n'importe quel jeu vidéo porteur de mondialité (comme *World of Warcraft*²⁸⁰), ou n'importe quel autre médium narratif, en transposant notre argument à un livre par exemple : dans ce cas, on établirait le principe que seul ce qui est spécifié dans le texte est vrai, et que toute autre propriété est fausse, refusant le principe même de mondialité.

La différence entre *Party Country* et une œuvre de fiction classique va donc reposer à nouveau sur la réception et son contexte. *Party Country* nous informe sur le passé des personnages principaux de la série, et en ce sens, on pourrait dire qu'il projette un monde. Cependant, ces personnages existent dans un espace-temps différent, et si leur passé est raconté dans *Party Country*, il ne semble pas y avoir eu lieu. De plus, considérer les jeux comme complétant directement l'univers fictionnel des personnages de la série pose un problème de

279 ITR. « All Secrets in the CatGhost games! [Birthday, Banana] ». *Op. cit.*

280 *World of Warcraft*. PC, Blizzard Entertainment, 2004.

cohérence que Marie-Laure Ryan exprime ainsi : « Computer games present another type of multi- world narrative. Insofar as they are based on a simulation engine, they generate a different storyworld everytime they are played. These different sequences are mutually incompatible because a player who receives a choice of actions cannot take all the branches in the same world²⁸¹ ». Dans le cas de *Cat Ghost*, cela signifie que les jeux ayant un potentiel de rejouabilité génèrent à chaque session de jeu un monde fictionnel différent où des événements différents peuvent se produire.

Leak par exemple, propose cinq fins différentes selon le chemin qu'a suivi le joueur pour fuir les bustes qui poursuivent Elon et Naarah. Les *live sessions* de *Happybirthday* sont un autre exemple pertinent puisque, là où il est normalement possible de rejouer au jeu, le cas des *live sessions* ouvre une entendue de possibilités réellement infinies puisqu'elles permettent au joueur de dialoguer directement avec les créateurs du jeu. Ainsi, pour intégrer les événements de *Party Country* au monde fictionnel de *Cat Ghost* il n'est pas possible de prendre le jeu vidéo complet comme un élément du passé des personnages, mais seulement comme un parcours particulier que l'on peut entreprendre dans le jeu. Par exemple, si dans *Midnight*, Bethany peut être tuée par la tribu à laquelle elle vole le nourrisson, ce dénouement est tout simplement incompatible avec le monde fictionnel de *Cat Ghost*, puisque l'on comprend dans la websérie que Naarah a été élevée par Bethany. Il serait donc nécessaire de postuler des parcours canoniques, c'est à dire des sessions de jeux dont les événements projetteraient un monde cohérent avec celui de la websérie, par opposition à des parcours non-canoniques, où l'on observerait des événements incompatibles avec le reste de l'œuvre.

Cependant, la caractéristique qui va réellement nuire à la capacité de *Party Country* à projeter un monde est la manière dont ce dernier s'attaque constamment à la suspension d'incrédulité du récepteur. Comme nous avons pu le relever dans la partie précédente, les jeux de *Cat Ghost* ne présentent pas l'intégralité des éléments nécessaires à la projection d'un monde fictionnel : certains jeux ne possèdent pas de personnages, de lieux, ni même de temporalité significative. De plus, la plupart des jeux utilisent diverses formes d'interfaces très visibles, qui vont attirer l'attention du joueur vers leur artificialité. Alexander Galloway, dans son livre *The Interface Effect*, nomme ces interfaces « *intrafaces* », car ils font partie intégrante du jeu, de l'image du jeu, mais sont extérieurs à sa diégèse :

281 RYAN, Marie-Laure, 2014. *Op. cit.* p. 41.

It is no longer a question of a 'window' interface between this side of the screen and that side (for which of course it must also perform double duty), but an inraface between the heads-up-display, the text and icons in the foreground, and the 3D, volumetric, diegetic space of the game itself - on the one side, writing; on the other, image [...] The existence of the internal interface within the medium is important because it indicates the implicit presence of the outside within the inside²⁸².

On retrouve par exemple cette *inraface*, dans le système de points qui s'affiche à l'écran lorsque l'on tue un fantôme dans *Unholy Circle* ou lorsque des flèches apparaissent dans *Leak* pour nous indiquer que le joueur doit choisir entre plusieurs directions pour aider les personnages à s'enfuir.

L'*inraface* participe donc à rappeler au joueur qu'il est en train de jouer, mais dans *Cat Ghost*, ce phénomène est encore amplifié pour mettre en évidence l'artificialité des jeux. Par exemple, dans *Dance Party*, l'écran de jeu est bloqué sur Naarah et Elon qui dansent continuellement, jusqu'à ce que le joueur tape sur son clavier la commande « debug partycountry.exe », ce qui aura pour effet de stopper l'animation des personnages, et de permettre de déplacer l'écran pour découvrir des détails cachés, comme s'ils faisaient partie des données du jeu, hors de sa diégèse. Bien que le joueur évolue alors toujours dans les limites du programme, il a bien la sensation d'avoir dépassé les limites d'un jeu.

De plus, les jeux sont régulièrement parsemés d'instantanés métalectiques qui contribuent à dévoiler leur structure, et à mettre en avant leur rôle de support de l'univers de *Cat Ghost*. Prenons pour exemple les différentes fins de *Leak* : puisque le jeu met en scène Elon et Naarah fuyant des bustes, on pourrait s'attendre à ce que la résolution du jeu s'inscrive à la suite de la course poursuite ; or, aucune des cinq fins ne semble être directement liée à cet événement, et l'une d'entre elle – que les participants ont nommée *clone* – ne paraît même pas exister dans *Party Country* : il s'agit d'une image où l'on voit plusieurs dizaines de Gideon (sous forme de hérisson) posés sur une étagère. Le même phénomène peut être observé avec le jeu *Joke* où le joueur peut provoquer l'ouverture d'une porte sur des images dont le style visuel photographique tranche avec l'esthétique pixelisée du jeu.

Ainsi, pour toutes les raisons évoquées ci-dessus, les jeux vidéos de *Cat Ghost* attirent constamment l'attention du récepteur hors de la fiction, sur leur statut d'objets finis. C'est cette caractéristique qui les empêche de projeter un monde, à la manière de la websérie : là où cette dernière propose une fiction qui va intrinsèquement requérir du récepteur qu'il observe la

282 GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Cambridge, Massachusetts, Polity Press, 2012. p. 42.

suspension d'incrédulité, les jeux vidéos brisent régulièrement celle-ci en mettant en avant leur artificialité, et les limites issues de leur propre code informatique.

On peut dès lors supposer que la websérie projette seule l'intégralité des mondes que l'on va retrouver dans l'univers fictionnel de *Cat Ghost*. Cependant, nous avons tout de même pu mettre en évidence l'importance des jeux de *Party Country* dans le récit transmédiatique proposé par l'œuvre. Par conséquent, la conclusion que les jeux ne projetteraient pas de mondes fictionnels demeure insatisfaisante car elle soulève une autre question qui reste liée à celle de la mondialité : comment les jeux s'intègrent-ils alors dans la cosmologie de *Cat Ghost* ?

Cette interrogation rejoint directement notre problématique dédiée aux effets de la transmédiabilité sur la fiction de *Cat Ghost*, puisque trouver le rôle qu'occupent les jeux vidéo par rapport à la websérie, va nécessairement englober la question des mécanismes transmédiatiques utilisés. C'est donc autour de cette question que la dernière partie de ce mémoire, va s'articuler, en se focalisant sur la structure de l'univers transmédiatique de *Cat Ghost*.

III.C – Structure métafictionnelle de l'univers de *Cat Ghost*

Dans la partie précédente, nous avons pu identifier une pluralité d'espace-temps projetés par la websérie de *Cat Ghost*. Ces espaces-temps constituent autant d'ontologies différentes, qui font office de mondes fictionnels, leur ensemble forme alors l'univers fictionnel de l'œuvre. Cet univers est nécessairement perçu comme cohérent par le récepteur, car tout le paradigme indiciaire repose sur la promesse qu'il est possible d'en déduire certaines propriétés à partir d'observations minutieuses des informations présentées dans l'œuvre transmédiatique.

Cette étude de l'univers de *Cat Ghost*, cependant, s'est jusqu'à maintenant limitée à démontrer l'existence de ces mondes tout en les répertoriant. Cette approche ne nous a pas encore permis de déterminer l'influence du transmédia sur la cosmologie de l'œuvre. Or, parce que le paradigme indiciaire et le récit de *Cat Ghost* reposent sur le transmédia, il est évident que les jeux vidéo attachés à la websérie contiennent des éléments qui doivent s'intégrer à la diégèse de son univers. Ainsi, cette partie va avoir pour objectif, maintenant que l'univers fictionnel est connu, d'établir la structure sur laquelle il est construit, afin de déterminer comment des mondes, ontologiquement séparés, s'influencent les uns les autres.

Dans un premier temps, nous reviendrons sur les jeux de *Cat Ghost*, et plus particulièrement *Exit*, pour analyser comment *Party Country* se constitue comme un objet métafictionnel existant simultanément dans plusieurs ontologies, et quelles interactions sont ainsi rendues possibles avec celles-ci. Ensuite, nous dresserons un parallèle entre cette particularité de *Party Country* et les personnages de *Cat Ghost* qui existent également sous différentes formes dans de multiples ontologies de l'univers de la fiction, en nous arrêtant notamment sur la figure de l'auteur et sa mise en abyme dans l'œuvre. Enfin, nous concluons cette partie par une analyse de la figure de la métalepse dans *Cat Ghost*, en nous appuyant sur les exemples des deux parties précédentes. Nous chercherons à mettre en évidence comment, par l'intermédiaire du transmédia, cette figure de style occupe une place prédominante dans la structure même de la fiction proposée par l'œuvre.

III.C.1 – Party Country : étude d'un objet simultanément réel et fictionnel

On trouve des références à *Party Country* dans la majorité des espaces temps projetés par l'œuvre. Par exemple dès le premier épisode on découvre *Party Country* au travers de la borne d'arcade à laquelle Gideon est forcé de jouer. Le jeu qu'il va explorer est représenté comme identique à celui que le récepteur peut télécharger en description de la vidéo. Ainsi, *Party Country* est déjà reconnaissable comme un objet à la fois dans le monde réel où il s'agit d'un jeu auquel le récepteur peut jouer, et dans le monde fictionnel de *Cat Ghost* où il est contenu dans une borne d'arcade. *Party country* existe également en tant qu'objet dans l'espace temps du Void : on le voit représenté dans l'épisode « CatGhost 12 Resistance » par une infinité de bornes d'arcades qui flottent dans le vide. Enfin, dans l'épisode « CatGhost 8 Judgement » est dissimulée une image qui présente *Party Country* sous une dernière forme : les jaquettes de copies physiques du jeu, sur lesquelles figurent les trois personnages principaux de la série.

Ce n'est que dans le jeu *Exit*²⁸³, associé au dernier épisode de la série, que des éléments de réponse sont énoncés, pour nous permettre de justifier l'existence des jeux, de *Party Country*, dans tous les mondes de l'univers fictionnel de *Cat Ghost*. On trouve, caché dans le jeu, un texte autobiographique de plusieurs pages écrit par l'auteur fictionnel de *Party Country*. Dans ce texte, l'auteur explique comment il s'est passionné pour le développement de jeu vidéo, jusqu'à quitter

283 *Exit*. PC, 6 décembre 2019. Fichier exécutable. <<https://tinyurl.com/wg6v7us>> . (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

son travail pour commencer à travailler sur son propre jeu²⁸⁴. Ainsi, il explique comment il a travaillé sur le jeu et, en justifiant certaines des phases de son développement, il permet dans une certaine mesure au récepteur d'identifier des caractéristiques déjà observés de l'univers de *Cat Ghost* : il fait par exemple mention à de multiples reprises à trois personnages (« I doodled three characters²⁸⁵»), de l'esthétique des jeux (« I still preferred the simple shapes and colors of the pixel art and development for 3D engines was way out of my league²⁸⁶»), ou de sorcellerie (« She offered some old ritual books and taught me a few incantations²⁸⁷»).

Ainsi, le texte dissimulé dans *Exit* déplace – pour le récepteur – le lieu des diégèses de *Cat Ghost* dans différentes versions de *Party Country*. La websérie représente alors une version du jeu vue de l'intérieur, dans laquelle les personnages seraient conscients, indépendants et évolueraient selon une temporalité linéaire. Un tel environnement semble alors constituer une véritable ontologie, bien que les modalités de l'existence de cet espace-temps restent obscures dans l'œuvre. L'auteur fictionnel fait toutefois référence indirectement à ce phénomène, déclarant à propos de son jeu : « I noticed strange things happening, monitors would come on at night, interactions that I don't remember programming occurred and bugs would suddenly disappear²⁸⁸ », ce qui ré-actualise le mystère autour de la nature du premier-espace temps dans lequel vivent les personnages. Cependant, le texte d'*Exit* nous permet de comprendre que l'univers de *Cat Ghost* est principalement régi par les règles du code informatique que manipule l'auteur, ce qui nous permet de proposer des explications à de nombreux phénomènes que l'on rencontre dans la websérie. Par exemple, la fin du monde annoncée par Key semble correspondre à une ré-écriture du jeu annoncée dans *Exit* ; la rencontre entre les deux Gideon a certainement été la cause d'un *bug* informatique, provoquant une panne du programme ; et l'arrivée des personnages de Bethany et Malone dans la série est certainement un choix de l'auteur fictionnel qui ne les avait pas inclus dans la version précédente de son jeu.

Les implications du texte d'*Exit* ont cependant également des conséquences sur la perception des jeux téléchargeables, dont le récepteur ignorait jusqu'alors la nature. On réalise

284 « I quit my job, moved in with my grandmother in Virginia and started working on my game, Party Country ». *Exit. Op. cit.* Texte intégral disponible sur « Exit/Decoded Text ». *catghost.fandom.com*, 2017, <https://catghost.fandom.com/wiki/Exit/Decoded_Text>. (Consulté le 21/06/2021).

285 *Ibid.*

286 *Ibid.*

287 *Ibid.*

288 *Ibid.*

alors que ces jeux sont également des jeux dans l'univers de *Cat Ghost*, ce qui explique l'insistance sur leur artificialité : la suspension d'incrédulité est régulièrement brisée, afin que le récepteur puisse prendre conscience qu'il n'explore pas directement un monde fictif, mais la représentation d'un monde fictif proposée par un jeu encore en développement. On observe un phénomène quasiment identique dans le jeu vidéo *Doki Doki Literature Club!*²⁸⁹, paru en 2017 et développé par Dan Salvato. En effet, au fur et à mesure qu'il progresse dans l'histoire, le joueur observe des dysfonctionnements de l'interface du jeu qui se font de plus en plus intrusifs. Ces perturbations atteignent leur paroxysme lorsque le personnage de Monika déclare avoir causé tous ces dysfonctionnements pour créer une nouvelle fin à l'histoire du jeu. L'univers fictionnel de *Doki Doki Literature Club!* opère alors un déplacement ontologique, qui avait été amorcé par la mise en évidence de son interface : le jeu est révélé comme un artifice, et les événements qui s'y déroulent ne projettent donc plus de monde fictionnel, seuls Monika, et le code du jeu qu'elle modifie, restent dépendants de la suspension d'incrédulité du joueur.

Ainsi, nous observons deux états différents de *Party Country* qui sont incompatibles. Il y a bien dans un premier temps le *Party Country* dans lequel la série prend place, que l'on reçoit principalement en tant que spectateur sur la plateforme *YouTube* et qui projette un monde fictionnel. La seconde forme de *Party Country* est celle des jeux que l'on trouve en description des vidéos, et que l'on aperçoit parfois brièvement dans la série, (notamment l'histoire de Bethany dans l'épisode « CatGhost 4 Circle »). Le récepteur est amené à explorer ces deux versions de *Party Country* en parallèle, puisqu'un jeu sort avec chaque épisode. On peut alors supposer que ces deux versions coexistent bien dans l'univers de *Cat Ghost*, ce qui justifierait la relation qui unit certains jeux avec leurs épisodes (on pensera notamment à *Joke* qui place le récepteur à la place de Gideon dans l'épisode « CatGhost 2 Knock », ou encore au décompte du jeu *Key* qui préfigurait la sortie des épisodes suivants).

De plus, cette coexistence entre de multiples versions, ou fragments d'un même jeu est rendue possible par la nature même du médium utilisé, c'est à dire le jeu vidéo. En tant que programme informatique, le jeu vidéo est modifiable et reproductible à l'infini. Ainsi, on peut expliquer pourquoi chaque jeu peut prendre place dans une temporalité différente : les événements de *Key* ont pris place en temps réel entre le 5 mars 2018 (date de mise en ligne du jeu) et le 21 juin 2018 (fin du dernier compte à rebours) alors que les événements du jeu

289 *Doki Doki Literature Club!*. PC, Team Salvato, 2017.

Midnight ont pris place avant que ne débute la websérie, puisqu'on y suit l'enlèvement de Naarah par sa mère adoptive. Dans ce cas, les jeux représentant différentes versions et altérations de *Party Country*, il est même possible que certains d'entre eux aient lieu dans une temporalité entièrement détachée de l'espace-temps de la websérie. Par exemple, il n'est jamais fait mention dans le passé de personnages de bustes qui auraient poursuivi Naarah et Elon, lorsqu'elles étaient humaines, et il est plus que probable que cette séquence ne fasse pas partie des précédentes versions de *Party Country*, mais soit plutôt une mise à jour récente, ce qui expliquerait en partie pourquoi l'une des fins que le joueur peut débloquer en terminant le jeu montre une pile de Gideons sur une étagère : parce que *Leak* ne prend place dans aucune des ontologies de la série et n'obéit donc pas à la même logique de cohérence, causalité et temporalité qu'un monde fictionnel²⁹⁰.

Ainsi, *Party Country*, en tant que jeu vidéo, échappe aux normes qui régissent l'espace et le temps, que l'on retrouve dans tout monde fictionnel. Cependant, cela n'empêche pas les jeux d'influer sur l'univers fictionnel établi par la websérie. Cette relation entre jeu et vidéo participe à la construction d'une dimension métafictionnelle dans *Cat Ghost*²⁹¹, où les personnages de la série sont le produit (conscients, ou non) d'un jeu vidéo auquel le récepteur est amené à jouer. Des jeux comme *Midnight* sont de véritables artefacts du passé des personnages, dont l'identité est donc conservée, voire prolongée d'un medium à l'autre. En conséquence, la transmédiaticité de *Cat Ghost* a pour effet de faire circuler les personnages entre différentes réalités d'un côté, mais également entre différents média. Par exemple, *Midnight* (un jeu dont on a conscience de l'artificialité) et les événements de la websérie (qui repose toujours sur la suspension d'incrédulité) permettent tous deux de caractériser le personnage de Bethany.

De fait, si nous comprenons finalement le lien complexe entre *Party Country* et la diégèse de la websérie, la manière dont les personnages de *Cat Ghost* sont affectés par la transmédiaticité reste à déterminer. Nous avons en effet observé jusqu'ici, que les personnages sont représentés sous plusieurs formes (humaine ou anthropomorphe), dans plusieurs mondes fictionnels (l'espace-temps principal, le Void, *Party Country*...) et plusieurs médias (notamment le jeu vidéo et la série). Ils sont pourtant au centre du récit transmédiatique de *Cat Ghost*, et de nombreux

290 Cette image est par ailleurs expliquée dans le texte de *Exit* : elle représente des produits dérivés qui ne se sont jamais vendus. Cependant, ce qui nous intéresse ici est que cette image n'a aucun lien avec la réalité de *Leak*.

291 « 'Metafiction,' as it has now been named, is fiction about fiction-that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity. » HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox*. Waterloo, Wilfrid Laurier University Press, 2013.

mystères du paradigme indiciaire les concerne directement. Aussi, la partie suivante va avoir pour objectif d'analyser les relations qui unissent les personnages à la cosmologie de *Cat Ghost*, et à son récit transmédiatique où ils sont omniprésents.

III.C.2 – Personnages et métafiction

Dans *Cat Ghost*, les personnages vont évoluer entre différents mondes fictionnels, transgressant parfois les barrières ontologiques qui les différencient. Afin de comprendre comment se structure l'univers de l'œuvre, il nous faut de fait, analyser comment ces personnages circulent entre les mondes fictionnels de *Cat Ghost*, et si la manière dont ils sont représentés dans les différents media de l'œuvre influe sur leur représentation. En effet, nous pouvons déduire de la partie précédente, dédiée à *Party Country*, que Elon dans le jeu *Leak* et Elon dans la websérie sont deux entités différentes. Dans le jeu, Elon possède bien un sprite qui lui donne une apparence que le récepteur identifie comme celle de sa forme humaine ; mais là où dans la websérie, Elon est un personnage, affublé par les créateurs de *Cat Ghost* d'une personnalité, de motivations et d'un passé, elle ne partage avec sa copie de *Leak* que son apparence : les événements auxquels on assiste dans le jeu semblent totalement séparés de ceux de la websérie où évolue Elon. Ainsi, Elon existe dans *Cat Ghost* à la fois en tant que personnage (que l'on trouve dans la websérie) et en tant qu'objet (que l'on trouve dans les jeux). On explique cette dualité par le fait que Elon est un personnage de jeu en développement, fait de code informatique, qui possède donc de nombreuses versions alternatives ou mises à jours, tout au long de la série.

Ainsi, dans cette partie, nous allons plutôt nous concentrer sur les personnages porteurs de fiction, c'est à dire ceux qui sont soumis aux règles d'un monde fictionnel et à la suspension d'incrédulité. Ces personnages, participent tous à l'aspect métafictionnel de l'œuvre, puisqu'ils sont issus d'un jeu vidéo, auquel le récepteur peut jouer. Cependant, tous les personnages n'ont pas le même degré de conscience de leur univers fictionnel, et transgressent ainsi différemment les frontières des ontologies auxquelles ils appartiennent.

Gideon, pour commencer, est le seul personnage dont on aperçoit deux versions cohabitantes simultanément dans le même monde fictionnel, dans les épisodes six et sept de la websérie. De plus, Gideon est également le seul personnage jouable sous forme animale dans un jeu (*Happybirthday*), puisqu'il va jouer lui-même sur la borne d'arcade *Party Country*. Ce

passage est donc une mise en abyme où Gideon, qui est un personnage de jeu vidéo, joue lui-même à un jeu. Cependant, bien que Gideon voyage donc entre plusieurs mondes de l'univers de *Cat Ghost*, il le fait sans avoir aucune conscience de ces espace-temps séparés. Bien qu'il soit utilisé pour mettre en avant la nature métafictionnelle de l'œuvre, Gideon est un personnage qui ignore tout du monde dans lequel il existe, et semble avoir partiellement perdu la mémoire, ne se souvenant par exemple ni de Bethany ni de la date de son propre anniversaire²⁹².

A l'inverse, les personnages de Naarah et Elon semblent se souvenir de tout ou partie de leur passé, ce que l'on peut observer dès le premier épisode où Naarah déclare par exemple « I miss having a body²⁹³ ». Cependant, aucun des deux personnages ne comprend la nature de l'espace-temps de la websérie, puisque Elon déclare dans le dernier épisode « CatGhost 13 Acceptance » : « I refuse to admit that I am dead²⁹⁴ ». Ainsi, elle pense que le monde dans lequel elle existe sous la forme d'un chat est un monde de l'après-vie. Cette théorie était également populaire chez les participants dès le début de la websérie, Nocturne déclarant dans sa vidéo, « CatGhost : Animated Webseries Deep-Dive » : « the group is in a very strange form of purgatory or hell²⁹⁵ ». Puisque Naarah et Elon se souviennent de leur mort dans une version antérieure de *Party Country*, la logique d'un univers fictionnel cohérent voudrait donc que les événements se situant après leur mort prennent place dans un monde de l'après-vie. C'est tout du moins ce qu'on attendrait d'une fiction cohérente, soumise à la suspension d'incrédulité, mais les récepteurs ignorent à ce stade que l'univers d'Elon et Naarah est un jeu vidéo, et n'est donc pas soumis aux lois d'une mondialité cohérente, mais à un code informatique qui existe dans la fiction.

De tous les personnages qui semblent avoir été créés pour *Party Country*, seul Malone est clairement présentée comme ayant conscience d'exister au sein d'un univers plus vaste que celui de la websérie²⁹⁶. Ce degré de conscience supérieur ne semble pas justifié de façon spécifique dans le récit, si ce n'est que Malone occupe le rôle de mentor d'Elon, et représente donc par défaut, le personnage savant.

292 Voir « CatGhost 1 Birthday ». *Op. cit.*

293 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 1 Birthday ». *Op. cit.*

294 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 13 Acceptance » *Op. cit.*

295 NOCTURNE, Nick. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Op. cit.*

296 Il n'est pas à exclure que Bethany soit également consciente de *Party Country*, mais il n'est jamais clairement indiqué dans l'œuvre que ce serait le cas.

Cependant, il existe quelques personnages qui proviennent d'un autre monde que celui de *Party Country* et qui possèdent donc des propriétés très différentes quant à leur relation avec les ontologies de l'univers fictionnel de l'œuvre. Mentionnons par exemple le personnage du Skinwalker qui apparaît de manière sporadique en possédant les personnages de la série, mais dont on reconnaît systématiquement les traits du visage : deux yeux noirs aux minuscules pupilles blanches et un croissant noir en guise de sourire, qui laisse entrevoir ses dents. On découvre dans l'épisode « CatGhost 12 Resistance » que ce personnage est à l'origine un virus informatique ajouté à *Party Country*, par erreur, par le créateur du jeu (qui cherchait en fait un logiciel pour améliorer les performances de *Party Country*). Ce qui est intéressant avec ce personnage, c'est la manière dont sa nature de virus informatique le différencie des autres personnages qui font partie intégrante du programme : le Skinwalker n'a pas de forme physique propre, et ne peut que posséder les autres personnages pour se manifester. Son style visuel le différencie également des autres personnages, notamment par son absence de couleur, et son apparence horrifique, qui contrastent avec l'esthétique colorée et enfantine des protagonistes du récit. Enfin, lorsqu'il apparaît, le Skinwalker est généralement immobile et muet. En résulte la sensation d'un personnage étranger (style différent), incomplet (puisque'il ne possède pas de forme physique, et dispose d'une mobilité et de moyens d'expression limités) et parasitaire (puisque'il possède les personnages de l'œuvre) : autant de caractéristiques qui sont en accord avec celles d'un virus infectant un ordinateur.

Enfin, le personnage de *Party Country* qui est le plus important pour la cosmologie de *Cat Ghost*, est sans aucun doute Key, puisque là où le Skinwalker est la représentation d'un virus dans l'espace-temps de la série, Key est la représentation de son auteur. Contrairement à ce dernier, Key est peut-être le seul personnage de *Cat Ghost* qui n'apparaît jamais dans le monde des personnages, ce qui maintient une barrière entre la diégèse de la version principale de *Party Country*, et le reste des mondes que l'on retrouve dans l'œuvre.

Le monde où l'on va retrouver Key dans la websérie est celui du Void, qui s'impose alors comme un espace intermédiaire entre le réel (tel que représenté dans l'œuvre) et la fiction où se déroule la websérie. Cette caractéristique est confirmée dans l'épisode « CatGhost Warmth²⁹⁷ » où l'ouverture d'une campagne de financement participatif pour *Cat Ghost* est représentée par une pluie de billets arrivant dans le monde des personnages au travers d'un portail ouvert sur le Void.

297 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost Warmth ». *Op. cit.*

Dans la fiction, le Void est représenté comme un univers à part entière, à partir duquel il est possible de rejoindre une infinité de mondes, dont celui de *Cat Ghost*. Il sert également d'espace de création, puisque c'est du Void par exemple, que provient le second Gideon.

De fait, on peut émettre l'hypothèse que le Void représente le monde du code informatique, tel qu'il est accessible aux personnages de la websérie, de la même manière que le Skinwalker représente un virus informatique dans la fiction. Ayant la forme d'un univers, le Void contient une infinité de possibilités, de mondes, et même de jeux. Cette propriété du Void est mentionnée par Malone dans le dernier épisode de la série : « every second that goes by, hundreds of thousands of new worlds are being created²⁹⁸ », démontrant que le Void a la fonction d'un univers, englobant une multitude de mondes, dont celui de la websérie n'est qu'un exemple.

C'est en se rendant dans le Void que Elon, puis Naarah, parviennent à communiquer avec Key respectivement dans les épisodes « CatGhost 7 Key » et « CatGhost Warmth ». Dans les deux cas, les réponses de Key aux interrogations des personnages contiennent des éléments qui font référence à des événements ayant lieu dans des ontologies dépassant celle de la websérie. Lorsqu'il s'entretient avec Elon, Key explique en partie sa relation avec l'œuvre, déclarant notamment : « I gave you three years of my life²⁹⁹ ». Dans sa vidéo « CatGhost : To the Void & Beyond [Series End] », Nocturne relève que cette durée de trois ans est reprise dans le jeu *Exit* où l'auteur de *Party Country* écrit : « For three years, I worked twelve hours a day, seven days a week in that dusty basement, I wrote code illustrated and animated. I obsessed over these characters, their thoughts, their experiences, our worlds were parallel³⁰⁰ ». Cette mention de trois années, vient appuyer la théorie que Key et l'auteur de *Party Country* sont un seul personnage sous deux formes différentes. La conversation avec Naarah ne se réfère cependant à aucun événement mentionné dans *Exit*, mais à une situation rencontrée par les auteurs de *Cat Ghost* : « Your story is ending prematurely [...] to survive, you need this trying time, you must find paper notes³⁰¹ ». Cette déclaration sert de justification, dans la fiction, à la campagne de financement participative lancée par Kris Patrick, et à laquelle l'épisode entier est en réalité dédié³⁰². Ainsi,

298 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 13 Acceptance ». *Op. cit.*

299 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « Catghost 7 Key ». *Op. cit.*

300 *Exit* Op.cit.

301 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost Warmth ». *Op. cit.*

302 L'épisode « CatGhost Warmth » n'est en effet plus référencé sur la chaîne de « Cat Ghost » et n'est pas numéroté. D'une durée de trois minutes, il est centré sur la campagne participative, dont le lien est donné en description de la vidéo (là où l'on trouve habituellement dans les épisodes de la série le lien des jeux et de la page internet). Au début de l'épisode, les personnages sont transis par le froid ; Naarah se rend dans le Void et

Key est un personnage fictionnel qui possède de nombreuses caractéristiques en commun avec l'auteur de l'œuvre qu'il met en abyme. On retrouve également cette caractéristique de Key dans *Happybirthday* avec les *live sessions*, car c'est au travers de ce personnage que Kris Patrick et Alexis Ruiz peuvent dialoguer avec les joueurs, ce qui cimente son rôle en tant que représentation de l'auteur, à la fois de *Party Country* et de *Cat Ghost*.

Enfin, dans une moindre mesure, les joueurs sont également des personnages qui sont présents dans la websérie, bien qu'issus d'une autre ontologie. Ce sont leurs actions hors de la diégèse de *Cat Ghost* qui viennent justifier la pluie de billet dans « CatGhost Warmth » et surtout, ce sont leurs voix et leurs questions qui sont posées dans « CatGhost 8 Judgement ». Nous avons déjà mentionné³⁰³ que le joueur devient un personnage fictionnel lorsque sa voix est utilisée dans cet épisode spécifique. Cependant, la nature de ces personnages n'est jamais interrogée dans *Cat Ghost*. Ainsi, l'hypothèse qui semble la plus probable est qu'au sein même de la fiction, ils sont considérés comme étant des joueurs de *Party Country*.

Plusieurs points supplémentaires contribuent à renforcer cette théorie. Tout d'abord, l'épisode « CatGhost 8 Judgement » a lieu dans un monde fictionnel qui lui est propre, et qui est utilisé comme un espace de transition entre la première et la seconde version du monde de la websérie. Ses propriétés sont donc totalement inconnues du récepteur et ne peuvent être déduites qu'en analysant l'épisode. Les personnages ne se maintiennent dans ce monde que sous la forme d'un gaz, alors que l'environnement est représenté de manière photoréaliste, par opposition au style animé du monde fictionnel principal : on a donc dans le même monde une coexistence du fictionnel (animé) et du réel (photoréaliste), ce qui renforce l'idée que le monde présenté dans cet épisode est un espace de transition, tout d'abord entre deux esthétiques, mais également entre deux réalités. De plus, les auteurs viennent directement briser le quatrième mur l'espace d'un instant, lorsqu'ils répondent à un joueur en possédant les personnages de Naarah et Gideon : ils sont alors auréolé de jaune et parlent avec une voix différente. A ce moment, Naarah déclare notamment : « We really want to thank you guys for supporting us³⁰⁴ », s'adressant directement aux fans de la série. Enfin, lorsque les joueurs ont pu enregistrer leurs questions par

interroge Key sur ce qu'il se passe. Key déclare que l'histoire va se terminer prématurément si les personnages ne reçoivent pas de billets. La dernière scène de l'épisode montre Gideon se réchauffant auprès d'un feu alimenté par des billets qui tombent directement d'un portail ouvert sur le Void, ce qui représente dans la fiction, l'argent qui est réellement investi par les spectateurs pour financer le développement de l'œuvre.

303 Voir partie « II.B.3 – Typologie du récepteur ».

304 PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 8 Judgement ». *Op. cit.*

l'intermédiaire de la page internet, ils étaient directement sollicités par le message suivant : « Speak to us and you may find your answer ». L'usage du pronom personnel *you* ne semble pas ici permettre de substituer le joueur à un avatar fictionnel quelconque : les personnages s'adressent donc à un récepteur réel auquel est donnée la possibilité d'enregistrer un message destiné à la fiction.

Pour terminer notre analyse du joueur en tant que personnage de la fiction, rappelons que le joueur est également représenté dans le jeu *Key*. Ce jeu contraste avec les autres jeux où le joueur contrôle un avatar prédéfini, car ici, chaque joueur est représenté par un buste visible par les autres joueurs. Ainsi, le joueur ne vient pas incarner un personnage qu'il serait possible de contrôler dans le jeu, mais vient signifier sa propre présence aux yeux des autres récepteurs. Puisqu'à chaque connexion d'un joueur apparaît un buste qui disparaîtra à sa déconnexion, on l'associe d'emblée au buste : le joueur de *Cat Ghost* est alors bien un personnage transmédiatique de l'œuvre puisqu'il existe à la fois dans le jeu et dans la websérie.

En conclusion, on observe paradoxalement que *Cat Ghost* est structuré autour de la notion de transgression diégétique. Tous les personnages importants de la série, jusqu'aux joueurs et aux auteurs eux-mêmes possèdent une dimension métalectique dans l'œuvre, puisqu'ils vont se déplacer entre les ontologies qu'elle présente. Ainsi, l'aspect métafictionnel de *Cat Ghost* repose sur le mouvement d'éléments fictionnels et réels entre ses mondes. De fait, la figure de la métalepse apparaît comme une caractéristique majeure de l'œuvre, autour de laquelle s'articulent son univers comme son récit. Pour cette raison, la dernière partie de notre mémoire va proposer une analyse de la métafiction dans *Cat Ghost*, qui sera appuyée par l'étude de la métalepse dans l'œuvre, nous permettant alors d'identifier les propriétés structurelles de son univers fictionnel.

III.C.3 – L'univers métafictionnel de *Cat Ghost* et la métalepse

Pour commencer cette dernière partie et aborder la notion de métalepse dans *Cat Ghost*, il nous faut nous intéresser premièrement à la métafictionnalité de l'œuvre afin de comprendre comment celle-ci est mise en place par une structure métalectique que nous allons analyser.

Pour commencer, les personnages de la série, s'ils sont amenés à évoluer dans différents espaces-temps ne vont pas nécessairement mettre en évidence l'artificialité de la fiction. Par exemple, les allers-retours entre le Void et le monde principal de la websérie n'apparaissent pas

pas (tout du moins dans la première partie de la série) comme métafictionnels: ce sont des transition entre deux mondes fictionnels différents dans un univers fictionnel autonome. L'aspect métafictionnel se déploie en fait progressivement dans la websérie, au fur et à mesure que l'on comprend que tous ses mondes et ses personnages sont partie intégrante d'un code informatique (fictif) destiné au jeu vidéo *Party Country*. *Cat Ghost*, est donc à la fois une fiction dont le sujet principal est une fiction (ici, *Party Country*), et une série portant sur un jeu. Par conséquent, si *Cat Ghost* est bien une métafiction, son commentaire auto-réflexif dans la websérie est limité par sa forme, différente de ce qu'elle prétend être (un jeu).

L'utilisation du transmédia dans l'œuvre vient donc intrinsèquement en renforcer l'aspect métafictionnel. Les jeux se constituent alors à la fois en tant que métafictions autonomes – tel *Danceparty* où le jeu est centré sur l'exploration de propriétés cachées du jeu – et en tant qu'objets bien réels, qui représentent les origines du monde de la websérie. Cette utilisation des jeux comme objets est également une forme de métalepse particulièrement efficace, puisqu'elle contextualise le monde de la fiction dans celui du récepteur. On peut toutefois noter qu'un phénomène similaire est largement observable en fiction contemporaine ; Claire Cornillon par exemple, étudie le cas du livre *Heat Wave*³⁰⁵ dans *Sérialité et Transmédialité : Infinis des fictions contemporaines*. Ce livre est présenté comme ayant été écrit par le personnage fictionnel Castle, issu de la série éponyme³⁰⁶, dans laquelle il apparaît. Cette stratégie est toutefois différente, dans le sens où elle « fait intervenir le personnage hors de la fiction mais, ce faisant [, élargit] le monde fictionnel à tout ce qui se rapporte à lui³⁰⁷». En d'autres termes, selon Cornillon, le personnage de fiction ne devient pas soudainement réel parce qu'il a écrit un livre, mais c'est au contraire l'entièreté du livre (et de son processus d'écriture) qui deviennent fictionnels. L'effet métaleptique de *Party Country* est alors très différent, puisque son existence en tant qu'objet narratif réel va effectivement changer le statut ontologique des personnages, et renforcer leur aspect fictionnel : ils apparaissent comme des personnages de jeu.

Il faut donc chercher ailleurs les limites de la métalepse reliant *Cat Ghost*, *Party Country* et le réel, c'est à dire le point qui empêcherait les ontologies fictionnelles d'être confondues avec le réel. Premièrement, comme nous l'avons analysé dans la partie précédente, la figure de l'auteur est mise en abyme. Les deux auteurs réels de l'œuvre (Patrick et Ruiz) font place dans la fiction à

305 CASTLE, Richard. *Heat Wave*. New York, Hyperion Books, 2009.

306 MARLOWE, Andrew W. *Castle*. ABC, 2009-2016.

307 CORNILLON, Claire. *Op. cit.* p. 53.

un seul auteur anonyme, mis en évidence dans *Exit*. On peut ainsi dresser un parallèle entre l'auteur de *Party Country* et Richard Castle publiant *Heat Wave* : ils sont tous deux des personnages fictifs (supposément) créateurs d'objets réels. Cependant, cette limite à la métalepse de *Party Country* aurait aisément pu être contournée si par exemple, Patrick et Ruiz avaient fait le choix de se représenter eux-mêmes dans la fiction comme auteurs de *Party Country*, ou s'ils avaient conçu *Cat Ghost* anonymement.

Ainsi, il faut chercher ailleurs la limite principale de l'aspect métaleptique de l'œuvre, que l'on retrouvera finalement chez les personnages de la websérie : car si l'on nous rappelle bien qu'ils sont entièrement fictionnels, il n'y a guère que la suspension d'incrédulité du récepteur qui leur confère le statut de personnages. La websérie est supposée prendre place dans un jeu vidéo sans joueur, dont les personnages auraient développé une forme de libre arbitre. Or, d'un point de vue structurel, rien ne vient appuyer cette théorie. Il n'est jamais expliqué dans le récit de l'univers fictionnel comment les récepteurs pourraient avoir obtenu le pouvoir d'observer les événements ayant lieu dans le jeu représenté par la websérie. La websérie suit d'ailleurs les normes de construction des productions de fictions audiovisuelles : elle affiche son titre dans les premières secondes de chaque vidéo, et s'achève systématiquement avec un panneau créditant l'équipe de créateurs. Si l'aspect métafictionnel des jeux de *Cat Ghost* participe à ancrer l'œuvre dans le réel, son absence dans la websérie, va au contraire renforcer en creux sa nature fictionnelle, maintenant une barrière entre les ontologies.

Le statut de la figure de la métalepse dans *Cat Ghost* demeure alors complexe. Presque tous les éléments du récit transitent entre différentes diégèses, mais chaque monde conserve ses propres limites spatiales, temporelles et ontologiques, dans le sens où, par exemple, seule une partie des éléments de la fiction peuvent transiter jusqu'au réel, où leurs origines fictionnelles sont encore reconnues. Dans son étude de la figure de la métalepse proposée dans *Avatars of Story*, Marie-Laure Ryan propose une méthodologie pour classifier les degrés de diégèse en fiction contemporaine, qui identifie tout d'abord deux types de métalepses : rhétorique et ontologique³⁰⁸.

308 Respectivement *Rethorical* et *Ontological* dans le texte et la langue d'origine. RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. (ch. 9. Metaleptic Machines. pp. 204–230)

La métalepse rhétorique consiste en l'intrusion ponctuelle d'un élément extra diégétique dans une diégèse : « a small window that allows a quick glance across levels³⁰⁹ ». Parce que cette intrusion est restreinte dans le temps, elle ne menace pas les barrières ontologiques entre les deux diégèses et va au contraire renforcer leurs frontières respectives : « the window closes after a few sentences, and the operation ends up reasserting the existence of boundaries³¹⁰ ». Un exemple donné par Ryan explicite le rapport qu'entretient cette métalepse avec les différentes ontologies d'une œuvre : « the author may speak about her characters, presenting them as creations of her imagination rather than as autonomous human beings, but she doesn't speak to them, because they belong to another level of reality³¹¹ ». Cet exemple nous montre directement comment la métalepse rhétorique est inapplicable au phénomène métaleptique rencontré dans *Cat Ghost*, puisque l'auteur converse bien les personnages de la fiction : l'auteur existe sous le forme de Key dans le Void et sera interrogé par Naarah et Elon dans la websérie.

La métalepse ontologique, à l'inverse, admet que les éléments voyageant d'une ontologie à une autre se reconnaissent mutuellement, ce qui semble rapprocher cette figure de ce qui est proposé dans *Cat Ghost* :

[O]ntological metalepsis opens a passage between levels that results in their interpenetration, or mutual contamination. These levels, needless to say, must be separated by the type of boundary that I call ontological: a switch between two radically distinct worlds, such as 'the real' versus 'the imaginary,' or the world of 'normal' (or lucid) mental activity versus the world of dream or hallucination.

Il y a bien des mondes radicalement différents dans *Cat Ghost*³¹², dont les frontières sont constamment transgressées, et on pourrait donc estimer que c'est la figure de la métalepse ontologique au sens de Ryan qui structure l'univers de l'œuvre. Cependant, la propriété de contamination qu'elle attribue à cette métalepse est problématique pour proposer une classification des niveaux diégétiques applicables à *Cat Ghost*. En effet, selon Ryan, une métalepse ontologique a pour effet de faire fusionner les mondes en un seul, faisant intrinsèquement disparaître les frontières qui les maintenaient séparés : « In a narrative work, ontological levels will become entangled when an existent belongs to two or more levels at the

309 RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Op. cit. p. 207.

310 RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Op. cit.. p. 207.

311 *Ibid.* p. 207.

312 Voir partie « III.B.2 – L'univers fictionnel de la websérie ».

same time, or when an existent migrates from one level to the next, causing two separate environments to blend.³¹³».

Or, dans *Cat Ghost*, il ne semble pas y avoir de fusion possible entre les mondes. On peut prendre l'exemple du monde de la websérie et de Void : ces deux mondes sont très proches, car les personnages principaux ont la possibilité de transiter de l'un vers l'autre sans changer de forme ou de temporalité. Cependant, ils possèdent bien tout deux des propriétés ontologiquement distinctes : le Void est le monde dans lequel *Party Country* existe, parmi de nombreux autres jeux. Key peut y accueillir les protagonistes de *Cat Ghost*, comme il peut y accueillir les joueurs (durant les comptes à rebours du jeu éponyme). Le Void est un monde qui est représenté comme intermédiaire entre la websérie et le monde du récepteur, comme on peut le voir dans « CatGhost Warmth », avec la pluie de billets, représentation fictionnelle d'une campagne de financement réelle.

Cependant, il y a bien dans *Cat Ghost* une occurrence de métalepse ontologique qui entraîne temporairement une fusion des différents mondes : la pièce blanche de « CatGhost 8 Judgement ». Cette pièce blanche est utilisée comme un point de rencontre entre les personnages de la fiction, les participants et les auteurs de l'œuvre. Lorsque Naarah et Gideon sont respectivement possédés par Ruiz et Patrick, Elon réagit, et s'exclame: « What are you two talking about?³¹⁴». Ainsi, les ontologies sont belles et bien mélangées dans l'œuvre qui ne fait plus la différence entre personnages fictionnels diégétiques et éléments extra-diégétiques (comme les auteurs et les récepteurs).

Ainsi, comme nous l'avons montré avec l'exemple de Void, la métalepse dans *Cat Ghost* ne tend pas à effacer les limites des ontologies utilisées dans l'œuvre mais au contraire, à les différencier, et permet de fait, de les hiérarchiser. Victoria Lagrange structure de cette manière le multivers de la franchise *Fables*³¹⁵ dans sa thèse « Multivers transmédiatique : architextualité du conte merveilleux dans les cultures médiatiques. Le cas de Fables de Bill Willingham (2002-2015) », dont elle déclare que les ontologies « possibles sont de deux types : elles peuvent être exclusives à degré de fictionnalité identique [...] ou bien inclusives à degré de fictionnalité

313 RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Op. cit. p. 207.

314 « CatGhost 8 Judgement ». *Op. cit.*

315 WILLINGHAM Bill, BUCKINGHAM Mark et LEIALOHA Steve. *Fables*. New York, DC Comics/Vertigo, 2002-2015.

différent³¹⁶». Ces degrés de fictionnalité, elle les définit ensuite ainsi : « On comprend donc chaque niveau de fictionnalité en fonction de la manifestation plus ou moins importante des éléments qui constituent la fiction³¹⁷ ».

Dans le cas de *Cat Ghost* par exemple, les mondes dont le niveau de fictionalité est le plus fort sont ceux de la websérie et du Void, où tous les signifiants d'autres mondes aux degrés de fictionalité inférieurs prennent des formes qui dissimulent leur nature (participant ainsi au paradigme indiciaire) : les personnages sont sous leurs formes animales, l'auteur celle de Key, le virus celle du Skinwalker. Cependant, le Void contient le monde de la websérie, comme le montre Malone à Elon dans le dernier épisode de la série, plaçant ce monde à un degré de fictionalité inférieur à celui du monde d'origine du récit.

Ainsi, en suivant le schéma de Lagrange on peut parvenir à établir une cosmologie de l'univers de *Cat Ghost* basée sur les degrés de fictionalité de chaque monde : l'univers de la websérie est inclus dans le Void (à la manière dont un fichier existerait dans un dossier en informatique), qui à son tour représente un code informatique dans le monde de l'auteur de *Party Country*, lui-même une mise en abyme de Patrick et Ruiz, les créateurs de l'œuvre.

Cette structure – bien que dissimulée par le paradigme indiciaire de *Cat Ghost* – ne repose donc pas intrinsèquement sur la métalepse, ni nécessairement sur la métafiction. L'univers de *Cat Ghost* n'est métafictionnel que parce que les éléments appartenant à certains espaces-temps peuvent remonter vers des mondes au degré de fictionalité inférieur : Elon et Naarah voyagent dans le Void, et Malone a conscience d'exister dans l'univers d'un jeu vidéo.

Si la métalepse met en évidence les frontières de chaque monde, c'est peut-être parce qu'elle permet ainsi aux récepteurs de comprendre la cosmologie de *Cat Ghost*. Nous avons par exemple observé que les personnages existent sous différentes formes dans différentes ontologies : le trio principal avait une forme humaine dans les précédentes itérations de *Party Country*, alors que dans le monde de l'auteur, ils sont représentés soit comme des figurines (produits dérivés de *Party Country*) ou dessinés sur les jaquettes du jeu dont ils sont issus. À l'inverse, le virus Skinwalker et l'auteur de *Party Country* deviennent tous les deux des personnages d'animation lorsqu'ils pénètrent dans le monde de la websérie.

316 LAGRANGE, Victoria. « Multivers transmédiatique : architextualité du conte merveilleux dans les cultures médiatiques. Le cas de Fables de Bill Willingham (2002-2015) ». Université de Poitiers, Thèse sous la direction de MELLIER, Denis. 2021. p. 222.

317 *Ibid.* p. 223.

Finalement, le transmédia n'influence pas la structure de l'univers de l'œuvre, mais la lecture qu'en fait le récepteur, et participe ainsi au paradigme indiciaire. En effet, le fait d'ajouter des jeux au récit proposé par la websérie – bien qu'ils fournissent nombre d'éléments indispensables à sa compréhension – interrogent sur le degré de fictionnalité de l'ensemble. Le joueur ignore en effet la place qu'occupent les jeux dans l'univers de *Cat Ghost* jusqu'aux derniers épisodes de la websérie. Il faut ajouter à cela que le premier jeu à nous être présenté, *Happybirthday*, est exploré par Gideon dans la websérie : le récepteur est donc immédiatement amené à penser que les jeux vidéos accompagnant les épisodes existent dans l'ontologie de la websérie, alors que finalement, ils existent parallèlement à celle-ci, puisque leur propre monde s'avère être une version différente de *Party Country*.

Ainsi, dans cette partie dédiée au monde fictionnel de *Cat Ghost*, nous avons dans un premier temps utilisé différentes théories de la narration contemporaine pour établir les conditions nécessaires à la création d'un monde : un espace-temps rendu manifeste (la diégèse de Caïra), identifié comme tel par le récepteur. Cela nous a conduit à analyser les travaux d'interprétation et de vulgarisation de *Cat Ghost*, en mettant en évidence le fonctionnement de la relation entre le récepteur, l'œuvre, et ses différentes analyses. Celle-ci repose sur l'idée d'une mondialité cohérente implicitement assumée par le récepteur et explicitement soutenue par la vulgarisation. Ayant ainsi accepté l'œuvre comme génératrice d'un univers cohérent, il nous a été possible de nous pencher sur la cosmologie de cet univers, rendue manifeste par ses différents médias culturels. Nous avons alors relevé notamment la place particulière qu'occupe le jeu *Party Country* en tant qu'objet réel qui existe également en tant que tel dans la fiction. Finalement, cette observation nous a mené à considérer *Cat Ghost* comme une métafiction, et à démontrer que la figure de la métalepse est utilisée pour structurer l'univers fictionnel de l'œuvre, allant à l'encontre des conceptions classiques de celle-ci.

Conclusion

Le paradigme indiciaire complexe sur lequel est bâti *Cat Ghost* dissimule une narration relativement simple en comparaison : l'univers fictionnel de l'œuvre est solidement structuré. Des artifices métafictionnels contribuent à mettre en évidence les différents espace-temps représentés dans l'œuvre, tout en interrogeant le récepteur sur la cosmologie de l'univers.

Ainsi, la particularité principale de l'œuvre n'est pas tant sa mondialité que la manière dont elle conditionne son exploration par une communauté de récepteurs en quête de réponses. Tous les médias utilisés par *Cat Ghost* s'intègrent parfaitement dans la notion de culture participative. Tout d'abord, le dispositif de production et de diffusion de la websérie crée un effet de proximité avec le récepteur, comme nous l'avons analysé en première partie avec l'exemple de *lonelygirl15*. Ensuite, le site internet – bien qu'il n'ait proposé en réalité que peu d'opportunités d'interactions – constitue par définition un lieu d'exploration non-ergodique où chaque utilisateur navigue individuellement. Enfin, il n'y a qu'en jouant qu'il est possible de progresser dans un jeu vidéo, la participation non-ergodique du récepteur est tout simplement nécessaire pour faire l'expérience de ce média.

On retrouve également cette emphase sur l'interaction dans le domaine émergent des jeux en réalité alternée. Dans *The Beast*, le joueur est reconnu par la fiction, et les interactions entre participant et jeu se déroulent, de fait, dans une ontologie qui se fait passer pour réelle. Héritier de ce genre, il n'est pas surprenant que *Cat Ghost* cherche également à intégrer son (*Forensic*) *Fandom* à son univers, ce qui va nécessairement inviter la métalepse à prendre une place importante dans l'œuvre. Se présentant alors comme une fiction, *Cat Ghost* va notamment bâtir son paradigme indiciaire autour de la relation entre le joueur réel et les personnages fictionnels : leur monde, qui ne peut que se présenter d'emblée comme une fiction, existe alors dans un autre monde, qui va à l'inverse, se doter des attributs du réel : celui de l'auteur que l'on découvre dans *Exit*.

Parce que cette mondialité se fonde sur un paradigme indiciaire, elle doit nécessairement pouvoir se présenter comme cohérente au *Forensic Fandom* et de fait, être à même de proposer une structure rationnelle à partir des multiples supports que l'œuvre utilise pour mettre en place son récit.

Ainsi, la transmédialité de *Cat Ghost* n'est pas garante du récit en lui-même, car celui-ci est porté exclusivement par la websérie : elle est en revanche garante de sa cohérence. Si nous avons déjà différencié la transmédialité de Jenkins (avec *Matrix*) de celle d'une franchise transmédiatique, *Cat Ghost* fait un usage encore différent du transmédia, qui sert ici à renforcer sa nature participative et à assurer la cohérence de son univers tout entier.

Comme Ryan le souligne, « le label ' transmedia storytelling ' suggère que [le] contenu forme une histoire, qui possède son sens propre et suit un arc temporel partant d'un état initial pour mener vers une complication et une résolution³¹⁸», or si c'est bien ce que l'on observe dans *Matrix*, où les jeux et les courts-métrages détaillent les éléments manquants au récit du film, « [l]a structure de Matrix peut être comparée à un gruyère. Le film donne à voir une image du monde fictionnel parsemée de trous narratifs [plot holes]. La fonction des autres documents est de combler ces trous pour que l'utilisateur puisse constituer une représentation mentale plus complète et cohérente du monde fictionnel.³¹⁹ ». Cette utilisation du *transmedia storytelling* est donc très différente de *Cat Ghost*, dont l'aspect transmédiatique n'interfère pas avec le récit, mais avec la mondialité.

Ainsi, notre analyse de la transmédialité de *Cat Ghost* révèle une nouvelle inconsistance dans l'utilisation de cette notion en narratologie. Si le transmédia implique sémantiquement le passage d'un média à un autre, il est important en fiction contemporaine de poser la question de ce qui est transféré entre les deux médias et de s'interroger sur la façon dont le transfert est rendu effectif aux yeux du récepteur. A l'inverse de la transfictionnalité, dont les modalités ont été établies dès la naissance du terme³²⁰, il semble encore manquer à la transmédialité un champ d'action défini qui lui soit propre.

318 RYAN, Marie-Laure. 2017. *Op. cit.* p. 3.

319 *Ibid.* p. 3.

320 « que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel ». SAINT-GELAIS, Richard. *Op. cit.* p. 7.

Bibliographie:

Sources Primaires

Corpus

En sa qualité d'œuvre transmédiatique, il est nécessaire de diviser *Cat Ghost* en plusieurs références. Les entrées suivantes, sont divisées en sous-catégories constitutives de l'œuvre.

Vidéos :

CRYNIGHT, Tony. « Speedpaint Gone TERRIBLY WRONG! - Watch Me Draw! [Tony Crynight] ». *YouTube*, téléchargé par Tony Crynight, 4 janvier 2018, <<https://youtu.be/1U19KfLuDFo>>. (Consulté le 21/06/2021).

PATRICK, Kris et RUIZ, Alexis. « CatGhost 13 Acceptance ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 7 décembre 2019, <<https://youtu.be/u-AtybKUkL8>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost 12 Resistance ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 2 septembre 2019, <<https://youtu.be/Uinh-9LthBE>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost 11 Confrontation ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 12 juin 2019, <<https://youtu.be/qBXcvLvw-bA>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost 10 Reunion ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 6 mai 2019, <<https://youtu.be/zOtk4cRYaKM>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost 9 Welcome Home ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 1 avril 2019, <<https://youtu.be/NjFyowSYHMM>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost Warmth ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 5 mars 2019, <<https://youtu.be/8AM2SqBmcvY>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « MBS-823905 XAF37 (3370 kHz) - RTTY ». *YouTube*, diffusée en direct par Cat Ghost, 24 décembre 2018, <<https://youtu.be/Lv6-aEvHlok>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost 8 Judgement ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 22 juin 2018, <<https://youtu.be/vLca83ZEqsc>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « Void 02 ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 1 avril 2018, <<https://youtu.be/tAzhdpe-NiY>>. (Consulté le 21/06/2021).

- . « Void 01 ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 20 mars 2018, <<https://youtu.be/07ND3chtRdU>>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 7 Key ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 6 mars 2018, <<https://youtu.be/q4mpzuYsi5s>>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 6 Hole ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 15 janvier 2018, <<https://youtu.be/QbeyWRkpi-U>>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 5 Banana ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 28 novembre 2017, <https://youtu.be/-9hsSs_L5Qo>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 4 Circle ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 27 septembre 2017, <<https://youtu.be/1af2chDjawQ>>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 3 Window ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 13 août 2017, <<https://youtu.be/T61dhtnwtyc>>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 2 Knock ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 7 juillet 2017, <<https://youtu.be/EsHxevkexJ4>>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « CatGhost 1 Birthday ». *YouTube*, téléchargé par Cat Ghost, 15 juin 2017, <<https://youtu.be/LoRmPeZdhqw>>. (Consulté le 21/06/2021).

Livres :

CASTLE, Richard. *Heat Wave*. New York, Hyperion Books, 2009.

WILLIAMS, Kit. *Masquerade*. Londres, Jonathan Cape. 1979

Programmes³²¹ :

Banana. PC, 27 novembre 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/8jA7qz>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Dance Party. PC, 2 septembre 2019. Fichier exécutable. <<http://tiny.cc/kql2bz>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Dark Cavern. PC, 14 janvier 2018. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/wjRsTs>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Exit. PC, 6 décembre 2019. Fichier exécutable. <<https://tinyurl.com/wg6v7us>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

³²¹Il s'agit de fichiers dont les liens se trouvent dans les descriptions des vidéos référencées ci-dessus. La date de publication des programmes correspond à celle des vidéos dans lesquelles ces liens sont apparus.

Happybirthday. PC, 15 juin 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/GmwVtB>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Joke. PC, 7 juillet 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/7YfczY>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Key. PC, 5 mars 2018. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/6x5GbZ>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Leak. PC, 5 mai 2019. Fichier exécutable. <<https://bit.ly/2Y3STsE>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Midnight. PC, 1 avril 2019. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/YNRvYR>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Pertinence. PC, 12 juin 2019. Fichier exécutable. <<https://bit.ly/2KKJbbx>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Unholy Circle. PC, 27 septembre 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/7RdnL6>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Window. PC, 13 août 2017. Fichier exécutable. <<https://goo.gl/hQQ2C4>>. (Téléchargé et exécuté le 21/06/2021).

Site Internet³²² :

« Catghostshow ». *catghostshow.com*, 2017, <www.catghostshow.com>.

Sources Secondaires

Ouvrages

AARSETH, Espen. *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. UK ed., Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

AGRIPPA, Henrich Cornelius. *Three Books of Occult Philosophy* (1531). London, R.W, 1651.

AGAMBEN, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris, Payot, 2007.

ALLOCCA, Kevin. *Videocracy : How YouTube Is Changing the World... with Double Rainbows, Singing Foxes, and Other Trends We Can't Stop Watching*. London, Bloomsbury USA, 2018.

³²²Le site internet est également référencé dans la description de chaque vidéo. Ainsi, le corpus est accessible dans son intégralité à partir des pages *YouTube* des vidéos.

- BESSON, Anne. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris, CNRS, 2015.
- BESSON, Anne, Nathalie PRINCE, et Laurent BAZIN. *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles: adolescence et culture médiatique*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2016.
- BUCKLAND, Warren. *Puzzle Films : Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Chichester, West Sussex, U.K. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris, Gallimard, 1967.
- CORNILLON, Claire. *Sérialité et Transmédialité : Infinis des fictions contemporaines*. Paris, Honoré Champion, 2018.
- CHRISTIE, Ian, et al. *Stories : Screen Narrative in the Digital Era (The Key Debates : Mutations and Appropriations in European Film Studies)*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018.
- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 1998.
- ECO, Umberto. *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs (1979)*. Paris, Grasset, 1985.
- ELRICK, George. *Science Fiction Handbook for Readers and Writers*. F First Printing, Chicago, Chicago Review Press, 1978.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées: L'avenir du cinéma ?* Paris, A.Colin, 2010.
- GALLOWAY, Alexander. *The Interface Effect*. Cambridge, Massachusetts, Polity Press, 2012.
- GARCIA, Antero, et al. *Alternate Reality Games and the Cusp of Digital Gameplay (Approaches to Digital Game Studies)*. London, Bloomsbury Academic, 2018.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston, Beacon Press, 1950.
- HUTCHEON, Linda. *Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox*. Waterloo, Wilfrid Laurier University Press, 2013.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press, 2006.
- JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2013.

- JUUL, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2010.
- . *Half-Real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2005.
- KYNCL, Robert, et al. *Streampunks: YouTube and the Rebels Remaking Media*. New York, HarperCollins, 2017.
- LEVY, Pierre. *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. Paris, La Découverte, 1994.
- MCDONALD, Kevin et SMITH-ROWSEY, Daniel. *The Netflix Effect : Technology and Entertainment in the 21st Century*. New York, Bloomsbury, 2016.
- MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1964.
- MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York, The Penguin Press, 2011.
- PAGE, Ruth, et BRONWEN, Thomas. *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln, University of Nebraska Press, 2011.
- QUEMADA, Bernard. *Trésor de la langue française; dictionnaire de la langue du XIXe et du XXe siècle (1789-1960)*. Paris, Editions du Centre national de la recherche scientifique, 1986.
- RYAN, Marie-Laure, et al. *Storyworlds across Media : Toward a Media-Conscious Narratology (Frontiers of Narrative)*. Lincoln, University of Nebraska Press, 2014.
- . *Avatars of Story*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- . *Narrative across Media : The Languages of Storytelling (Frontiers of Narrative)*. Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.
- SAINT-GELAIS, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris, Seuil, 2011.
- SZULBORSKI, Dave. *This Is Not A Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*. First edition, Morrisville, Lulu.com, 2005.
- TRICLOT, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : Zones, 2011.

Dictionnaires

« Blog. » *Larousse.fr*, Larousse, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/blog/10910049#definition>>. (Consulté le 21/06/2021).

« Dork. » *Merriam-Webster.com Dictionary*, Merriam-Webster, <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/dork>>. (Consulté le 21/06/2021).

« Fandom. » *Oxford Learner Dictionaries*, Oxford University Press, <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fandom?q=fandom>>. (Consulté le 21/06/2021).

« Ip. » *Larousse.fr*, Larousse, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/IP/10910410>>. (Consulté le 02/06/2021)

« Wiki. » *Larousse.fr*, Larousse, <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/wiki/186865>>. (Consulté le 21/06/2021).

Articles

ASKWITH, Ivan. « This Is Not (Just) An Advertisement : Understanding Alternate Reality Games ». Cambridge, Massachusetts : MIT Convergence Culture Consortium, 2006. <www.convergenceculture.org>.

BAKIOĞLU, Burcu S. « Alternate Reality Games ». *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society*. En ligne, John Wiley & Sons, Ltd, 2015. <<https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs052>>.

BARRETTE, Pierre. « La télévision à l'ère d'Internet ». *24 images*, no.144, 2009, pp. 34-35.

BORDWELL, David. « Now leaving from platform 1 ». *Observations on film art : David Bordwell's website on cinema*, 19 août 2009, <www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1>.

BOUTET, Marjolaine. « Histoire des séries télévisées ». *Décoder les séries télévisées*, édité par SEPULCHRE Sarah, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, 2017.

CAÏRA, Olivier. « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique ». *FIXXION*, no. 9, 2014, pp. 72–86. <<http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/issue/view/19/showToc>>. (Consulté le 21/06/2021).

CRESCI, Elena. « Lonelygirl15: how one mysterious vlogger changed the internet ». *theguardian*, 16 juin 2006, <<https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/16/lonelygirl15-bree-video-blog-youtube>>. (Consulté le 21/06/2021).

DOLEŽEL, Lubomír. « Mimesis and Possible Worlds ». *Poetics Today*, vol. 9, no. 3, 1988, pp. 475-496.

GINZBURG, Carlo. « Traces : Racines d'un paradigme indiciaire » (1979). *Mythes emblèmes traces*. Lagrasse, Verdier, 1989.

FRASCA, Gonzalo. « Ludology Meets Narratology ». *Parnasso*, vol. 3, 1999, <<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>>. (Consulté le 21/06/2021).

JENSEN, Graham H. « Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and PossibilitySpaces. » *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 7, no. 1, 2013, pp. 69–80.

JENKINS, Henry. « Revenge of the Origami Unicorn : The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling ». *Henry Jenkins*, 12 décembre 2009. <https://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday) ». *Henry Jenkins*, 12 décembre 2009, <https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « The Aesthetics of Transmedia : In Response to David Bordwell (Part Three) ». *Henry Jenkins*, 16 septembre 2009, <https://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « The Aesthetics of Transmedia : In Response to David Bordwell (Part Two) ». *Henry Jenkins*, 13 septembre 2009, <https://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « The Aesthetics of Transmedia : In Response to David Bordwell (Part One) ». *Henry Jenkins*, 10 septembre 2009,

- <https://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « Transmedia Storytelling 101 ». *Henry Jenkins*, 22 mars 2007, <https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. (Consulté le 21/06/2021).
- . « Astroturf, Humbugs, and Lonely Girls ». *Henry Jenkins*, 12 septembre 2006. <https://henryjenkins.org/blog/2006/09/astroturf_lonely_girls_and_cul.html>. (Consulté le 21/06/2021).
- JUUL, Jesper. « Gameplay. » *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2014, pp. 216-217.
- MCGONIGAL, Jane. « ‘This Is Not a Game’: Immersive Aesthetics and Collective Play ». Melbourne, Melbourne DAC, 2003. Article de conférence.
- MARTI, Marc, et Baroni, Raphaël. « De l’interactivité du récit au récit interactif ». *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, no. 27, décembre 2014.
- MITTELL, Jason. « Lost in a Great Story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies). » *Reading Lost*, édité par Roberta Pearson, London, I. B. Tauris, 2009. pp.119–138.
- . « Sites of participation : Wiki fandom and the case of Lostpedia ». *Transformative Works and Cultures*, vol. 3, 2009, doi:10.3983/twc.2009.0118.
- PEIRCE, C. S. « Five Hundred and Eighty-Second Meeting. May 14, 1867. Monthly Meeting ; On a New List of Categories ». *Proceedings of the American Academy of Arts and Sciences*, vol. 7, juin 1867, p. 287-98.
- RUIZ-GARCIA, David. « Alternate Reality Games: Defining Gender through an Updated Taxonomy ». Madrid, COSECIVI 2020, 2020. Article de conférence.
- RYAN, Marie-Laure « Le transmedia storytelling comme pratique narrative ». *Revue française des sciences de l’information et de la communication*, no. 10, 2017. Crossref, doi:10.4000/rfsic.2548.
- . « Beyond Myth and Metaphor -The Case of Narrative in Digital Media ». *GameStudies.org*, juillet 2001, gamestudies.org/0101/ryan.
- . « Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure ». *Poetics*, vol. 9, no. 4, 1980, pp. 403–422.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. « Du texte au genre ». *Théorie des genres*, Paris, Seuil. 1986.

STEWART, Sean. « Collaborating with the Audience: Alternate Reality Games ». *Seanstewart.org*. N.d. <<http://www.seanstewart.org/collaborating-with-the-audience-alternate-reality-games/>>. (Consulté le 21/06/2021).

Thèses et mémoires

AMATO, Etienne Armand. « Le jeu vidéo comme dispositif d’instanciation: du phénomène ludique aux avatars en réseau. » Université Paris 8 – Vincennes-Saint-Denis, Thèse sous la direction de WEISSBERG, Jean-Louis. 2008.

BELANGER, Audrey. « Émergence de la websérie au Québec : ses origines et ses influences ». Université de Montréal, Mémoire de master études cinématographiques, sous la direction de LACASSE, Germain. 2014.

LAGRANGE, Victoria. « Multivers transmédiatique : architextualité du conte merveilleux dans les cultures médiatiques. Le cas de Fables de Bill Willingham (2002-2015) ». Université de Poitiers, Thèse sous la direction de MELLIER, Denis. 2021.

PARKER, Christian, « Narratological Experiments in Cinematic Alternate Reality Games ». Connecticut College – Honors Thesis in Film Studies, sous la direction de MARTIN, Nina K. 2020. <<https://digitalcommons.conncoll.edu/filmhp/6>>. (Consulté le 21/06/2021).

SCHNEIDER, Léa. « Des séries télé sur internet aux webséries : l’interaction TV / internet à travers les séries ». Université Paul Verlaine – Metz, Mémoire de master 2 Domaine Sciences des interactions humaines et sociales Mention Information, communication et société, sous la direction de MEON, Jean-Matthieu. 2009.

Sites internet

« A Message From the Creators ». *Lonelygirl15*, 07 septembre 2006, <<http://lg15.com/forum/viewtopic.php?t=36>>. (Consulté le 21/06/2021).

« ARGnet ». *argn.com*, 2002, <www.argn.com>.

« A Subreddit for the web mystery CatGhost • r/CatGhost ». *reddit*, 2 octobre 2017, <www.reddit.com/r/CatGhost>. (Consulté le 21/06/2021).

« CatGhost Wiki | Fandom ». *catghost.fandom.com*, 2017, <https://catghost.fandom.com/wiki/CatGhost_Wiki>.

« lonelygirl15 ». *myspace*, 2006. <<https://myspace.com/lonelygirl15/>>. (Consulté le 21/06/2021).

«Most Subscribed Channels (All Time) ». *YouTube.com*, 03 septembre 2006, <<http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0>>; archivé sur *Wayback Machine*, <<https://web.archive.org/web/20060903035149/http://www.youtube.com/members?s=ms&t=a&g=0>>.

« The Blair Witch Project main page ». *The Blair Witch Project*. 1998, <<https://www.blairwitch.com>>. (Consulté le 21/06/2021).

« TheSunVanished ». *Twitter*, <<https://twitter.com/thesunvanished>>. (Consulté le 21/06/2021).

@pbhere *Pbhere. Tik Tok*, 2020. <<https://www.tiktok.com/@pbhere?>>. (Consulté le 21/06/2021).

Vidéos

ASCII, Noir. *CatGhost Fan Theories*. *YouTube*, téléchargé par Noir Ascii, 2018-2019, <<https://www.youtube.com/channel/UC7EdITSGhQC3klZyHhQdAKQ>>. (Consulté le 21/06/2021).

BECKETT, Miles, et al. « Bree Phone Home ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 19 décembre 2006, <<https://youtu.be/h59nXANN-oo>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « First Blog / Dorkiness Prevails ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 16 juin 2006, <<https://youtu.be/-goXKtd6cPo>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « YouTubers Secret Language ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 26 mai 2006, <<https://youtu.be/51h0dDsxxMc>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « Paytotheorderoffof vs. Dinosaur ». *YouTube*, téléchargé par lonelygirl15, 24 mai 2006, <<https://youtu.be/pTNkIjbdPVY>>. (Consulté le 21/06/2021).

DOMENICO, Tony. *Petscop*. *YouTube*, téléchargé par Petscop, 2017-2019, <<https://www.youtube.com/channel/UCZKQv0ZFHpeIUkOtNjtq4KA>>. (Consulté le 21/06/2021).

ITR. « All Secrets in the CatGhost games! [Birthday, Banana] ». *YouTube*, téléchargé par ITR, 13 Janvier 2018, <<https://youtu.be/4kMUDPmMAIw>>. (Consulté le 21/06/2021).

NOCTURNE, Nick. « CatGhost : To the Void & Beyond [Series End] ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 12 juillet 2020, <youtu.be/by32xp_uCm4>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost : Post-Series Talk ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 12 juillet 2020, <<https://youtu.be/aBekJpeKwV8>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « What is Unfiction ? | ARGs & the History of Online Storytelling ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 19 janvier 2020, <<https://youtu.be/ftCKeWJordI>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CatGhost: Animated Webseries Deep-Dive ». *Youtube*, téléchargé par Night Mind, 19 Juin 2019, <<https://youtu.be/b7Ac32ixV0E>>. (Consulté le 21/06/2021).

---. « CATGHOST : The Most Unique Series Since Petscop [☆] ». *YouTube*, téléchargé par Night Mind, 1 octobre 2017, <<https://youtu.be/5RJQEIrxtU>>. (Consulté le 21/06/2021).

RED VAN BUSKIRK, « 10 Awesome Animated Webseries!!! | Robobuddies ». *YouTube*, téléchargé par Red Van Buskirk, 30 avril 2018, <<https://youtu.be/Ki9qoZfp2n0>>. (Consulté le 21/06/2021).

RESNICK, Alan. *AlanTutorial*. *YouTube*, téléchargé par alantutorial, 2011, <<https://www.youtube.com/user/alantutorial>>. (Consulté le 21/06/2021).

WAGNER, TROY, et al. *Marble Hornets*. *YouTube*, téléchargé par Marble Hornets, 2009, <<https://www.youtube.com/user/MarbleHornets>>. (Consulté le 21/06/2021).

Tableaux :

GERICAULT, Théodore. *Le Radeau de la Méduse*. Huile sur toile, Musée du Louvre. 1819.

Films et Séries TV :

ABRAMS, J.J, et al. *Lost*. Bad Robot Productions, 2004-2010.

AJA, Alexandre. *Haute Tension*. EuropaCorp, 2003.

BALAGUERÓ, Jaume et PLAZA, Paco. *Rec*. Castelao Producciones, 2007.

MARLOWE, Andrew W. *Castle*. ABC, 2009-2016.

MYRICK, Daniel et SANCHEZ, Eduardo. *The Blair Witch Project*. Artisan Entertainment, 1999.

NOLAN, Christopher. *The Dark Knight*. Warner Bros. Pictures. 2008.

PELI, Oren. *Paranormal Activity*. Blumhouse Productions, 2007.

REEVES, Matt. *Cloverfield*. Bad Robot Productions, 2008.

SCHAFFNER, Franklin J. *Planet of the Apes*. APJAC Productions, 1968.

WACHOWSKI, Lilly et WACHOWSKI, Lana. *The Matrix*. Warner Bros, 1999.

Jeux vidéo :

Doki Doki Literature Club!. PC, Team Salvato, 2017.

Halo 2. PC et Xbox, Bungie 2004.

World of Warcraft. PC, Blizzard Entertainment. 2004.