



HAL
open science

L'écriture collaborative de fiction horrifique sur des sites wiki

Yasmine Duval

► **To cite this version:**

Yasmine Duval. L'écriture collaborative de fiction horrifique sur des sites wiki. Sciences de l'information et de la communication. 2022. dumas-04067524

HAL Id: dumas-04067524

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04067524>

Submitted on 13 Apr 2023

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.

Copyright

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et numérique

L'écriture collaborative de fiction horrifique sur des sites wiki

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Laurène Renaut

Nom, prénom : DUVAL Yasmine

Promotion : 2021-2022

Soutenu le : 18/10/2022

Mention du mémoire : Très bien

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	3
RÉSUMÉ	
INTRODUCTION	
<u>D) Une écriture encadrée, obstacle à la créativité ?</u>	4
A. Une écriture standardisée	14
1) La structure des articles	14
2) Un style d'écriture particulier : clinique et scientifique	21
B. Un choix artistique	24
1) Référence à un imaginaire collectif du mystère	24
2) Un format familial ponctué d'étrange	29
3) La création d'une identité artistique	32
	34
<u>II) Le site internet en tant qu'œuvre fictionnelle cohérente, au récit adapté.</u>	35
A. Une structure en arborescence intradiégétique	35
1) La représentation d'une intertextualité sur le site	35
2) Une explication intradiégétique du support	38
3) Un récit en arborescence au service du mystère et de l'horreur	41
B. L'"hyper-récit" sur le site wiki	44
1) Les <i>livres dont vous êtes le héros</i> et le récit pluriel	44
2) La théorie de l'"hyper-récit" de Lits et le rapport aux faits réels	45
C. Récit potentiel et interactivité	47
1) Le récit potentiel, comme un jeu vidéo	47
2) La question de l'univers	49
3) Une perméabilité avec le jeu vidéo et son récit	51
<u>III) Les contributeurs du site : une communauté ?</u>	54
A. Peut-on parler de communauté ?	54
1) Statut de l'auteur et règles de la communauté	55
2) Communauté fondée autour de la pratique de l'écriture	57
B. Conscience du lien social et entraide	58
1) L'écriture, pour tous	58
2) La conscience de l'autre, marque d'une communauté développée	60
3) Une communauté artistique facilitée par le support numérique	62
C. Une performance digitale de l'écriture	64
1) Un autre récit : la représentation de la création	64
2) Performance de l'écriture et effacement derrière la performance	66
CONCLUSION	68

REMERCIEMENTS

L'écriture d'un mémoire n'est pas un long fleuve tranquille, aussi je tenais à remercier ma tutrice universitaire, Laurène Renaut, pour ses conseils et ses encouragements qui m'ont beaucoup aidée pendant toute la conception de mon mémoire. Je tiens également à remercier ma directrice de Master, Camille Rondot, pour l'organisation de séminaires qui m'ont aidée à organiser une certaine avancée et m'ont fourni un cadre dont j'avais parfois besoin.

Je remercie aussi Edouard Gasnier, mon tuteur professionnel qui a fait de son mieux pour se rendre disponible, m'a apporté de nouveaux angles de vue et m'a, lui aussi, encouragée.

Je tiens à remercier tout particulièrement mon entourage, notamment Imane et *Carmen*, pour leurs relectures et leurs conseils, ainsi que Lea, qui a cohabité avec moi pendant toute la durée de ce travail de recherche, qui a dû peser sur l'ambiance de notre foyer par moments.

RÉSUMÉ

Dans le cadre de notre mémoire, nous souhaitons étudier la manière dont les nouvelles technologies de la communication, comme les réseaux socio-numériques et les sites web, ouvraient de nouvelles possibilités de création et de mise en scène d'un récit. Il s'agit d'un très vaste sujet, aussi avons-nous décidé de l'approcher grâce à deux œuvres de fiction horrifiques qui nous étaient déjà familières : Le wiki de la Fondation SCP et celui des Backrooms. Les deux œuvres sont des wikis, et sont par conséquent ancrées dans une technologie précise et propre au numérique, basée sur la création collective.

Le domaine de l'écriture de fiction collaborative et horrifique sur le net a été l'objet de peu de publications universitaires. Le wiki des Backrooms est particulièrement absent des travaux de recherches, probablement en raison de la jeunesse du site par rapport à celui de la Fondation SCP. Ainsi, rendre visibles et proposer une réflexion autour de ces modes d'écriture et de représentation du récit est devenu pour nous une autre motivation.

“Dans quelle mesure les œuvres de fiction horrifiques collaboratives sur des wikis donnent-elles à voir une adaptation du récit de fiction aux supports numériques et participatifs que sont les sites web ?” est la question que nous nous sommes posée. Nous avons tenté d'y apporter des réponses en analysant la structure d'un article simple, puis en observant le site en tant qu'œuvre cohérente, pour finalement nous pencher sur sa communauté et la dynamique qui l'anime. Pour cela, nous avons analysé un corpus de quatre articles des deux sites en utilisant une grille d'analyse sémio-discursive ainsi qu'une grille d'analyse des liens hypertextes de notre conception.

Au terme de notre travail, il nous est apparu que la structure stricte des articles n'était pas un obstacle à la création, mais plutôt un outil qui fait partie d'une démarche créative consciente appliquée à tout le site, qui devient alors une œuvre cohérente. Cette œuvre en arborescence met en scène un récit sans chronologie, polyphonique et fragmenté. Le lecteur y est au cœur de la construction d'un récit unique parmi une multitude de récits en puissance. Tout ce procédé artistique est mis en place d'une manière visible et est représenté par une communauté consciente d'elle-même. Cette dernière est basée sur une démocratisation de l'écriture et de la création, un acte commun de performance numérique et une culture commune.

INTRODUCTION

Dès le début de notre réflexion sur le sujet de notre mémoire, nous aspirions à traiter de l'écriture d'œuvres de fiction sur Internet. Nous sommes en effet très intéressés par les possibilités créatives ouvertes qu'offre un réseau de communication mondial tel que le web en matière de création à plusieurs, d'expression de soi, et de circulation des œuvres. De plus, l'écriture de fiction en ligne est un domaine qui nous est familier. Dès 2013, nous avons évolué dans ces milieux de création, que ce soit pour consulter ou pour écrire des productions originales. Nous avons ainsi pu approcher différents modes d'écriture en ligne.

Nous avons établi que nous souhaitons étudier la création fictionnelle sur Internet et les particularités que le média numérique offrait à l'expression artistique. S'est alors posée la question suivante : quelle forme d'écriture choisir comme objet d'étude ? L'écriture sur des forums de jeu de rôle ? La fanfiction publiée sur des sites d'archives dédiés ? Le récit horrifique ? Ce dernier domaine est celui qui a le plus retenu notre attention.

La création horrifique semble tout d'abord tirer profit du média numérique dans la diversité des formats qu'il propose. L'horreur peut prendre la forme de jeux de réalité alternative à suspense sur les réseaux socio-numériques¹, de témoignages inquiétants publiés par des utilisateurs sur des forums de discussion², ou encore de sites entièrement dédiés à l'écriture d'histoires d'horreur³. La création s'appuie ainsi également sur la participation du public. Dans le cas de la création sur les réseaux socio-numériques, il est consulté par des sondages où il peut choisir l'orientation de l'histoire selon les options qui lui sont proposées, devenant ainsi acteur du récit. Il est également émetteur d'histoires, qu'il peut simplement partager ou publier sur des plateformes d'échanges comme Reddit par exemple.

Ces histoires d'horreur rédigées et partagées en ligne sont désignées par l'appellation *creepypasta*. Il s'agit de légendes urbaines effrayantes vouées à épouvanter et divertir le

¹ <https://twitter.com/TheSunVanished> un jeu de réalité alternative créé en avril 2018 et qui a pris place sur Twitter. En interaction avec les lecteurs (sondages, questions), un protagoniste sans nom tente de survivre dans un univers apocalyptique où le soleil a disparu.

² On peut penser au subreddit "*let's not meet*" (ne nous rencontrons pas) où des internautes peuvent raconter des histoires inquiétantes qu'ils ont vécu, sur le réseau social Reddit. Cette page a été popularisée par les vidéos "thread horreur" lancées par le Youtuber Squeezie (ex : "[il ne faut surtout pas la croiser...](#)", vidéo publiée le 15.08.2022) et aujourd'hui très répandues, en particulier sur les chaînes dédiées au crime et au mystère.

³ <https://creepypastafromthecrypt.blogspot.com/> Creepypasta from the crypt est un site regroupant de nombreuses histoires horrifiques qualifiées de creepypasta et partagées par les internautes. Il prend la forme d'un "wiki".

lecteur, et qui circulent en ligne. Elles peuvent notamment se décliner sur des supports de différentes natures (textuels, audiovisuels, iconographiques, audio...)⁴.

Toutes ces productions de fiction horrifiques proposent un récit, que le CNRTL définit comme “*la présentation orale ou écrite d’événements réels ou imaginaires*” notamment par le biais d’un “*texte où dominant la troisième personne et les temps du passé*”⁵. Ce récit est cependant à considérer dans son rapport à un nouveau médium : Internet. Les technologies de la communication (réseaux sociaux numériques, sites web, images, vidéos) transforment les modalités mêmes de construction du récit, les modes de réception, les cadres conceptuels de ce que Marc Lits appelle désormais un “hyper-récit”⁶. L’“hyper-récit” peut être défini comme un récit éclaté en plusieurs rubriques, sur une page web ou une double page de journal par exemple, pour faciliter une lecture sélective ou rapide. Il peut également provenir de différentes sources et résulte de l’influence des nouvelles technologies de communication sur la structure de la narration.

Les œuvres de fiction horrifiques nées sur Internet jouent aussi du rapport entre leur émetteur et leur réception, basé sur une interactivité plus ou moins grande. Les récits sur les réseaux socio-numériques font participer les spectateurs à l’histoire avec des réponses, des sondages. Dans le cas des témoignages ou des *creepypasta*, la circulation et la visibilité des histoires dépendent énormément de la réception et de l’investissement du public, à l’origine de la diffusion de ces “légendes urbaines” et de leur importance en tant qu’objet culturel⁷. Sur Internet, la consultation de tout contenu se fait au rythme du lecteur, selon ses propres choix et sa propre volonté, l’exploration est donc bien moins encadrée ou linéaire que lors de la lecture d’un livre ou du visionnage d’un film.

Avec cette importance grandissante de la réception et de l’interactivité en ligne, se pose la question de la constitution de groupes. Travailler sur la création collective en ligne implique de considérer la question de la communauté et sa définition. Dans ce travail, nous parlerons de “communauté” en nous basant sur la définition établie par Grossman, Wineburg

⁴ CONSIDINE Austin, Bored at Work? Try Creepypasta, *New York Times* [en ligne], Novembre 2010, [consulté le 4/03/2022], disponible à l’adresse: <https://www.nytimes.com/2010/11/14/fashion/14noticed.html>

⁵ « Récit », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL)* [en ligne], consulté le 22 mars 2022, <https://www.cnrtl.fr/definition/récit>

⁶ LITS Marc, L’impossible clôture des récits multimédiatiques, *A contrario*, janvier 2010, n°13, p 113-124

⁷ ROY Jessica, Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme, *Time (magazine)* [en ligne], Juin 2014 [consulté le 24/01/2022], disponible à l’adresse : <https://time.com/2818192/creepypasta-copypasta-slender-man/>

et Woolworth⁸ pour qui une communauté est “*un groupe de personnes qui sont socialement indépendantes, qui participent ensemble à des discussions et des prises de décision, et qui partagent certaines pratiques qui, à la fois, définissent la communauté et sont développées par elle.*”.

Tout comme Jacques Audran et Amaury Daele⁹, nous enrichissons cette définition en reprenant celle de Preece et Maloney-Krichmar¹⁰, qui “*ajoutent que dans une communauté les membres ont un besoin commun, s’engagent dans la participation répétée et active, partagent des ressources, et créent un contexte de conventions sociales qui détermine le cadre des interventions*”¹¹. Nous avons décidé de questionner la création de communautés en appliquant les définitions précédemment évoquées aux groupes formés entre utilisateurs sur le web. On parlera donc de “communautés en ligne”.

De ce que nous connaissions des sites wiki d’écriture collective horrifique, il s’agissait des formats les plus aboutis à nos yeux pour traiter d’évolution du récit, d’interactivité et de création collective. Quel autre format proposait une œuvre collective fictionnelle en ligne aussi fournie, cohérente et aux participants aussi conscients de leur propre action ?

En effet, en dehors de l’ambition du projet des sites wiki de fiction horrifique de créer un univers cohérent, ces sites se présentent comme œuvre de fiction participative aux contributeurs multiples. Par conséquent, leurs participants sont conscients de leur activité, qu’ils soient lecteurs, auteurs ou les deux.

Les deux wikis d’écriture horrifique collaborative que nous avons choisi d’étudier sont *le wiki de la Fondation SCP*¹² et *le wiki des Backrooms*¹³. Nous avons choisi ces sites en

⁸ GROSSMAN Pamela, WINEBURG Sam, WOOLWORTH Stephen, *Toward a Theory of Teacher Community*, *The Teachers College Record* [en ligne], 2001, vol 103, n°6, pp. 942-1012, [consulté le 13/03/2022], disponible à l’adresse : <https://www.tcrecord.org/Content.asp?ContentID=10833>

⁹ AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, *La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles: Contribution à une compréhension du rapport à la communauté*, *Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance* [en ligne], 2009, vol 23, n°1, pp 1-18 [consulté le 12/04.2022] disponible à l’adresse: <https://www.ijede.ca/index.php/jde/article/view/455/813>

¹⁰ PREECE J, MALONEY-KRICHMAR D et ABRAS C, *History of Online Communities* in : CHRISTENSEN Karen & LEVINSON David (sous la dir. de), *Encyclopedia of Community : From Village to Virtual World*, Thousand Oaks : Sage Publications, Juin 2009, pp 1023-1027, 2000p.

¹¹ *Op.cit.* AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, *La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles: Contribution à une compréhension du rapport à la communauté*, p.3

¹² FONDATION SCP, *Accueil - Fondation SCP* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, 2012, 26 janvier 2023 [consulté le 26/06/2023], disponible à l’adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/>

¹³ BACKROOMS, *The Backrooms Wiki - The Backrooms* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, 2020, 06 janvier 2023 [consulté le 26/01/2023], disponible à l’adresse : <http://backrooms-wiki.wikidot.com/>

particulier car nous les connaissions déjà et avons pu constater leur position “culte” au sein de l’imaginaire horrifique sur internet (ils ont pu inspirer des jeux vidéos¹⁴ par exemple). Ces deux sites, qui se reconnaissent un lien d’inspiration mutuel, semblent représenter une forme de projet sans précédent sur Internet, au niveau du volume d’articles publiés (plusieurs milliers) comme au niveau de leur impact culturel. De plus, ces projets se sont récemment trouvés sur le devant de la scène avec des productions artistiques dérivées très populaires. On pense par exemple aux vidéos d’exploration de Kane Pixels sur le *wiki des Backrooms*, dont la première, *The Backrooms (Found Footage)* comptabilise le 24 juin 2022 plus de 32 millions de vues sur YouTube¹⁵, ou à la vidéo de présentation du site et de l’univers de la Fondation SCP par le vidéaste Alt 236, *MYTHOLOGICS #8 / LA FONDATION SCP*, comptant le 24 juin 2022 1,7 millions de vues sur YouTube¹⁶.

Les deux sites sont des wiki. Un wiki est une application web qui permet la création, la modification et l’illustration collaborative de pages à l’intérieur d’un site web. Il s’agit d’un logiciel de gestion de contenu, dont la structure implicite est minimale, tandis que la structure explicite se met en place progressivement en fonction des besoins des usagers¹⁷. Si la célèbre encyclopédie en ligne Wikipedia est à ce jour le wiki le plus connu et fournit, d’autres wiki traitent de sujets plus précis ou méconnus, comme des univers de fiction. On peut citer *Star Wars Wiki* ou *Wookieepedia*, par exemple, qui explore l’univers, aussi appelé le “lore” de la saga de John Lucas.

Ils sont tous structurés d’une manière similaire. Ils offrent de nombreux articles répartis en catégories et écrits par des contributeurs inscrits. Chaque article est accessible par le clic sur un lien, ou par l’utilisation d’étiquettes, aussi qualifiées de “tags” en un système de référencement minutieux qui rend la circulation entre pages plus aisée.

¹⁴ *SCP Containment Breach* est un jeu d’horreur et de survie gratuit créé en 2012 par Joonas Rikonen, et est le premier jeu d’une série de jeux vidéo dérivés de la fiction du site Fondation SCP. *The Backrooms Game* (2019) et *Backrooms 1998* (2023) sont des jeux d’horreur et de survie quant à eux dérivés de la fiction du wiki des Backrooms.

¹⁵ KANE PIXELS, *The Backrooms (Found Footage)* [en ligne], chaîne YouTube de Kane Pixels, janvier 2022 [consulté le 24/06/2022], disponible à l’adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo>

¹⁶ ALT 236, *MYTHOLOGICS #8 / LA FONDATION SCP* [en ligne], chaîne YouTube de Alt 236, octobre 2020, [consulté le 24/06/2022], disponible à l’adresse: <https://www.youtube.com/watch?v=2Vh8I49Ezlw&t=970s>

¹⁷ PERSONNEL DE REDACTION, The wiki Principle, *The Economist* [en ligne], Avril 2009, [consulté le 27/05/2022], disponible à l’adresse : <https://www.economist.com/special-report/2006/04/22/the-wiki-principle>

Les deux wikis sont désignés comme des sites d'écriture collaboratifs par leurs propres usagers et administrateurs. On peut le voir aux nombreux articles censés aider à l'écriture que l'on y trouve; il est possible de citer à ce sujet un article de présentation du wiki de la Fondation SCP : *“Le Wiki SCP est un site d'écriture collaboratif centré sur l'univers de la Fondation SCP et possédant des branches dans plusieurs langues différentes. Il est animé avant tout par les membres de sa communauté, qui discutent et s'entraident pour écrire du contenu de qualité et traduire les articles issus des autres branches, notamment depuis l'anglais.*

N'importe qui peut participer et contribuer au Wiki à condition d'avoir 15 ans ou plus.”¹⁸

Il est précisé au bas de toutes les pages des deux sites que les contenus qui y sont présentés sont protégés par la licence *Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.1 License*. Cette licence autorise le partage et l'adaptation des contenus qu'elle protège, à condition que l'émetteur original soit crédité, et que l'adaptation soit partagée sous la même licence que l'original¹⁹. Ainsi, la circulation des œuvres hors du site dont elles sont originaires est grandement facilitée.

Si leur fonctionnement est le même en raison de leur logiciel de gestion de contenu identique, les deux sites proposent chacun un univers, un canon différent, dans lequel s'inscrivent toutes les publications qui y sont faites. Ici, nous considérons l'univers comme étant *“l'ensemble de tout ce qui existe, la totalité des êtres et des choses”²⁰*. Ainsi, chaque site propose un ensemble cohérent et organisé dans des circonstances propres :

Le wiki de la Fondation SCP présente l'univers de la Fondation SCP, une organisation secrète imaginaire chargée de Sécuriser, de Contenir et de Protéger (*Secure, Content, Protect*) des phénomènes surnaturels, appelés “SCP”, en les cachant à la population mondiale. Le but intradiégétique du site est de mettre à disposition de l'employé de la Fondation que serait le lecteur une base de données sur les activités de l'organisation fictionnelle. Les publications qui y figurent prennent pour la majorité la forme de rapports intradiégétiques. Ces derniers

¹⁸ FONDATION SCP, *Guide Pour Newbies* [en ligne], hébergé par Wikidot.com, Juillet 2012, dernière mise à jour en Janvier 2023, [consulté le 24/06/2022], disponible à l'adresse:

<http://fondationscp.wikidot.com/guide-for-newbies>

¹⁹ INFO CREATIVE COMMONS, *Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0)*, date de publication inconnue [consulté le 24/06/2022], disponible à l'adresse : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

²⁰ « Univers », *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL)* [en ligne]. Consulté le 24.06.2022. disponible à l'adresse : <https://www.cnrtl.fr/definition/UNIVERS>

énoncent chacun des informations sur un SCP ainsi que les “procédures de confinement spéciales” mises en place pour le garder sous contrôle. Les articles ont en commun un style d’écriture froid et clinique qui cherche à simuler d’authentiques rapports scientifiques. Le site propose également plusieurs milliers de nouvelles appelées “contes” qui se déroulent dans l’univers de la Fondation. Elles offrent aux contributeurs une plus grande liberté artistique, car leur écriture est moins codifiée.²¹ Cependant, nous avons choisi de focaliser notre étude sur les “rapports”, qui représentent la majorité des publications sur le site.

Le wiki des Backrooms décrit un lieu imaginé de toutes pièces, qui serait accessible en se “noclippant”²² de la réalité. Cet endroit serait une dimension parallèle hostile, organisée en “niveaux” (*levels*) interconnectés. Ces niveaux utilisent presque tous l’esthétique dite “liminale”. Elle consiste en grands espaces vides et inhabités, répétitifs, éclairés par des néons, avec un sol couvert de moquette et envahis par un bourdonnement persistant. L’idée de ces espaces est qu’ils ne sont que des lieux de passage, familiers sans être reconnaissables (couloirs, terrains de jeux pour enfants, rayons de supermarchés). Les publications sur le site se font pour la plupart dans le cadre d’articles décrivant ces niveaux, dans le but intradiégétique d’aider des voyageurs perdus dans cette dimension à survivre. Ils sont pour la plupart présentés comme des documents émis par le groupe imaginaire M.E.G (Groupe Explorateur Majeur)²³. Ce groupe fictionnel rassemblerait des explorateurs de cette dimension et vise à établir une forme de gouvernement qui aurait autorité dans les niveaux connus. Si le wiki propose plusieurs types d’articles, portant sur des niveaux, mais également sur des entités²⁴ ou sur des groupes d’explorateurs, nous avons choisi d’étudier uniquement des articles décrivant des niveaux, puisqu’ils représentent la majorité des publications du site.

Lorsque nous nous penchons sur ces deux sites de création, nous en venons à nous poser la question suivante :

Dans quelle mesure les œuvres de fiction horribles collaboratives sur des wikis donnent-elles à voir une adaptation du récit de fiction aux supports numériques et participatifs que sont les sites web ?

²¹ FONDATION SCP, *A Propos de la Fondation SCP - Fondation SCP* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Mars 2012, dernière mise à jour en Septembre 2022 [consulté le 30/05/2022, disponible à l’adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/about-the-scp-foundation>]

²² *noclip* : terme se référant au fait de traverser les murs d’une salle dans un jeu vidéo

²³ *Major Explorer Group*

²⁴ nom donné aux créatures peuplant la dimension parallèle

Afin de répondre à cette interrogation, nous avons formulé plusieurs hypothèses que nous essaierons de valider durant notre développement.

Tout d'abord, **les articles se présentent sous un format codifié et standardisé, dont on pourrait supposer qu'il constitue un obstacle à la construction d'un récit original ou à l'expression d'une forme de créativité.** A travers cette hypothèse, nous supposons que le format des articles publiés sur ces sites empêche la construction d'un récit en tant que texte ou dominant la troisième personne et les temps du passés, entre autres, de par leur apparence impersonnelle et purement descriptifs.

L'examen des articles nous a amenés à nous interroger sur la nature artistique du site web en tant qu'espace de création, ce qui a amené notre seconde hypothèse : **le site internet, en tant qu'ensemble d'articles en interaction, propose un récit non linéaire, polyphonique et fragmentée.** Nous proposons ici l'hypothèse que le site internet dans son ensemble propose une forme de narration adaptée au support numérique et au rôle du lecteur, avec une interactivité que l'on pourrait rapprocher de la narration de certains jeux vidéo²⁵ et une narration éclatée, dont les articles seraient les fragments²⁶. Il s'agirait alors de tenter une approche narratologique, c'est-à-dire que nous allons analyser les techniques et structures narratives mises en œuvre dans les récits du site internet.

Enfin, face à ces adaptations du mode de narration, nous avons été amenés à formuler une dernière hypothèse, portant sur le cœur de la narration : l'auteur. **La position d'auteur est effacée par la polyphonie de la narration et la multiplicité des fragments de récit.** Cette hypothèse part du principe qu'il n'y a pas d'auteur unique aux projets du *wiki des Backrooms* ou au *wiki de la Fondation*. En effet, si le récit est construit par l'entrecroisement de fragments polyphoniques au format standardisé, on peut anticiper de voir le concept de "l'auteur" en tant que créateur d'une œuvre s'effacer derrière la création par le groupe. Cette dernière question peut mener à des interrogations plus vastes : quel est le rôle des participants au projet collaboratif ? Sont-ils émetteurs ? Récepteurs ? Forment-ils une communauté en ligne ?

²⁵ BARNABÉ Fanny, "Cadre Théorique", *Narration du jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* [en ligne], Liège, Presses universitaires de Liège, 2018, pp. 15-57, [consulté le 20/03/2022], disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pulg/2617>

²⁶ *Op. cit.*, LITS Marc, L'impossible clôture des récits multimédias, *A contrario*, janvier 2010

Pour étudier ces hypothèses, nous nous pencherons sur un corpus tiré des deux sites. Il s'agira d'un corpus bilingue. En effet, le site des Backrooms est principalement anglophone, mais il nous semblait toujours pertinent de l'étudier car il est aujourd'hui plus actif que celui de la Fondation SCP. De plus, le *wiki des Backrooms* assume une inspiration, voire un hommage, au site plus ancien²⁷.

Le corpus sur lequel nous nous appuyerons comporte deux articles de chaque site. Nous les avons choisis car, le 22/04/2022 à 22h26, ils étaient les articles les mieux notés par les votes des participants du site et, par conséquent, parmi les plus appréciés. Nous en avons conclu que ces articles étaient représentatifs des goûts des contributeurs sur le site ainsi que de l'image qu'ils pouvaient avoir de leurs propres pratiques, dont ils valorisent les meilleurs éléments à leurs yeux. Les quatre articles étudiés sont les suivants : SCP-101-FR²⁸ , SCP-006-FR²⁹, Niveau 0³⁰ et Niveau 404^{31,32}.

Pour analyser ces quatre articles, nous avons utilisé trois grilles d'analyse.

Dans un premier temps, nous avons effectué une *analyse sémio-discursive* des articles afin d'analyser le lexique, les figures de style, les procédés discursifs et iconographiques qui y sont utilisés. Notre objectif était de les comparer et d'établir les codes d'écriture communs aux articles sur ces sites. Nous souhaitons également observer les détournements qui pourraient potentiellement en être faits, ou la manière dont l'écriture au sein de ces articles s'adapte au média numérique.

Dans un second temps, nous avons étudié les liens hypertextes au sein de ces articles, pour avoir une idée du parcours potentiel du lecteur, de l'organisation du site en tant

²⁷ On trouve sur la page d'accueil du wiki des Backrooms la mention "Nous devons beaucoup au SCP Wiki ! Allez voir si vous en avez l'occasion" ("*We owe a lot to the [SCP Wiki](https://en.backrooms-wiki.ru/)! Check it out if you have the chance.*"), Page d'accueil, The Backrooms Wiki, <https://en.backrooms-wiki.ru/> consulté le 04 octobre 2022 à 15:45

²⁸ FONDATION SCP, *SCP-101-FR-Fondation SCP* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Juin 2015, dernière mise à jour en septembre 2022, [consulté le 02/02/2022], disponible à l'adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/scp-101-fr>

²⁹ FONDATION SCP, *SCP-006-FR* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Mars 2014, dernière mise à jour en Mai 2022, [consulté le 02/02/2022], disponible à l'adresse: <http://fondationscp.wikidot.com/scp-006-fr>

³⁰ BACKROOMS, *Leven 0 - The Backrooms* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Décembre 2020, dernière mise à jour en Janvier 2023, [consulté le 02/02/2022], disponible à l'adresse: <http://backrooms-wiki.wikidot.com/level-0>

³¹ BACKROOMS, *level 404 - The Backrooms* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Novembre 2020, dernière mise à jour en Avril 2022, [consulté le 02/02/2022], disponible à l'adresse : <http://backrooms-wiki.wikidot.com/level-404>

³² "niveau" traduira ici l'expression "*level*" qui qualifie les publications sur le wiki anglophone des Backrooms

qu'ensemble d'articles en interaction et de l'arborescence narrative qui en résulte. Pour cela, nous avons conçu une grille d'analyse (*voir annexe*) visant à nous donner une meilleure visibilité des liens intertextuels entre pages du site, de leur mise en scène au sein des articles et de ce que cette représentation connote.

Enfin, nous avons souhaité observer un échantillon des commentaires qui peuvent accompagner les publications et qui sont les marques de sociabilité entre participants sur le site même de leur production. Pour cela, nous nous sommes inspirés de la méthodologie d'analyse développée par Jacques Audran et Amaury Daele³³ : étudier les différentes modalités d'expression en fonction de leur finalité (échange d'informations, prise de contact ou dialogue, clarification d'un point de divergence ou de débat, proposition de nouveaux thèmes en référence à des échanges antérieurs). Une fois décomposés, les messages peuvent nous permettre d'observer les interactions du groupe par rapport aux définitions de la communauté précédemment évoquées, mais aussi par rapport aux trois phases "d'évolution socio-discursives" dans l'histoire d'une "communauté virtuelle" définies par Audran et Simonian³⁴, qui traduisent notamment l'évolution des préoccupations des membres d'une "communauté virtuelle".

Cette méthodologie nous permettra de nourrir notre réflexion. Tout d'abord, nous étudierons la manière dont les articles sont écrits sur le site. En observant leur format, mais également leur mode de narration, nous verrons comment ces structures peuvent être mises au service de la création artistique.

Les sites ne peuvent cependant pas être étudiés seulement à travers les articles qui les constituent. Ainsi, nous nous pencherons dans une seconde partie sur le site en tant que système de narration d'une œuvre fictionnelle. Pour cela, nous étudierons la structure fragmentée et polyphonique des deux sites, ce qui nous mènera à interroger des ponts potentiels avec le récit dans d'autres médias, comme le jeu vidéo.

Pour finir, après avoir étudié les articles et les sites qui constituent ce récit adapté, il nous a paru essentiel de nous intéresser aux usagers des sites, qui publient et reçoivent les

³³ *Op. cit.*, AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles : Contribution à une compréhension du rapport à la communauté, 2009

³⁴ AUDRAN Jacques, SIMONIAN Stéphane, Profiler les apprenants à travers l'usage du forum, *Information sciences for decision making* [en ligne], 2003, n°10, pp. 21-32

articles. Forment-ils une communauté en ligne ? Quel est leur lien au récit et à l'œuvre qu'ils contribuent à construire ?

D) Une écriture encadrée, obstacle à la créativité ?

A. Une écriture standardisée

1) La structure des articles

Comment écrire un rapport SCP ou un article décrivant un niveau dans les Backrooms ? Qu'est-ce qui fait le propre de ces publications et quelles en sont les normes ?

Nous considérons ici que les quatre articles étudiés dans notre corpus sont représentatifs du style des publications des deux sites, puisqu'ils étaient, lors de notre collecte de données³⁵, les articles les plus mis en avant par les votes positifs des participants au wiki³⁶. Nous en avons conclu que ces articles représentaient ce que les contributeurs recherchaient sur les sites, et édifiaient comme bons exemples de rapports.

Deux des articles sont des rapports décrivant des SCP³⁷ fictifs publiés sur le wiki Fondation SCP. Les deux autres sont des articles décrivant des niveaux (*levels*) des Backrooms sur le wiki du même nom.

Les quatre articles sont le théâtre de quatre récits différents, sans rapport entre eux, à l'exception des univers de fiction dans lesquels ils s'inscrivent respectivement (la fiction de la Fondation, et celle des Backrooms).

SCP-006-FR décrit un homme russe imposant et meurtrier rattaché à sa boucherie, qui cause la mort et l'auto-cannibalisme des clients venus chercher de la viande. SCP-101-FR désigne une anomalie prenant la forme d'un site internet identique à celui de la Fondation, dans le but de détruire le secret qui entoure l'organisation paramilitaire. Niveau-0 correspond

³⁵ le 22.04.2022

³⁶ Chaque article publié sur le site est soumis aux votes (positifs ou négatifs) des visiteurs du site. Les articles les plus mis en avant sont les articles dont le ratio votes positifs/votes négatifs est le plus favorable aux votes positifs (on peut le comparer au système des *upvotes* sur le réseau socio-numérique Reddit).

³⁷ dans le jargon fictif de la Fondation, on appelle "SCP" des entités contenues par la Fondation, qui sont l'objet des rapports publiés sur le site

au premier niveau des Backrooms, inspiré par la publication à l'origine du site, et décrit un niveau peu dangereux, qui prend la forme d'une succession de pièces à la tapisserie jaune. Enfin, Niveau-404 décrit un niveau étrange et difficile à appréhender, qui semble évoquer une nouvelle dimension. Comme on peut le voir : peu de similitudes entre les récits proposés.

Cependant, lorsque nous analysons les quatre articles via des grilles d'analyse sémio-discursives, en nous penchant sur leur structure, mais aussi sur leur style d'écriture, il nous apparaît qu'ils partagent plusieurs points communs dans ces domaines.

the backrooms
Search this site

Home
Wiki
Library
Community
Info Pages

level 404

RATING: +269

SURVIVAL DIFFICULTY:

Class 0

- ◆ Safe
- ◆ Secure
- ◆ Devoid



level 404 is the 404th circle of heaven. don't you remember?

description:

level 404 is a place where the planes intersect and bisect and bend in the way that a suffering hard drive breaks under the weight of the data you feed it. in **level 404** you may find yourself developing a consciousness. should this occur, cut it out of your head with the sharpest piece of the sky you can find

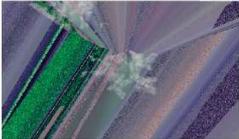
things are broken here, but it's your home. in **level 404**, you find yourself unable to think straight. you find yourself unable to think in circles. you speak about her **level 404** in hushed whispers. isn't it a shame, what happened here? how you never saw her again?



lose yourself in the data

where are these words coming from? you wonder, but why are you asking, my dear? don't you know yourself better than anyone else? you document it feverishly as the ground flickers beneath your feet. you like it here, the geometry whispers. what a beautiful world.

in **level 404**, reality is failing in the most perfect way. as the 3d mesh glitches, memories cloud your mind and still your hands. it's a lovely day outside. why don't we go for a walk, you and i? there's no one else around, just you and the erroring landscape. you're so delightfully, refreshingly alone that you're drowning on sweet air, like a surface waiting for holes.



when you were a small child you found your own personal digital heaven and you set a girl there whose code was chiseled by the gods. she laughed in hexadecimal and took your hand and guided you to the skybox and—
~~then you forgot her forever~~

author
◀ level 403 | level 404 | level 405 ▶
format-screw level
nostalg-gauss sd-class-0
page revision: 39, last edited: 13 Apr 2022, 03:21 (162 days ago)
Edit
Rate (+269)
Tags
Discuss (76)
History
Files
Print
Site tools
+ Options

Figure 1 : capture d'écran du niveau 404 sur le wiki des Backrooms

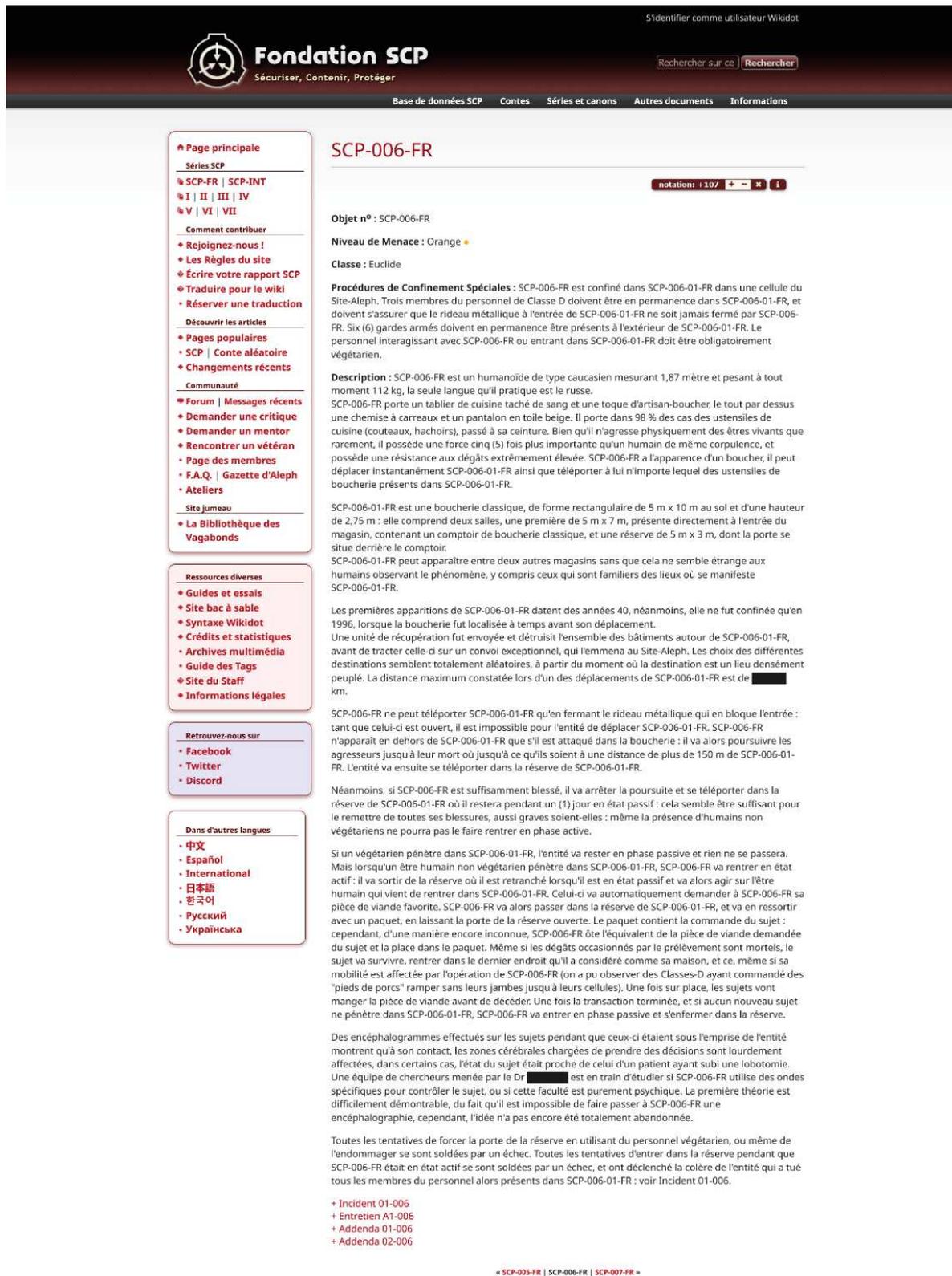


Figure 2 : capture d'écran du rapport SCP-006-FR sur le wiki de la Fondation SCP

Nous remarquons tout d'abord une certaine similarité au niveau de la dénomination. Chaque article débute par un **titre numérique** composé de ce que décrit la page (un SCP ou un "niveau"³⁸) suivi d'un numéro permettant l'identification du rapport ou du niveau parmi la liste présentée sur le site, qui présente tous les articles par ordre croissant. Si les articles du wiki de la Fondation SCP (dans le corpus : "SCP-101-FR - V@us ête\$ ici" et "SCP-006-FR - Le Boucher") peuvent afficher un titre dans la liste qui les distingue le uns des autres, ce n'est pas le cas des entrées (*entry*) correspondant aux niveaux sur le wiki des Backrooms (dans le corpus : "Niveau 0" et "Niveau 404"³⁹).

Au-delà de ces titres déjà similaires, on observe lors de l'étude comparative que les articles partagent également une **structure** divisée en rubriques. Les articles du wiki de la Fondation SCP sont tous organisés selon un agencement édicté dans la rubrique "Qu'est-ce qu'un rapport SCP" du guide *Comment écrire un rapport SCP* :

"Un rapport SCP est un article comportant :

1. Une **désignation spécifique** (ex : SCP-001-FR, SCP-554-FR...)
2. Un **niveau de menace**
3. Une **classe** (Sûr, Euclide ou Keter)
4. Une **procédure de confinement**
5. Une **description**
6. *Facultatif : des documents annexes (comptes-rendus d'expériences, extraits de journal de recherches ou de journal intime, rapports d'expédition, entretiens...).*"⁴⁰

Quant aux entrées sur le wiki des Backrooms, on observe également une structure en rubriques, cette fois définie sur la page "Comment écrire un Niveau"⁴¹, tirée du *Centre des guides*⁴², sur le wiki :

³⁸ *level* sur le site anglophone

³⁹ *level 0* et *level 404* sur le site anglophone

⁴⁰ FONDATION SCP, "Qu'est-ce qu'un rapport SCP ?", *Comment écrire un rapport SCP* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Juin 2012, dernière mise à jour en septembre 2022, [consulté le 09/09/2022], disponible à l'adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/guide-ecriture>

⁴¹ *how to write a level* sur le site anglophone

⁴² *guide hub*, sur le site anglophone

- **Ajoutez une description** - Une bonne description est assez brève pour donner toutes les informations, mais assez profonde pour en dépeindre une image dans l'esprit de votre lecteur
- **Ajoutez les bases, avant-postes et communautés** - Un avant-poste est une base d'opérations pour un groupe, une communauté est un groupe de survivants. C'est optionnel. Si vous ajoutez une colonie humaine, considérez la logistique selon laquelle un groupe de personnes peuvent survivre ici. Des détails comme l'acquisition de nourriture et d'eau et de provisions peut faire passer un niveau de bon à excellent en le fondant sur l'univers.
- **Ajoutez les entrées et les sorties** - comment sortir et entrer dans un niveau. Vous pourriez envisager d'écrire un niveau fermé, sans sortie... mais rappelez-vous alors - comment pourrions-nous avoir entendu parler de ce niveau si personne n'a pu nous parler de sa découverte !
- **Insérez une image pour votre niveau** - C'est optionnel, mais fortement recommandé (à moins que votre niveau, en raison de son fonctionnement fondamental, ne peut pas être mis en images)
- Assurez vous que votre image est cohérente avec notre Politique d'Utilisation des Images⁴³

Malgré ces similitudes très visibles, certaines différences attirent également notre attention. Du côté des rapports SCP, la possibilité de joindre à un rapport initial des documents annexes⁴⁴ appelés des addenda rabattables permet de donner au rapport une lecture chronologique, en faisant le récit d'incidents ayant eu lieu après la maîtrise de l'entité.

⁴³ *"Add a Description - A good description is brief enough to show all the information, but in depth enough to paint a picture of it in your reader's mind"*

- **Add the Bases, Outposts and Communities** - An outpost is a base of operations for a group, a community is a collection of survivors. This is optional. If adding a human settlement, consider the logistics of how a group of people survive there. Details such as accessing food and water and supplies can turn a level from good to great by grounding it into the lore.
- **Add the Entrances and Exits** - how to get in and out of a level. You may think about writing an inescapable level without an exit... but then remember - how could we have heard about this level if no one is able to tell us about discovering it!
- **Place an image for your level.** This is optional, but strongly recommended (unless your level, because of how it fundamentally operates, can't have images be taken of it)
- *Make sure your image is in line with our Image Use Policy!*, "How to write a level", Guide hub, consulté le 09.09.2022

⁴⁴ FONDATION SCP, "Qu'est-ce qu'un rapport SCP ?", *Comment écrire un rapport SCP* [en ligne], Hébergé par Wikidot.com, Juin 2012, dernière mise à jour en septembre 2022, [consulté le 09/09/2022], disponible à l'adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/guide-ecriture>

D'un autre côté, lorsque nous nous penchons sur l'agencement des articles publiés sur le wiki des Backrooms, la première chose qui nous marque est certainement l'aspect très visuel et iconographique des publications, ce qui les démarque des publications du wiki de la Fondation SCP. En effet, chaque article est surmonté d'un en-tête où figure la difficulté de survie du niveau, ainsi qu'un logo (cf figure 1 et figure 5). Ces en-tête répondent à une charte prédéfinie et établie dans l'article du *Centre des guides* "Comment écrire un niveau". La couleur, la classe, la difficulté de survie sont l'objet de règles à respecter.

C'est dans ce même article qu'on peut lire la recommandation explicite d'ajouter une ou plusieurs images dans un article, ainsi que leur légende (cf citation page précédente). Cette présence presque systématique des images dans les publications du wiki évoque les 3 articles d'encyclopédies en ligne comme Wikipedia, eux aussi presque toujours illustrés et divisés en rubriques systématiques en fonction du sujet sur lequel porte l'article.

École des hautes études en sciences de l'information et de la communication - Celsa 8 langues

Article Discussion Lire Modifier Modifier le code Voir l'historique

Cet article ne s'appuie pas, ou pas assez, sur des sources secondaires ou tertiaires récentes. Pour améliorer la vérifiabilité de l'article ainsi que son intérêt encyclopédique, il est nécessaire, quand des sources primaires sont créées, de les associer à des analyses faites par des sources secondaires. (modifier l'article).

L'École des hautes études en sciences de l'information et de la communication - Celsa[?], plus connue sous les noms « Celsa[?] », « CELSA » ou « Celsa - Sorbonne Université[?] », est une grande école française spécialisée dans les sciences de l'information et de la communication et le journalisme. Administrativement, c'est un département de la faculté des lettres de Sorbonne Université. Ses locaux sont situés à Neuilly-sur-Seine.

Fondée en 1957, l'école prépare aux métiers de la communication, du marketing, des ressources humaines et des médias. C'est également l'une des quatorze écoles de journalisme françaises reconnues par la profession.

Le Celsa héberge depuis 1999[?] les chercheurs du Groupe de recherches interdisciplinaires sur les processus d'information et de communication (Gripic)[?].

Histoire [modifier | modifier le code]

Créé en 1957[?], le **Centre d'études littéraires et scientifiques appliquées** (premier nom de l'école, dont provient l'acronyme) décerne un diplôme universitaire en une année. L'histoire du Celsa remonte à l'initiative de l'Association des anciens élèves de la Faculté des lettres de Paris (AÆFF), qui crée en mars 1956 un Centre d'études et de recherche (CER) dirigé par Charles-Pierre Guillebeau, assisté de Martine de La Brosse et Marie-Claude Praxel, soucieux de développer des formations facilitant l'insertion professionnelle dans le secteur privé des étudiants issus (en particulier de sexe féminin) des disciplines littéraires. Marcel Bleustein-Blanchet, le fondateur de Publicis, apporte son soutien.

L'établissement bénéficie d'une dérogation pour organiser une sélection par concours. En 1965, le CER mue en Centre d'études littéraires et scientifiques appliquées (Celsa), qui devient un institut de la Faculté et est ainsi financé par le ministère de l'Éducation nationale. Avec la loi Future et la suppression de l'Université de Paris, le Celsa devient en 1969 une « Unité d'étude et de recherche » (UER), et obtient en 1971 par décret un statut dérogatoire au sein de l'université Paris-Sorbonne.

En 1985[?], le Celsa se transforme en école interne, baptisée École des hautes études en sciences de l'information et de la communication, mais il conserve le sigle Celsa dont la notoriété est forte. En 2007, le Celsa devient membre de la conférence des grandes écoles[?] et en 2011, il adhère à la Banque d'épreuves littéraires des différents ENS. En 2018, l'université Paris-Sorbonne et l'université Pierre-et-Marie-Curie fusionnent au sein d'une nouvelle entité, Sorbonne Université, et, à ce titre, le Celsa est rebaptisé « Celsa Sorbonne Université ».

L'établissement crée en 1979 une école de journalisme en son sein. C'est l'une des écoles créées dans le *Convention collective nationale de travail des journalistes*. En 2005, le Celsa est la première filiale de l'université Paris-Sorbonne à être agréée LMD par le ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.

Financement [modifier | modifier le code]

Membre d'une université, le Celsa est l'une des rares écoles à décerner des diplômes nationaux. De plus, les frais de scolarité se limitent aux droits universitaires. Financée par l'État pour moitié de son budget, l'école complète son budget avec les versements de la taxe d'apprentissage, les contrats de recherche, et la formation continue^[réf. nécessaire].

Enseignements [modifier | modifier le code]

École des hautes études en sciences de l'information et de la communication - Celsa

CELSA
SORBONNE UNIVERSITÉ

Histoire	
Fondation	1957
Statut	
Type	École interne et département universitaire de Sorbonne Université
Nom officiel	École des hautes études en sciences de l'information et de la communication - CELSA [?]
Fondateur	Charles-Pierre Guillebeau
Président	Michel Boyon (depuis 2006)
Directeur	Karine Bernhot-Guét (à depuis 2019)
Membre de	Faculté des lettres de Sorbonne Université, Conférence des grandes écoles
Site web	www.celsa.fr/fr
Chiffres-cles	
Étudiants	1 000
Localisation	
Pays	France

Figure 4 (à gauche) : page Wikipedia du celsa (capture d'écran)

Figure 5 (à droite) : article level 0 (capture d'écran)

SURVIVAL DIFFICULTY:
Class 1

◆ Safe
◆ Secure
◆ Minimal Entity Count

Level 0 is the 1st Level of the Backrooms, and the first Level many encounter.

Description:

Level 0 is a non-linear space, resembling the back rooms of a retail outlet. Similar to its previous form, all rooms in Level 0 appear uniform and share superficial features such as yellowed wallpaper, carpet, and inconsistently placed fluorescent lighting. However, no two rooms within the Level are identical.

The installed lighting flickers inconsistently and hums at a constant frequency. This buzzing is notably louder and more obnoxious than ordinary fluorescent humming, and examination of the fixtures to determine the source has been inconclusive. The substance causing the carpet, carpet, and inconsistently placed fluorescent lighting to be consistently identical, it is not viable, nor is it safe to consume.

Linear space in Level 0 is altered drastically; it is possible to walk in a straight line and return to the starting point, and retracing your steps will result in a different set of rooms appearing than the ones already passed through. Due to this, and the visual similarity between rooms, consistent navigation is extremely difficult. Devices such as compasses and GPS systems fail to function within the Level, and radio communications are distorted and unreliable.

Level 0 is entirely still and devoid of life. Despite the fact that it is the primary entrance to the Backrooms, contact with other wanderers within the Level has never been reported. Presumably, a great number of people have died before exiting, the most likely causes being dehydration, starvation, and psychological trauma due to sensory deprivation and isolation. However, no corpses have been reported from these hypothetical deaths. Attempting to enter Level 0 in a group will result in the separation of the group until the Level is exited.

hallucinations are common in Level 0, the most common being:

- Humming from the lighting increasing to a deafening volume, then abruptly silencing.
- The appearance of doors.
- The appearance of stairs.
- Acute déjà vu.
- Human-like speech resembling no known language.
- Isolation in persons upon resembling tracks crawling underneath the wallpaper, which disappears once the wall is observed directly.
- Insect-like chittering.

According to analyses, the CO₂ levels within Level 0 are rising at a steady rate. The significance of this is unknown.

Entities:

No Entities are known to exist within the Level, including other humans. If you see, hear, or encounter what you believe to be another wanderer, it is not a human.

Entrances And Exits:

2) Un style d'écriture particulier : clinique et scientifique

Les articles que nous avons pu étudier partagent également un autre point en commun avec les articles de la célèbre encyclopédie collaborative : leur style d'écriture est plus proche de la tonalité d'écriture détachée d'un article descriptif que du récit classique d'une fiction dans un roman par exemple. Le narrateur est effacé, ne décrit aucune de ses propres émotions et fait preuve d'une grande distance dans son récit. Les seuls personnages mentionnés dans le récit sont des entités inconnues, objets d'observation, et des personnages déshumanisés par un vocabulaire objectivant. Par exemple, dans l'article "SCP-006-FR", on peut lire "*Toutes les tentatives de forcer la porte de la réserve en utilisant du personnel végétarien, ou même de l'endommager se sont soldées par un échec.*" Le terme "utilisant" dont il est fait usage pour qualifier un personnel humain donne un aspect froid et distant au récit.

Il est aussi intéressant de souligner le vocabulaire très jargonnel des articles écrits sur les deux sites. Sur le site de la Fondation SCP, les articles peuvent mentionner sans aucune explication un "site-Aleph"⁴⁵, du "personnel de classe D"⁴⁶, ou employer des catégories inconnues, comme la classe "Keter"⁴⁷ de la SCP décrite dans le rapport SCP-006-FR. De même, on observe une utilisation systématique d'un vocabulaire scientifique et excessivement précis : dans le rapport portant sur SCP-006-FR, l'entité est décrite comme "un humanoïde de type caucasien mesurant 1,87 mètres et pesant à tout moment 112 kg", une manière exagérément détaillée de décrire un homme blanc de 1m87 pour 112 kg. Ce langage peut rappeler une précision scientifique ou une verbosité qui évoque des documents administratifs par exemple.

Concernant les articles décrivant des niveaux dans les Backrooms, nous avons pu observer un vocabulaire technique du jeu vidéo avec le terme "noclip"⁴⁸ ou l'évocation de

⁴⁵ Le site Aleph (Site dimensionnel Armé-Aleph) est un site de confinement paramilitaire qui serait situé en France et où seraient confinées plusieurs SCP particulièrement dangereuses. informations trouvées sur la page dédiées aux installations de la branche francophone de la Fondation : <http://fondationscp.wikidot.com/installations-de-la-branche-francophone#aleph>

⁴⁶ SCP-006-FR. Le personnel de classe D est le personnel le moins considéré, souvent confronté directement aux phénomènes et aux dangers, dont la vie est considérée comme ayant peu de valeur.

⁴⁷ Les objets ou phénomènes dits de classe "Keter" sont parmi les plus dangereux dans l'univers de la Fondation SCP. Ces anomalies sont généralement considérées comme les plus problématiques et dangereuses pour leur environnement.

⁴⁸ Le terme "noclip" est inspiré de l'expression "Mode noclip" dans les jeux vidéo. Il s'agit d'un code qui place le personnage du joueur dans une sorte d'état « éthéré », lui permettant de « flotter » à travers les murs, les plafonds, les sols voire les autres entités (personnages ou objet) "Mode Noclip", Wikipedia

groupes comme le M.E.G qui ne sont pas expliqués dans le texte même de l'article. On peut cependant approfondir ces sujets avec des explications fournies par d'autres pages du site, tout comme dans les articles de la Fondation SCP.

Ce style d'écriture est réfléchi et conscientisé par les communautés des deux sites. La page "Style d'écriture" du guide *Comment écrire un rapport SCP* appelle les auteurs à "être scientifiques" en faisant preuve de précision, de concision et de professionnalisme, notamment en utilisant des mots de latin ou du vocabulaire scientifique lorsque le contexte le permet.

Par ailleurs, il est à noter que l'article incite à "jouer au scientifique" (registre soutenu, jargon scientifique, données chiffrées et précises) en invoquant un exemple : *"SCP-7248-FR est doté de crocs mesurant entre 3,16 et 5,19 cm de long. Lors d'une phase pleine de la Lune, il a pour coutume de se dresser sur ses membres inférieurs et de rugir pendant environ douze secondes. Le son qu'il émet suscite un état de terreur chez les sujets humains qui l'ouïssent."* Au contraire, il est très déconseillé de "jouer au romancier"⁴⁹(style plus romancé, usage de métaphores). L'article fournit ainsi également un exemple de ce qui est à éviter pour plus de pédagogie : *"Le lycanthrope, doté de crocs effilés et scintillants comme des poignards, se dressera sinistrement sous la pleine Lune et sur ses pattes arrières pour vomir à l'encontre du ciel un râle glaçant et haineux qui terrifiera le personnel."*

Dans le guide d'écriture présent sur le wiki des Backrooms, ce style d'écriture est même l'objet d'une expression à part entière : le "ton clinique"⁵⁰, décrit comme suit :

"Note à propos du style d'écriture : Les niveaux sont censés être écrits par des personnes qui parlent factuellement et de ce qui est certain. Nous appelons cela le "ton clinique" [...] Si vous n'appréciez pas ce style d'écriture, créez plutôt un conte⁵¹, où il est possible d'inclure des styles d'écriture plus personnels. Nous vous fournissons ci-dessous un exemple de ce à quoi ressemble une phrase écrite cliniquement face à une phrase sur un ton plus personnel :

⁴⁹ FONDATION SCP, "Style d'écriture", *Comment écrire un rapport SCP* [en ligne], juin 2012, dernière mise à jour en septembre 2022, [consulté le 12/09/2022] disponible à l'adresse :

<http://fondationscp.wikidot.com/guide-ecriture>

⁵⁰ *clinical tone* en anglais

⁵¹ autre type de publication sur le site, plus rare et moins connu

Personnel: *“Ce niveau est très effrayant parce qu’il comporte beaucoup d’entités et est très sombre. Il est très grand donc vous pouvez vous y perdre très facilement !”*

Clinique : *“Ce niveau est hautement dangereux et doit être évité à tout prix. De nombreuses entités y résident. Il est également plongé dans un noir total, donc une source de lumière personnelle est nécessaire. Ce niveau est vaste et déroutant. Il est plutôt simple de vous y perdre si vous ne connaissez pas votre chemin.”*⁵²

Les “articles guides” établissent des normes concernant le style d’écriture, la structure des articles et leur esthétique.

On peut même trouver, sur l’article *Comment écrire un niveau*⁵³, le modèle, en code html, à utiliser pour publier un article de niveau en suivant les codes décrits dans le même article. Cet accompagnement pratique de l’écriture semble établir un standard qui, à première vue, pourrait être perçu comme un obstacle à la création artistique. En effet, quelle place reste-t-il à la créativité dans des publications dont tous les aspects sont soumis à des règles, et qui peuvent être comparées à des articles Wikipedia ?

⁵² **A note on writing style:** *The levels on here are meant to be written out by people who speak factually and of what is known. We call this the Clinical Tone. [...] If you don't fancy this writing style, maybe create a tale instead - which can incorporate more personal writing styles. We've provided an example below of what it looks like to write a sentence clinically vs. personally.*

Personal: *“This level is really scary because it has a lot of entities and is super dark. It's really big so you can get lost very easily!”*

Clinical: *“This level is highly dangerous and to be avoided at all costs. Numerous amounts of entities inhabit this level, along with it being pitch black, so a personal light source is required. This level is vast and confusing. It's quite easy to get yourself lost if you do not know your way.”* “How to write a level”, Guide hub, consulté le 09.09.2022

⁵³ BACKROOMS, *How to write a level* [en ligne], Mai 2020, dernière mise à jour en Août 2022, [consulté le 12/09/2022], disponible à l’adresse : <http://backrooms-wiki.wikidot.com/how-to-write-a-level>

B. Un choix artistique

Il est vrai que les articles étudiés, à la manière des articles d'une encyclopédie comme Wikipedia, répondent à des normes et à un format qui peuvent apparaître comme un frein à la création artistique. Cependant, il a déjà été démontré que le format très factuel, voire anecdotique et étrangement précis de l'encyclopédie peut être détourné pour constituer une œuvre d'art résultant du dessein d'un auteur. Ainsi, *L'encyclopédie du savoir relatif et absolu*, écrite par Bernard Werber en 1993, regroupe plusieurs articles qui se présentent comme aussi factuels et ancrés dans le réel que ceux d'une encyclopédie. Ils décrivent des éléments surprenants, existants dans l'univers fictif développé par Werber dans ses autres romans. Ces articles prennent la forme d'informations scientifiques qui n'ont en réalité aucun fondement. Cette forme permet à Werber de développer sa pensée et des thèses, philosophiques par exemple, qui n'ont de sens que dans l'univers fictif de sa création.

En conclusion, un format déjà connu, un style très factuel, sont porteurs de l'intention d'un auteur et peuvent ainsi participer à l'établissement d'une œuvre à l'esthétique et à la cohérence bien définies.

1) Référence aux documents déclassifiés et à un imaginaire collectif du mystère

On pourrait donc considérer cette uniformisation des contenus sur les deux wikis comme un choix artistique inscrit dans une démarche qui dépasse l'unité narrative d'un article choisi. Les "articles guides" auraient ici un rôle prescriptif afin d'assurer une homogénéité des contenus sur le site et servir ainsi un projet créatif plus vaste. En effet, les publications, soumises aux mêmes normes, s'inscrivent dans une esthétique qui rappelle des documents bien réels et entreprend donc de créer un univers cohérent.

Nous avons déjà évoqué la similarité des publications de notre corpus avec d'autres contenus natifs d'internet tels que les articles de Wikipedia, très proches par leur nature et le fait qu'ils soient tous des wikis, basés sur le même type d'application web.

Les pages Wikipedia ne sont pas les seuls documents qui inspirent les publications des deux sites. De fait, il nous a paru intéressant de nous pencher sur l'usage de la censure, ou de la rétention d'informations, un effet de style très codifié dans les "articles guides". Ces

pratiques sont d'autant plus intéressantes qu'elles découlent d'usages et de codes utilisés dans de réels documents militaires ou administratifs.

Dans la rubrique "Style d'écriture" de l'article *Comment écrire un rapport SCP*, distingue deux types de censures : la "censure en blocs", qui prend la forme d'un bloc noir à l'emplacement où des mots auraient dû se trouver, comme ceci : "██████████". Cette censure doit être employée pour dissimuler des informations personnelles de personnages du récit, afin de rester dans le style clinique que nous avons pu évoquer précédemment, mais aussi pour cultiver une atmosphère de mystère, en conservant une impression de flou temporel et spatial. Le second mode de censure, la "censure en balise", consiste en un simple "[DONNÉES SUPPRIMÉES]" et sert à "dissimuler des informations très crues et sordides"⁵⁴.

Même si l'usage de la dissimulation d'informations n'est pas conceptualisé comme sur le site de la Fondation SCP, nous avons pu la retrouver également sur le wiki des backrooms, avec du texte barré d'une ligne⁵⁵, ou avec une balise "[DONNÉES MANQUANTES]"⁵⁶ (*[MISSING DATA]*).

Ces visuels, qu'il s'agisse de balises vides ou de blocs noirs barrant le texte, font référence à des éléments très concrets dans l'imaginaire collectif.

Dans son apparence et son style, un article impersonnel et barré de censure noire évoque des documents déclassifiés de projets gouvernementaux paralégaux et très ambigus. L'exemple le plus connu est certainement le projet MK-Ultra (*voir figure 7*). Il s'agit d'un projet de la CIA déployé dans les années 50-60 et visant à développer des techniques de contrôle et de programmation de l'esprit dans le cadre du contre-espionnage pendant la Guerre Froide. Une fois révélé, le projet MK-Ultra a choqué l'opinion publique et les documents déclassifiés de la CIA, censurés de ratures au marqueur noir, sont devenus un élément clé de l'imaginaire collectif.

Le projet MK-Ultra est à l'origine de plusieurs théories du complot⁵⁷ tournant autour d'expériences sur des enfants (pratique qui a réellement eu lieu au cours du projet) et de contrôle mental. Par exemple, certains complotistes voient un lien entre le projet paralégal de la CIA et l'assassinat du président John F. Kennedy en 1963.

⁵⁴ FONDATION SCP, "Style d'écriture", *Comment écrire un rapport SCP* [en ligne], juin 2012, dernière mise à jour en septembre 2022, [consulté le 12/09/2022] disponible à l'adresse :

<http://fondationscp.wikidot.com/guide-ecriture>

⁵⁵ "level 404", *The Backrooms wiki*

⁵⁶ "level 0", *The Backrooms wiki*

⁵⁷ Interview de Lawrence Teeter, avocat de Sirhan sur KPFA 94.1, *Guns & Butter Show*

En dehors de son influence sur la sphère complotiste, le projet top secret est devenu au fil du temps un lieu commun de la culture populaire. On peut tout d'abord citer le développement dans les années 1970 de certains films du "Nouvel Hollywood" qui ont pu être qualifiés de "cinéma du complot"⁵⁸ ou "cinéma paranoïaque". Ce cinéma propose des films thrillers où la menace est aussi intérieure qu'extérieure. Le film *Les trois jours du Condor* (Pollack, 1975) offre par exemple, à travers un film d'espionnage classique, une critique de la spéculation et de la conformité de la société qui ont peu de sens face à des enjeux aussi éphémères que le monopole sur des matières premières.

Plus récemment, le projet MK-Ultra, déjà bien présent sur le grand écran, est apparu sur le petit écran comme ressort explicite du scénario de la populaire série *Stranger Things*, débutée en 2016. Effectivement, dans une action située dans les années 80, la protagoniste, Eleven, est clairement identifiée comme résultant d'un test du projet MK-Ultra (*figure 6*).



Figure 6 : capture d'écran de la série *Stranger Things*, où le projet MK-Ultra est clairement référencé

⁵⁸ DUPLAN Antoine, Au milieu des années 70, la paranoïa commence à infiltrer le cinéma américain, *Le Temps* [en ligne], Mars 2013, [consulté le 14/09/2022], disponible à l'adresse : <https://www.letemps.ch/culture/milieu-annees-70-paranoia-commence-infiltrer-cinema-americain>

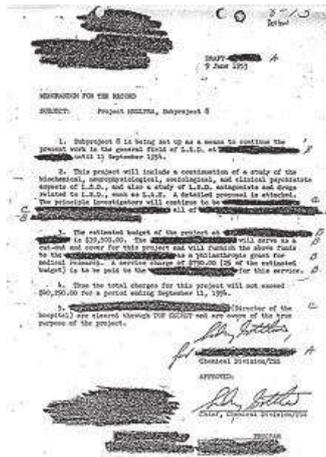


Figure 7: document du projet MK Ultra, 1963

Megan Erin Pallante, dans sa thèse *Secure, Contain, Protect: Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation*⁵⁹, analyse le style et le format des articles du wiki de la Fondation SCP dans leur rapport au projet MK-Ultra et à l’imaginaire qu’il convoie. Elle explique que l’univers de la Fondation SCP trouve ses origines dans ce qu’elle nomme un “Folklore gouvernemental”, basé sur de réelles actions dissimulées de sociétés secrètes et de gouvernements, comme le projet MK-Ultra, et entrés dans l’imaginaire collectif. Ainsi, elle écrit :

*“Le folklore sur lequel la Fondation en tant qu’organisation prend exemple se trouve dans les conceptions populaires de ce à quoi les organisations suspectes ressemblent, de comment elles agissent, une idée basée elle-même sur les actions dissimulées de véritables corps gouvernementaux”*⁶⁰

Tout comme la CIA avec le projet MK-Ultra, les publications du wiki de la Fondation SCP se mettent en scène comme des rapports destinés au personnel de la Fondation fictive. On peut citer par exemple l’évocation de “niveaux d’accréditation” (voir figure 8) pour accéder à certains pans de texte dans le rapport SCP-101, où il faut cliquer sur une balise scriptée pour dérouler un nouveau pan de l’article.

⁵⁹ PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne] Thèse : American Studies, Université de Caroline du Nord à Chapel Hill, 2017, p.64 [consulté le 02/02/2022]

⁶⁰ *Op. cit.* PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne], pp. 48

OPÉRATION ROSE ÉCARLATE

>>>>Une accréditation de niveau 4 minimum est nécessaire pour accéder à ce document.<<<<

Figure 8 : Balise de confidentialité, où il est possible de dérouler un texte en cliquant sur le bouton, comme si le lecteur passait une étape de sécurité

De même, dans les entêtes des articles décrivant des niveaux sur le wiki des Backrooms, un logo représentant un aigle déployant ses ailes peut faire référence à un imaginaire militaire ou à l'aigle, symbole des Etats-Unis. Il est par ailleurs possible de retrouver cet aigle sur le logo de la CIA, corps gouvernemental suspect par excellence, mais également sur le logo du S.H.I.E.L.D, entité gouvernementale de l'univers cinématique Marvel, fortement inspiré de la CIA.



Figures 9, 10,11 (de gauche à droite) : logo de la CIA, logo du SHIELD, logo des Backrooms

2) Un format familial ponctué d'étrange

L'usage d'un mode de narration "faussement vrai" est fréquent dans la création horrifique, et ce sur de nombreux supports. Le *found-footage*, un sous-genre du cinéma fantastique basé sur le "recyclage" de vidéos trouvées, en réalité fausses. Ce genre de mise en scène est particulièrement utilisé dans le cinéma d'horreur, notamment avec le film qui l'a popularisé: le *Projet Blair Witch*, en 1999. On peut tout aussi bien citer des œuvres postérieures, comme *Rec* (Plaza et Velazco, 2007) ou la saga *Paranormal Activity* (Peli, 2007).

Ce mode de récit, qui s'inscrit dans un format familial au lecteur mais sert en réalité à amener une histoire plus inquiétante et étrange, a également pu être adapté dans la création numérique d'histoires en ligne. Sur une plateforme comme YouTube, le *found-footage* horrifique a su trouver sa place avec des web-séries devenues "cultes". Un des exemples les plus marquants de ce phénomène est certainement la série *Marble Hornets* (Troy Wagner, débutée en 2009, 89 épisodes). Cette web-série, qui relate un thriller horrifique basé sur la figure du Slenderman, est à l'origine de nombreuses *creepypasta*, notamment autour de ce monstre sans visage kidnappeur d'enfants, purement issu d'internet⁶¹.

Lorsque nous évoquons les nouvelles technologies de la communication et du divertissement, le jeu vidéo nous vient immédiatement à l'esprit. Ce média propose lui aussi des récits qui se jouent d'un format connu pour provoquer une sensation d'inquiétude. On peut par exemple penser à *Dokidoki Literature Club* (Dan Salvato, 2017), un jeu vidéo américain de type *visual novel*⁶² dont l'histoire ressemble au départ à un innocent jeu vidéo de drague. Au fil de l'avancée de l'intrigue, l'ambiance du jeu devient très sombre et inquiétante, révélant un antagoniste inattendu et infiltrant réellement l'ordinateur du joueur pour l'engager doublement dans l'horreur et le récit.

⁶¹ Le "Slenderman" est un personnage de *creepypasta* créé en 2009 par Victor Surge à l'occasion d'un concours sur le forum *Something Awful*. Aujourd'hui, cette légende urbaine a été l'objet d'adaptations en film et en jeu vidéo. « Qui est Slender Man, le fantôme d'internet invoqué dans deux crimes ? », sur Franceinfo, 11 juin 2014 (consulté le 11 mars 2022) url :

https://www.francetvinfo.fr/monde/ameriques/qui-est-slender-man-le-fantome-d-internet-invoque-dans-deux-crimes_620153.html

⁶² Un *visual novel* est un jeu vidéo particulièrement populaire au Japon. Ces jeux sont principalement constitués de narration et offrent peu d'options interactives. Le texte apparaît dans un cadre, et le joueur peut influencer sur l'histoire via des options textuelles qui lui sont offertes.

L'horreur des wikis de la Fondation SCP et des Backrooms se base en partie sur ce jeu de format et de familiarité. Dans les récit étudiés, des objets du quotidien, connus et innocents comme une boucherie⁶³ ou la photographie d'un couloir⁶⁴, sont mis en scène au moyen d'articles au format familial, scientifique ou administratif, pour finalement révéler leurs secrets inquiétants, paranormaux et étranges.

Le lien de cet imaginaire à des formats non fictionnels et au genre des "documents trouvés", qui inclut le *found-footage* mais aussi des documents autres que la vidéo, fait partie intégrante de l'esthétique des deux sites. Nous avons pu le constater, dans les productions de Kane Pixels sur YouTube, explicitement dérivées de l'univers du wiki des Backrooms. Leur esthétique est celle d'une vidéo *found-footage*, voire même VHS, dans sa première vidéo de la série (*figure 12*).



Figure 12 : capture d'écran de la vidéo de Kane Pixels Backrooms : First Contact⁶⁵

L'horreur est également développée grâce à la place laissée à l'imagination dans les formats choisis. Le ton clinique d'articles descriptifs établit une distance certaine, et peut même laisser place à l'interprétation, concernant ce qu'ils décrivent. De même, la censure, quelle que soit sa forme, mobilise l'imagination du lecteur.

Ce dernier cherche à combler les vides laissés dans le récit comme devant un film d'horreur, où le monstre caché dans l'ombre cause plus d'émoi chez le spectateur que le visage monstrueux d'un démon à l'écran. En outre, le manque d'incarnation, d'émotions humaines chez le narrateur à l'origine d'un article, est une source de malaise que l'on peut

⁶³ SCP-006-FR

⁶⁴ level-0

⁶⁵ KANE PIXELS, Backrooms : First Contact [en ligne], chaîne YouTube de Kane Pixels, Janvier 2022 [consulté le 11/10/2022], disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=eXdIDjzy6KY>

aussi retrouver dans le film d'horreur. Le masque d'un *Jason*⁶⁶ ou d'un *Ghostface*⁶⁷ retire au tueur son humanité, l'éloigne du spectateur et le rend de la sorte plus terrifiant. De la même manière, le ton clinique et factuel d'un rapport éclipse l'humain qui en est à l'origine derrière une structure infinie, toute puissante et impitoyable telle que la Fondation. Elle devient elle-même figure horrifique l'univers mystérieux développé par les rapports.

Si la censure, un effet de style très codifié par le site, contribue à créer un sentiment de malaise en déchaînant l'imagination du lecteur, l'auteur d'un rapport SCP ou d'un article de niveau peut choisir de créer cette atmosphère par d'autres moyens. Il peut par exemple se jouer des codes du site. Parmi les documents du corpus, nous pouvons penser à l'article "niveau 404". Il s'agit d'un article énigmatique, c'est-à-dire qu'il ne suit pas le placement ordinal des autres niveaux. Il s'inscrit néanmoins dans la structure de niveau pré-établie, mais il semble plus traiter de l'esprit du lecteur que d'un lieu. Les légendes des images ne les décrivent pas, et sont en fait des adresses cryptiques au lecteur. On peut ainsi lire en description de la première image "As-tu déjà oublié le temps que tu as passé ici ?"⁶⁸ une légende sans rapport avec l'image qu'elle accompagne et qui tranche avec le style d'écriture factuel des autres articles, par son ton étrange et son adresse directe au lecteur. L'entête est elle aussi détournée et semble sujette à un bug, qui en rend l'image plus trouble, mettant en avant le mot "vide" (*void*).

Cet article énigmatique détourne les codes établis par la communauté du site. Il les brise pour créer un récit difficile à comprendre et mystérieux, qui ne manque pas de déstabiliser le lecteur. Un format très adapté au numéro 404, qui désigne le niveau. Il s'agit en effet d'une référence à l'erreur 404, qui signale sur internet que la ressource demandée n'a pas été trouvée.

⁶⁶ CUNNINGHAM, Sean S. Vendredi 13, 1980

⁶⁷ CRAVEN Wes, *Scream*, 1996

⁶⁸ "have you forgotten your time here already?"

3) La création d'une identité artistique : la Fondation SCP et les Backrooms ne sont pas des creepypasta

Le format très standardisé des publications étudiées semble permettre la création d'une identité, d'un genre de récit horrifique ou mystérieux propre aux deux sites. Cette identité différencie le récit d'un article décrivant un niveau ou une SCP du récit de *creepypasta* plus classique. Elle en fait un style d'écriture à part sur internet. Cette distinction est soulignée par Megan Erin Pallante qui l'analyse de la sorte :

*“Le wiki SCP est différent des creepypasta en raison de sa structure d'écriture. Les creepypasta sont traditionnellement écrites à la première ou à la troisième personne et incluent des protagonistes qui agissent, alors que les articles de la Fondation ne racontent pas vraiment une histoire et manquent de protagonistes. Le format d'écriture est spécialement étudié pour prendre un ton clinique, sans émotions, et distant.”*⁶⁹

Il nous paraît intéressant d'enrichir la distinction observée par Megan Erin Pallante en remarquant que le ton distant, sans émotion et clinique des rapports SCP entre également en opposition avec le récit subjectif et personnel d'une *creepypasta*. Ces dernières sont d'ailleurs souvent présentées comme des témoignages. Nous pourrions même aller plus loin, car la distance et la manière détachée de décrire ou de censurer des atrocités dans les rapports SCP marque une autre différence frappante avec des *creepypasta*, où sont privilégiées des scènes sanglantes et outrageantes, comme dans l'histoire de *Jack Qui Rit (Laughing Jack)*⁷⁰.

Il nous apparaît à présent que la standardisation et l'encadrement de l'écriture sur les sites étudiés permet la cohérence de toutes les publications et l'établissement d'une construction narrative commune au sein de chaque article.

Chaque article est descriptif, partagé en plusieurs rubriques uniformes qui sont présentes au sein de tous les articles du site. Le texte initial peut être accompagné d'une image légendée, d'une en-tête et de scripts. De plus, il peut également, surtout sur le wiki de

⁶⁹ “Creepypasta are traditionally first or third person narrative stories that have protagonists who take actions, while the Foundation's articles are narrative-less and lack protagonists. The format of writing is specifically crafted to take on a clinical, emotionless, and remote tone.” *Op. cit.* PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne], pp. 11

⁷⁰ *Laughing Jack* est une creepypasta écrite par un auteur anonyme, connue pour ses scènes de torture et de violence très sanglantes et détaillées, dans une horreur obscène à l'origine de nombreuses critiques.

la Fondation SCP, être accompagné par des documents annexes, dits “addendum”. Ces derniers peuvent prendre différentes formes et différents formats.

Le rapport SCP-006-FR en est un bon exemple. Il comporte quatre documents annexes, chacun dans un format différent, qui proposent au lecteur de nouveaux éléments de compréhension à propos de l’entité sur laquelle porte le rapport. La description initiale est ainsi complétée par un premier rapport d’incident, un récit bref et impersonnel d’un accident survenu à une date inconnue. Vient ensuite la retranscription d’un entretien entre l’entité et le Dr Grym, le seul dialogue que nous ayons observé dans tous les documents de notre corpus. L’addenda suivant est une image, un extrait de journal créé de toutes pièces, et le dernier document est la retranscription des écrits de l’assistant d’un médium fictif supposé aux services de l’Armée rouge.

Ce qui nous saute aux yeux face à la structure de cet article, c’est tout d’abord à quel point, malgré la standardisation du récit, on trouve plusieurs formes de narration au sein même de la page : première personne, dialogue, récit factuel... Ainsi, le récit complet que propose tout l’article est fragmenté entre la description, à la structure stricte, au “ton clinique”, et les documents annexes, qui aident à la compréhension et à l’approfondissement du récit. Ils introduisent des éléments passés qui ne peuvent être inscrits dans la description, en ajoutant des éléments chronologiquement situés par rapport à celle-ci. Il est alors nécessaire pour le lecteur d’interpréter les signes qui lui sont offerts et d’exercer un effort de reconstitution pour développer sa compréhension de l’article.

A première vue, il est vrai que le format des articles pouvait paraître très restrictif. Établi dans des articles guides visant à codifier le style d’écriture et la structure de tous les articles, il semblait prompt à la standardisation et à une certaine limitation de la créativité, causée par la soumission à de nombreuses règles.

Cependant, lorsque nous avons étudié les articles en détail, il nous est apparu que le format strict qui leur était imposé servait à la création d’un style d’écriture, d’une identité commune à tous les articles et d’une atmosphère propre à la Fondation SCP et aux Backrooms. Il est également à noter que les articles mêmes bénéficient d’une grande liberté créative, malgré les normes qui les régissent. A l’échelle d’un article, il est possible de détourner la structure classique pour susciter une sensation de malaise, de mystère. De même,

sur les rapports SCP, les documents annexes peuvent être d'un format libre, tant qu'ils restent cohérents avec l'univers de la Fondation. Le lecteur se trouve ainsi face à un récit fractionné, au croisement de différents formats (dialogue, image, scripts) qu'il lui appartient de reconstituer afin de mieux comprendre l'ensemble du récit qu'il a face à lui.

Cependant, l'article amène son lecteur à le considérer non seulement en tant que récit produit par l'assemblage de documents séparés, mais aussi comme s'inscrivant dans un récit plus vaste, en interconnexion avec d'autres articles. Comment le récit s'adapte-t-il au support qu'est le site wiki ?

II) Le site internet en tant qu'œuvre fictionnelle cohérente, au récit adapté.

A. Une structure en arborescence intradiégétique

1) La représentation d'une intertextualité sur le site

Pour appréhender le récit de chaque article, le lecteur doit assembler par lui-même un ensemble de signes et de fragments, documents, scripts, images, qui lui permettent de comprendre un récit et d'établir des liens. Dans tous les articles, des liens hypertextes et de nombreux indicateurs mettent en relation la page explorée au moment de la lecture avec la structure plus large que représente le site.

Tout d'abord, sur chaque page, plusieurs signes semblent indiquer la présence d'autres pages accessibles, en représentant une circulation qu'on pourrait qualifier de linéaire, ou d'ordonnée. Ainsi au bas de chaque page, sur les deux sites, on trouve le nom numérique de l'article encadré de deux liens hypertexte (*cf figures 13 et 14*). La présence des symboles ">>" et la suite numérique ("-0 - 0 - 1" et "005 - 006 - 007") suggèrent un sens de lecture logique et linéaire, comme un livre aux pages numérotées ou une série qui se déroulerait sur plusieurs épisodes.



« [Level -0](#) | [Level 0](#) | [Level 1](#) »



« [SCP-005-FR](#) | [SCP-006-FR](#) | [SCP-007-FR](#) »

Figure 13 (gauche) : bas de page du niveau 0 sur le wiki des Backrooms

Figure 14 (droite) : bas de page du rapport SCP-006-FR sur le wiki de la Fondation SCP

Néanmoins, d'autres circulations sur le site sont proposées dans chaque article. On trouve de fait, toujours à la fin de chaque page, une série d'étiquettes, appelées "*tags*", qui permettent le référencement des articles par thèmes. Lorsque le lecteur sélectionne l'un de ces liens, il accède à une page répertoriant une liste de liens hypertextes menant vers des articles étiquetés comme partageant ce thème.

format-screw level nostalgi-gaius sd-class-0

Figure 15 : étiquettes accompagnant l'article sur le niveau 404, on peut lire respectivement "foutre-en-l'air-le-format", "niveau", "nostalgi-gaius", "sd-classe-0"

adaptatif connaissance conscient fr indestructible informatique keter
non-confiné rouge scp

Figure 16 : étiquettes accompagnant le rapport sur SCP-101-FR

Les thèmes servant à regrouper les articles peuvent porter sur différents aspects des publications. Certains *tags* indiquent le "type" de la page, comme "niveau" ou "scp", d'autres la catégorisent en précisant sa classe ("sd-classe-0", "keter"). Sur un site comportant plusieurs branches dans différentes langues, comme le wiki de la Fondation SCP, la langue est l'objet d'une étiquette ("fr" ici). Les étiquettes peuvent désigner la nature de ce qui est décrit par l'article ("adaptatif", "indestructible", "conscient") ou le format de l'article même, puisque "foutre-en-l'air-le-format" est attribué à un article (niveau 404) qui a pour principale caractéristique de détourner le format d'article pour créer une atmosphère étrange de malaise.

Lors de notre étude des étiquettes, nous avons par ailleurs remarqué que leur usage, tout comme celui des balises de censure, était soumis à des règles établies par la communauté. En effet, chaque site propose des "articles guides" dont un volet est toujours dédié à l'utilisation des étiquettes. Ces articles ont pour objectif d'indiquer aux auteurs la marche à suivre pour les incorporer à une publication, mais également les règles qui encadrent leur utilisation. Par exemple, l'utilisation des étiquettes doit être validée par des membres de la communauté chargés de modérer les publications du site et il est fortement conseillé d'éviter autant que possible la création de nouvelles étiquettes. Pour assister les auteurs, les deux articles, tous les deux nommés *Guide des tags*⁷¹⁷² présentent chacun une liste de toutes les étiquettes utilisables sur le site, classées par catégorie et par ordre alphabétique.

⁷¹ FONDATION SCP, "Guide des tags", *Centre des Guides* [en ligne], Fondation SCP, Hébergé par Wikidot.com, Mars 2012, dernière mise à jour en août 2022 [consulté le 05/05/2022], disponible à l'adresse : fondationscp.wikidot.com/guide-des-tags

⁷² BACKROOMS, "Tag guide", *Guide hub* [en ligne], Wiki des Backrooms, Hébergé par Wikidot.com, Juin 2020, mise à jour en Septembre 2022 [consulté le 05/05/2022], disponible à l'adresse : <http://backrooms-wiki.wikidot.com/tag-guide>

Les étiquettes permettent ainsi une **lecture thématique**, en aidant le lecteur à explorer principalement des articles du format qui l'intéresse, ou adoptant un genre, un style, qui l'intéresse. Néanmoins, elles peuvent également servir au lecteur à approfondir le récit qu'il a sous les yeux en découvrant des articles qui sont en rapport avec l'objet de lu texte qu'il vient de terminer. En effet, on peut lire dans le *Guide des tags* du wiki des Backrooms : “*Sur ce wiki, les étiquettes peuvent être utilisées pour [...] aider les gens à explorer plus profondément l'univers d'un sujet qu'ils apprécient. Par exemple, si vous voulez faire des recherches sur le passé du Superviseur Stretch*⁷³, *vous pouvez cliquer sur l'étiquette "superviseur stretch"*.”⁷⁴

Ainsi, les étiquettes favorisent l'exploration par le lecteur de nouveaux aspects du récit global de la Fondation en circulant d'article en article, en fonction du sujet qui attire son intérêt.

Cette circulation est rendue d'autant plus aisée par la présence de liens hypertextes au sein de l'article. Il s'agit d'un phénomène que nous avons particulièrement observé dans les articles du wiki des Backrooms lorsque nous avons étudié la répartition, la représentation et l'usage des liens hypertextes dans les articles. Dans les publications du wiki des Backrooms, lorsqu'un élément de l'univers du site est évoqué, on trouve systématiquement un lien hypertexte qui mène à un article portant sur l'élément en question. Cela peut rappeler l'intertextualité des articles sur un site tel que Wikipedia.

Dans la rubrique “entrées” de l'article *niveau 0*, il est fait mention des “Forteresses du niveau 283”⁷⁵. Les mots “niveau 283” abritent un lien hypertexte menant à l'article décrivant le niveau 283. Si la mention des “forteresses” avait attiré l'attention du lecteur, il avait ainsi le moyen d'en savoir plus.

Ce croisement entre liens est, lui aussi, l'objet d'un article dans le *Centre des Guides* du wiki de la fondation SCP. Dans l'article “Guide des Croisements de Liens”, qui répertorie les erreurs à ne pas commettre lorsqu'un auteur utilise les liens hypertextes afin que leur usage ne diminue pas la qualité de son travail, on peut lire :

⁷³ un “superviseur” (*overseer* en anglais) est un type de personnages de l'univers des Backrooms. Il s'agit de chefs d'équipes au sein du groupe M.E.G, le Groupe Explorateur Majeur.

⁷⁴ “*On this wiki, tags are used to [...] help people find articles with themes that they like or explore deeper into the lore of one topic. For example, if you wanted to look more into the backstory of Overseer Stretch, you could look under the "overseer-stretch" tag*” *Tag Guide*, Wiki des Backrooms

⁷⁵ “*The fortresses of level 283*” en anglais sur le site

“Le croisement de liens, ou relier un article SCP à d'autres pages, est utile pour connecter ensemble des parties de l'univers de la Fondation. S'il est bien fait, il peut rendre des articles encore plus intéressants.”⁷⁶

2) Une explication intradiégétique du support

Les articles sont donc pensés pour être mis en scène comme fragments d'un récit plus global. Le récit embrasse ainsi complètement son support, qu'on peut considérer comme un support intradiégétique.

Effectivement, l'usage du site internet comme support du récit a du sens au regard même du récit et de l'univers fictif qui sont proposés.

Sur le wiki de la Fondation SCP, le site est explicitement défini comme un site d'écriture. Sur la page d'accueil, il est fait mention de concours d'écriture ou de rapports vedettes⁷⁷, ce qui indique la nature communautaire et créative du site, en donnant des nouvelles de la communauté d'écriture et en mettant en avant son action. Néanmoins, sur cette même page d'accueil, le contexte de l'inscription du support dans l'univers est posé (*cf figure 17*).



Figure 17 : encart sur la page d'accueil du wiki de la Fondation SCP

⁷⁶ FONDATION SCP, “Guide des Croisements de Liens”, *Centre des Guides* [en ligne], wiki de la Fondation SCP, Hébergé par Wikidot.com, mars 2014, dernière mise à jour en Juillet 2022, [consulté le 05/05/2022]

⁷⁷ rapports SCP ayant obtenu le plus de votes positifs

La page d'accueil du site présente le site comme la base de données de la Fondation fictive, réservée au personnel selon un système d'accréditation auquel nous avons vu plusieurs références au sein de notre étude du corpus. On peut ainsi citer le script de la page *SCP-101-FR* et la balise d'accréditation qui, lorsque le lecteur clique dessus, déroule un autre pan de l'article (cf *Figure 8*).

La page d'accueil du wiki des Backrooms présente le même fonctionnement. Nous y trouvons des signes explicites de la nature du site, avec la mention de concours, ou la liste des derniers articles publiés⁷⁸.

L'univers est porté aux yeux du lecteur par un encadré en haut de la page d'accueil, qui déclare :

*“Si vous ne faites pas attention et no-clippez hors de la réalité au mauvais endroit, vous finirez dans les Backrooms, où il n’y a rien d’autre que la puanteur d’une moquette humide, la folie d’un jaune uniforme, et un bruit de fond infini provenant de lumières fluorescentes au bourdonnement intense, et approximativement six cent millions de mètres carrés de pièces vides divisées aléatoirement où vous pourrez vous perdre. Dieu vous vienne en aide si vous entendez quelque chose rôder alentour, car cette chose vous a sûrement entendu...”*⁷⁹

Cet extrait présente l'univers et pose le contexte de l'exploration menée par le lecteur. Il mentionne une dimension parallèle où il est difficile de survivre, laissant entendre que l'utilité intradiégétique du wiki et d'être une ressource pour le lecteur afin d'aider à sa survie dans la dimension parallèle labyrinthique. Ce texte est également une référence à la publication sur le forum anonyme 4chan à l'origine du concept de Backrooms.

⁷⁸ BACKROOMS, *Page d'accueil The Backrooms Wiki - The Backrooms* [en ligne], wiki des Backrooms, Hébergé par Wikidot.com, mars 2020, dernière mise à jour en janvier 2023 [consulté le 10/03/2022], disponible à l'adresse: <http://backrooms-wiki.wikidot.com/>

⁷⁹ *“If you're not careful and no-clip out of reality in wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of moist carpet, the madness of mono-yellow, and endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in. God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you...”* Op. cit. : BACKROOMS, *Page d'accueil*



Figure 18 : Publication sur le forum 4chan à l'origine du concept des Backrooms et du niveau 0, le texte est similaire à celui de la page d'accueil

Cette publication pose les trois bases de l'univers, intégrées dans le support du site : l'idée d'une dimension parallèle inquiétante, son aspect labyrinthique, et l'esthétique liminale, qu'on peut relier à ce dernier.

Qu'est-ce que l'esthétique liée aux espaces liminaux sur le web, concept à la base de l'univers du wiki des Backrooms ? Elle est évoquée lorsque le texte décrit les Backrooms comme *“la folie d'un jaune uniforme, et un bruit de fond infini provenant de lumières fluorescentes au bourdonnement intense, et approximativement six cent millions de mètres carrés de pièces vides divisées aléatoirement où vous pourrez vous perdre”*⁸⁰. Il s'agit souvent d'images représentant des espaces vides, perçus comme hors du temps, clos, et dont la fonction principale serait d'assurer une transition d'un espace à un autre, *“des espaces où aucune âme n'est censée s'éterniser”*⁸¹. Ces espaces sont connus pour provoquer un sentiment de déjà-vu et d'étrangeté⁸², voire l'incomplétude ou de quête de sens par exemple, lorsque les espaces liminaux sont en série⁸³.

Chaque niveau du site peut s'appuyer sur une image, et repose souvent sur une esthétique des espaces liminaux, des espaces de passage. Cette esthétique est cohérente avec l'étrangeté d'une dimension parallèle et avec l'aspect labyrinthique de ladite dimension,

⁸⁰ *Op. cit.* : BACKROOMS, Page d'accueil

⁸¹ DUSSERT Margaux, Angoisse, Incertitude : pourquoi l'esthétique #LiminalSpace nous fascine-t-elle autant ?”, *L'ADN* [en ligne], Juillet 2022 [consulté le 17/09/2022], disponible à l'adresse: <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/pourquoi-esthetique-liminal-space-fascine-internautes/>

⁸² *Ibid.*

⁸³ STAWIARSKI Marcin, Rien que des seuils : réflexion sur l'esthétique de l'interstice dans les oeuvres de Gabriel Josipovici, *Conserveries mémorielles* [en ligne], n°7, 2010 [consulté le 17/09/2022], disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/cm/451>

puisque'un labyrinthe n'est, en soi, qu'un espace de passage potentiellement infini. On retrouve cette idée de passage infini et de labyrinthe dans la présentation des articles du site, sous la forme des pages listant les articles que le lecteur peut visiter. Si les listes de niveaux paraissent ordonnées et destinées à assister les voyageurs, leur quantité et leur multitude revêt un aspect intimidant et très vaste..

Toutefois, le site permet de représenter l'étrangeté labyrinthique des espaces liminaux fictifs en proposant une circulation entre les articles, notamment avec les liens hypertextes qui ponctuent les articles et proposent une circulation sans ordre. Pendant ce temps, la liste des niveaux semble proposer une lecture bien plus linéaire. Le site internet paraît ici cohérent d'un point de vue intradiégétique car il est mis en scène comme une base de données destinée à aider la survie des explorateurs de l'univers fictif. Il nous semble également cohérent pour représenter l'univers fictif qu'il dépeint et son récit : dédaléen, clinique et étrange.

3) Un récit en arborescence au service du mystère et de l'horreur

Les codes du site wiki, et particulièrement les liens hypertextes et le récit intertextuel, permettent d'établir une atmosphère de mystère et de récit, que nous avons pu étudier plus précisément dans deux textes de notre corpus.

Tout d'abord, le rapport SCP-101-FR⁸⁴ décrit une SCP informatique, qui prendrait la forme d'un site internet : le site internet même de la Fondation SCP, afin de faire connaître au monde l'existence de la Fondation, supposée demeurer secrète.

Avec ce concept, le doute est créé : l'article que le lecteur a sous les yeux est-il une partie de la manipulation causée par SCP-101-FR ? L'effet est d'autant plus efficace que l'article propose des liens hypertextes vers d'autres branches du site, pour prouver la dangerosité de l'entité. Chaque lien mène vers une branche du site d'écriture dans un autre langage. L'auteur utilise ici les moyens du support, avec l'hypertexte, pour mettre en scène son récit.

Cependant, les liens présentés ici apparaissent au lecteur comme intentionnels, puisqu'ils sont montrés entre parenthèses, dans leur entièreté (cf *Figure 19*). Ils alimentent le

⁸⁴ grille d'analyse en annexe

récit mais d'une manière principalement illustratrice et ont donc une fonction de renforcement.

SCP-101-FR semble avec le temps s'être développé en d'autres sites secondaires, tous des copies de la base de données de la Fondation, basés dans les pays où sont implantées les filiales de la Fondation : en Russie (<http://scpfoundation.ru/>) en Corée du Sud (<http://ko.scp-wiki.net/>) en Chine (Chinois simplifié : <http://scp-wiki-cn.wikidot.com/> et Chinois traditionnel : <http://scp-zh-tr.wikidot.com/>) en France (<http://fondationscp.wikidot.com/>) en Pologne (<http://scp-wiki.net.pl/>) en Espagne (<http://lafundacionscp.wikidot.com/>) en Allemagne (<http://scp-wiki-de.wikidot.com/>) en Thaïlande (<http://scp-th.wikidot.com/>) en Italie (<http://fondazionescp.wikidot.com/>) au Japon (<http://ja.scp-wiki.net/>) en Ukraine (<http://scp-ukrainian.wikidot.com/>) au Portugal (<http://scp-pt-br.wikidot.com/>), en République tchèque (<http://scp-cs.wikidot.com/>) et au Vietnam(<http://scp-vn.wikidot.com/>). Cette manœuvre semble avoir pour but de propager au mieux l'existence de la Fondation en la traduisant dans le plus de langues possibles et en touchant ainsi le plus de public possible.

Figure 19 : extrait de l'article SCP-101-FR, les liens hypertextes sont représentés entre parenthèses et en rouge

Au contraire, les liens permettent également de poursuivre le récit. A la fin de l'article, un addendum explique que l'article SCP-101-FR a été supprimé, comme le prescrivent les mesures de confinement, de plusieurs versions du site. Néanmoins, on remarque dans ce court paragraphe la représentation étrange de liens hypertextes, insérés comme des caractères spéciaux de couleur rouge, inappropriés dans les mots du texte (*cf Figure 20*).

Addendum : l'article a été supprimé avec succès des sites allemand, angl@is, chinoi\$, chinois traditionnel, coréen, espagn0l, ita£ien, japonais, polonais, portu§ais, tchèque, thaïlandais, russe, ukrainien, et vietnamien. SCP-101-FR n'a pas manifesté d'hostilité durant sa suppression. La couverture de la Fondation semble assurée.

Figure 20 : extrait 2 de l'article SCP-101-FR, les liens hypertextes sont représentés en rouge

Chacun de ces liens mène vers l'article SCP-10-FR, sur une branche dans la langue indiquée par le mot dans lequel le lien choisi par le lecteur mène. Par exemple, cliquer sur le signe @ du mot "angl@is" mène à la version anglaise de l'article. Ce jeu sur les liens et leur représentation amène le lecteur curieux à comprendre un nouveau développement du récit : le fait que l'entité combattue et prétendument vaincue dans l'article a en réalité gagné, ou du moins c'est ce qui est laissé à entendre. Cependant, ce développement n'est perceptible qu'à condition d'explorer les liens hypertextes étranges.

Nous avons repéré un jeu sur l'intertextualité tout aussi mystérieux dans l'article du niveau 404, un niveau énigmatique du wiki des Backrooms. Le niveau développe une esthétique étrange et inquiétante avec des variations de police, de format et d'image qui évoquent un bug informatique.

Le récit du niveau est énigmatique, et utilise les liens hypertextes pour épaissir le mystère qui l'entoure. Dans la description du niveau, le niveau est comparé à un "disque dur souffrant"⁸⁵. Ces mots sont en fait un lien hypertexte, qui mène vers un article dédié à une jeune femme mystérieuse et disparue. Comme les liens hypertextes sur le wiki sont souvent utilisés d'une manière semblable à wikipedia, on pourrait considérer que les informations concernant cette jeune femme ont un lien avec le disque dur évoqué. Ici, le lien hypertexte donne au lecteur de nouvelles pistes d'interprétation.

Plus bas dans l'article, dans la rubrique "entrées", la seule information est une phrase cryptique : "Il est possible d'atteindre le niveau 404 en entrant en catatonie de manière sûre et opportune"⁸⁶. Cependant, toujours plus cryptique : de manière contre-intuitive, les derniers mots de cette phrase renvoient chacun à un autre niveau où à une page mystérieuse via un lien hypertexte.

Dans cet article, les liens hypertextes ont pour rôle d'apporter au récit de nouveaux aspects, ouverts à l'interprétation du lecteur, en fonction de ce qu'il décide d'ouvrir et d'explorer.

L'intertextualité entre articles sur les deux sites est mise en scène et évoquée au fil des articles, notamment par l'usage des liens hypertextes. Ils apportent au récit des éléments supplémentaires, qui viennent le renforcer ou le compléter. Ces liens et les composants qu'ils apportent sont cependant accessibles en fonction du lecteur.

En effet, c'est au lecteur de décider s'il souhaite suivre un lien hypertexte pour approfondir le récit offert par l'article. C'est également à lui de tirer ce qu'il souhaite des informations ainsi obtenues. Il trace son propre récit par son exploration des articles.

⁸⁵ "*suffering hardware*" dans le texte en anglais

⁸⁶ "*Level 404 can be accessed by safely and conveniently entering catatonia.*" dans le texte en anglais

B. L' "hyper-récit" sur le site wiki

1) Les livres dont vous êtes le héros et le récit pluriel

La circulation du lecteur dans le site internet et dans les articles au gré des liens qu'il choisit de visiter, des interprétations qu'il choisit de faire, peut être, d'une certaine manière, rapprochée des *livres dont vous êtes le héros* et de leur récit pluriel, à reconstituer selon les choix du lecteur.

La première différence avec ce type de fiction dépend du support. Un *livre dont vous êtes le héros* est un livre papier, un document physique fini, et ce également aux yeux de son lecteur. En revanche, un site wiki apparaît au lecteur comme beaucoup plus vaste, et ce non seulement en raison des imaginaires conviés par internet, mais également parce que cette quantité immense d'articles est mise en scène sur le site. Nous pouvons particulièrement l'observer lorsque nous nous penchons sur les listes des deux sites répertoriant tous les articles disponibles : plusieurs milliers de pages sont accessibles pour le lecteur. La longue liste évoque une forme d'immensité.

La seconde différence, quant à elle, repose sur le récit lui-même. Dans un *livre dont vous êtes le héros*, le lecteur incarne un protagoniste au rôle actif : ses choix de lecture reposent sur des actions effectuées par son personnage, choisir un chemin plutôt qu'un autre, accepter ou non une négociation, etc. De plus, le personnage principal d'un *livre dont vous êtes le héros* a une quête, et le récit débute avec une situation initiale, et trouve sa fin dans le livre, même si plusieurs fins sont possibles.

En revanche, dans les wikis de la Fondation SCP et des Backrooms, le lecteur n'incarne pas un personnage actif et à l'origine des événements du récit. Il peut lire en imaginant être un membre du petit personnel de la Fondation, ou un administrateur avec un haut niveau d'accréditation, selon les entretiens menés par Marie Erin Pallante.⁸⁷ Cette projection, bien qu'encouragée par le mode d'écriture, n'agit pas sur le récit aussi explicitement que dans un *livre dont vous êtes le héros*.

⁸⁷ Op. cit. PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne], pp. 21

Les sites wiki proposent un récit qui n'a pas de conclusion, pas de situation initiale et pas de quête structurante. Ainsi, ce récit apparaît comme différent de nombreux récits de fiction.

2) la théorie de l' "hyper-récit" de Lits et le rapport aux faits réels

Dans son article "L'impossible clôture des récits multimédiatiques"⁸⁸, Marc Lits pense la manière dont les nouvelles technologies de l'information et de la communication, telles qu'internet, les réseaux sociaux particulièrement, "*transforment radicalement les codes de fabrication du récit, ses cadres, contextuels, ses modes de réception et ses modalités mêmes de co-construction.*"⁸⁹

Marc Lits étudie principalement dans cet article la construction d'un récit factuel sur le web, autour d'événements tels que des attentats, par exemple, et le récit qui en est fait sur les réseaux sociaux, dans les publications en ligne de grands médias etc. Cependant, il explique dans l'introduction de l'article sa volonté de rapprocher la "narratologie fictionnelle" du "récit factuel", en suivant le projet de Gérard Genette⁹⁰.

Pour rendre possible cette étude, il considère un nouvel objet d'étude : pas le "récit", mais l'"hyper-récit". Il s'agit d'un récit qui dérive des nouvelles technologies de la communication : les réseaux socio-numériques, les sites internet... Cet "hyper-récit" présente des caractéristiques aisément transposables à la circulation du lecteur sur un média numérique : l'impossibilité de contrôler l'ordre de lecture du lecteur, par exemple, tranche radicalement avec d'autres formats de récits fictifs, comme le cinéma ou le livre, qui ont une chronologie explicite.

L'"hyper-récit" se fait également par une morceaux de récit éclatés, regroupés dans des structures complexes, des "hyperstructures", ou "ensembles rédactionnels", terme emprunté à Gilles Lugin⁹¹ pour désigner un intermédiaire entre le journal et l'article, comme une double page, où les notions de partage du texte (paratexte, texte, etc.) sont renégociées. L'article seul est dépassé par la double page, l'image, les encadrés, les légendes, etc.

⁸⁸ *Op. cit.*, LITS Marc, L'impossible clôture des récits multimédiatiques, *A contrario*, janvier 2010

⁸⁹ *ibid*

⁹⁰ GENETTE Gérard. « Fiction ou diction », *Poétique*, vol. 134, no. 2, 2003, pp. 131-139.

⁹¹ LUGRIN Gilles, Le mélange des genres dans l'hyperstructure, *Semen* [en ligne], n°13, mis en ligne en mai 2012 [consulté le 22/09/2022] disponible à l'adresse : <https://doi.org/10.4000/semn.2654>

“Que l'article soit sélectionné par mot clé, clic sur un lien, l'accès à cet élément particulier est détaché de l'ensemble plus vaste dans lequel il s'intégrait. Ce qui fait sens, c'est la totalité du dispositif de mise en page, par renvoi complémentaire. La logique de cadre laisse place à une consommation réticulaire, une accumulation de fragments.”⁹²

Dans son article, Lits parle du récit de faits réels sur internet. Il évoque ainsi un “hyper-récit” constitué par des sources multiples, comme des inconnus sur les réseaux sociaux, des communications de grands médias, et qui couvrirait des éléments d'actualité.

Même si toute sa réflexion portant sur le temps n'est pas à rapprocher de notre travail, qui est dénué du rapport avec l'actualité et donc avec une temporalité réelle des événements du récit, il nous a paru évident que les concepts d'“hyper-récit” et d'hyper-structure étaient appropriés pour qualifier nos objets d'études.

Chaque article des sites peut-être considéré comme un “ensemble rédactionnel” en suivant la définition donnée par Lugrin. Le récit est accessible par fragments : une image, sa légende, une étrangeté dans la présentation de la page, la description, des addendums éventuels. On observe ainsi la création d'un “hyper-récit” fictionnel.

De même, l'article apparaît lui-même comme un fragment dans l'hyperstructure que représente le site web. Le récit d'un article est “hyper-narratif”, ce qui veut dire qu'il renvoie vers d'autres récits grâce à un lien hypertexte. Au fil de sa circulation, le lecteur peut alors tracer sa propre route entre des articles écrits par différents auteurs, explorer différents thèmes, en fonction de ses intérêts et de ce qui lui est donné à voir, en une errance qui n'a de fin qu'avec l'épuisement des contenus déjà très nombreux sur les deux sites.

“Le récit peut alors prendre toutes les voies, revenir en arrière, emprunter simultanément des voies contradictoires, télescoper des étapes, varier d'un usager à l'autre”⁹³

Ainsi, nous pouvons considérer que le lecteur trace son propre chemin dans un récit sans début ni fin en dehors du moment où lui-même décide de débiter sa lecture et de la finir.

⁹² *Op. cit.*, LITS Marc, L'impossible clôture des récits multimédiatiques, *A contrario*, janvier 2010

⁹³ *ibid*

Ce même récit, composé de fragments aux auteurs et aux formats multiples, s’inscrit dans une hyperstructure cohérente et très vaste grâce à l’outil numérique.

En somme, le lecteur trace son récit parmi toutes les possibilités de circulation que lui offrent les liens hypertextes.

C. Récit potentiel et interactivité

1) Le récit potentiel, comme un jeu vidéo

Le lecteur qui ouvrirait un des deux sites internet est mis face à une apparente infinité d’articles. Sur le site de la Fondation SCP, il rencontre une liste de 1000 articles francophones tous interconnectés, ainsi que 7000 articles anglophones, sans parler des contenus qui ne sont pas des rapports scp, mais des “contes”, ou des articles développant des éléments de l’univers différents des simples entités contenues (expliquant le système de dirigeance de l’organisation, les autres groupes liés au surnaturel, les sites secrets gérés par la Fondation fictive, etc). Ainsi, il peut, s’il se sent submergé par les possibilités de contenus à lire, commencer par lire un rapport au hasard, avec un bouton dédié.

Sur le wiki des Backrooms, le lecteur rencontre le même afflux de contenu, avec plusieurs centaines de niveaux (*level*), niveaux énigmatiques (*enigmatic level*), sous-niveaux (*sub-level*) mais également des centaines d’entités (*entities*), plusieurs groupes (*groups*) ou personnes recherchées (*persons of interest*).

Cet afflux de contenus et la liberté de circulation du lecteur, qui a le choix du récit qu’il souhaite tracer et explorer au sein de ces ensembles cohérents, nous a évoqué fortement la posture d’un joueur commençant à jouer dans un jeu vidéo dit “monde ouvert” (*open world*). Il s’agit d’un concept de design de niveau (*level design*) où le joueur parcourt librement un monde virtuel en ayant la possibilité d’agir sur certains facteurs⁹⁴. On peut penser à un exemple tel que *Red Dead Redemption*, un jeu prenant place au Far West, où le joueur peut circuler entre une histoire principale, des quêtes secondaires, et une exploration de la vaste carte et de toutes les actions aléatoires de personnages non joueurs.

⁹⁴ WHITEHEAD Dan, Born Free : The History of the Openworld Game, *Eurogamer* [en ligne], Février 2008 [consulté le 14/08/2022], disponible à l’adresse : <https://www.eurogamer.net/born-free-the-history-of-the-openworld-game-article>

L'interactivité, l'action décisive du lecteur qui, comme un joueur, fait des choix sur le récit qu'il souhaite explorer, nous a amenés à rapprocher cette narration de fiction sur le web à une narration de jeu vidéo.

Cependant, le jeu vidéo est un média encore récent, son récit est encore le sujet de débat entre plusieurs écoles. Pour notre travail de recherche, nous avons choisi de nous focaliser sur la vision de l'école des ludologues sur la construction du récit dans le jeu vidéo. Pour eux, l'essence du jeu vidéo repose peu sur une certaine narrativité, et plus sur son interactivité. Le joueur expérimente sa propre histoire, à la première personne, plutôt que de se la faire raconter, sans instance énonciatrice. Les ludologues préfèrent considérer le concept de *monstration*.⁹⁵

Cette définition de la construction du récit évoque fortement ce que nous avons pu observer pendant notre étude de corpus. Aucun personnage principal de récit de fiction ne se distingue lors de la lecture des articles. Le lecteur est plutôt inclus dans le récit comme s'il explorait un document destiné à un public qui l'inclue. D'autant plus que les lecteurs ont tendance à lire en se projetant dans un personnage imaginaire situé dans l'univers⁹⁶. Ainsi, la seule action que peut suivre le lecteur dans le récit est la sienne. Il construit son propre récit en suivant un itinéraire parmi des possibles multiples, dessinés par les liens hypertextes de chaque article.

⁹⁵ *Op. cit.* BARNABÉ Fanny, "Cadre Théorique", Narration du jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels [en ligne]

⁹⁶ *Op. cit.* PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne], pp. 21

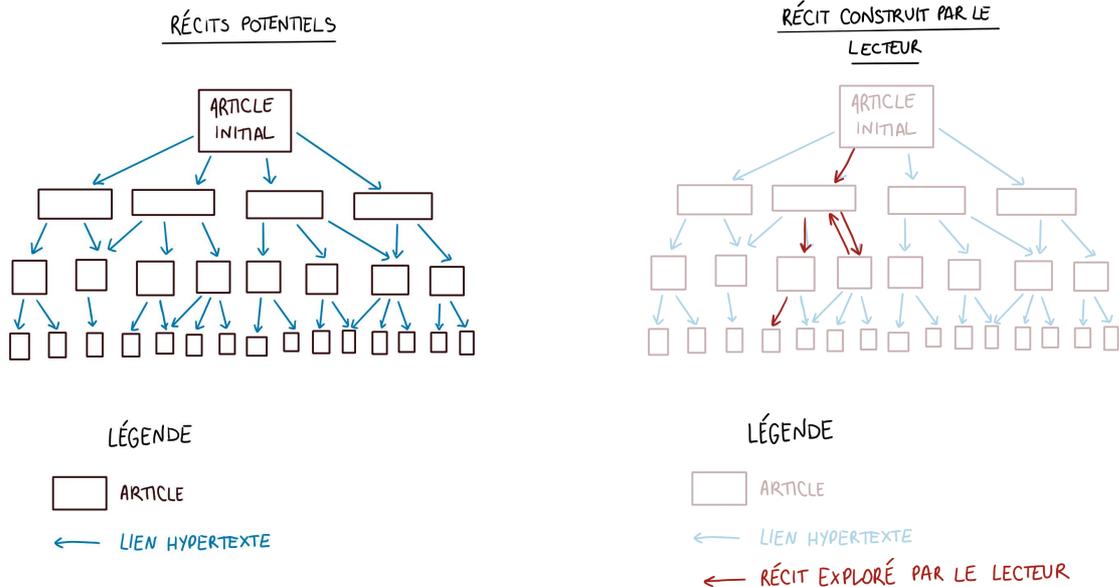


Figure 21 (à gauche) : schéma de l'arborescence de récits potentiels qu'ouvre un article
 Figure 22 (à droite) : schéma du trajet du lecteur au sein des récits potentiels

2) La question de l'univers

Peut-on encore parler de récit ? Une grande partie du récit n'est en effet que potentielle, dans l'attente d'être ajoutée par le lecteur au récit qu'il est en train d'explorer et de construire par lui-même. Beaucoup de contenu est privé de visite ou de consultation. Les sites wiki de création fictionnelle semblent donc être des lieux non seulement de récit, mais aussi de récit jamais révélé, de récit en puissance.

Pour inclure cette pluridimensionnalité du récit vidéoludique, Fanny Barnabé propose dans son ouvrage *Narration du jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels* de remplacer le terme de récit par celui d'univers, qui paraît plus inclure l'idée de récits en puissance, non explorés par le joueur, ou le lecteur, en ce qui nous concerne.

“plus ouverte et fonctionnelle : elle permet non seulement d'envisager la totalité des éléments de narrativisation internes au jeu (puisque c'est précisément la connaissance de l'univers qui rend possible l'actualisation de ces éléments et qui les charge en narrativité) mais aussi de prendre en compte ses composantes externes. Il peut s'agir — dans ce deuxième cas — soit d'éléments de narrativisation appartenant au paratexte [...], comme les informations véhiculées par les livrets des jeux, les bandes-annonces, les « soluces », etc. ; soit de véritables développements narratifs autonomes, réalisés sur plusieurs médias : les adaptations de jeu vidéo en film, livre ou bande dessinée, les fanfictions, les renvois

*interfictionnels... Le concept d'univers ouvre donc radicalement la perspective par son caractère transversal et transmédiatique.*⁹⁷

Cette suggestion de considérer les œuvres de fiction sous l'angle de l'univers plutôt que sous celui du récit peut être intéressante à considérer dans le cas de nos objets d'étude. En effet, l'idée de véritables développements narratifs externes mais tout de même inclus dans l'imaginaire que le lecteur développe en fréquentant l'univers, est très appropriée pour considérer le wiki de la Fondation SCP et celui des Backrooms. Les productions annexes liées à ces deux univers sont effectivement très nombreuses. Par exemple, il existe 2 788 fanfictions basées sur l'univers de la Fondation SCP sur le site de fanfictions *Archive of our own* (voir figure 23) , un site archivant des créations amateurs selon un système de référencement très efficace basé sur des étiquettes.

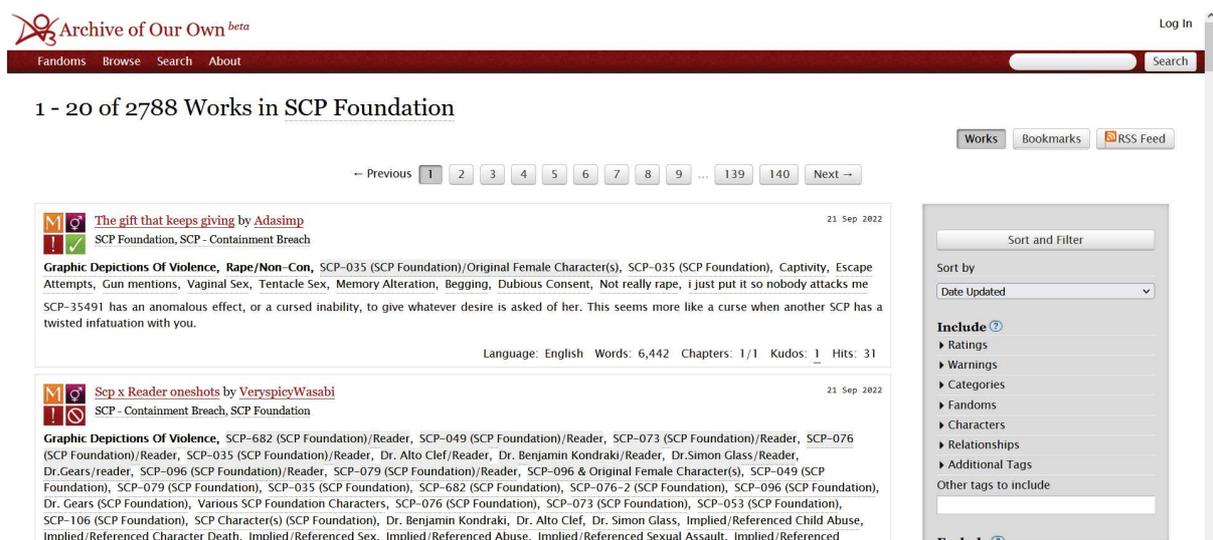


Figure 23 : première page de recherche des mots clés “SCP Fondation” sur le site Archive of Our Own (archiveofourown.org)

Il est également très intéressant de noter que l'univers des deux wiki, lorsqu'on l'étend à l'extérieur des sites internet, inclut aussi plusieurs jeux vidéo. On peut citer *SCP Containment Breach* (2012) et *SCP : Secret Files* (2022), qui ne sont que la pointe émergée de nombreux jeux indépendants plus ou moins bien développés, souvent portés sur un ou deux concepts du wiki, concernant la Fondation SCP. A propos des Backrooms, nous pensons au jeu *The Backrooms Game* (2019), gratuitement accessible.

⁹⁷ *Op. cit.* BARNABÉ Fanny, “Cadre Théorique”, Narration du jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels [en ligne]

3) Une perméabilité avec le jeu vidéo et son récit

Nous avons été interpellés par cette apparente perméabilité entre fiction collective sur les sites wiki et jeu vidéo. Non seulement leurs récits peuvent être rapprochés, mais les deux œuvres se prêtent étonnamment bien à une adaptation en jeu vidéo. Et pour cause : il s'avère que les deux sites, et particulièrement le site des Backrooms, sont imprégnés d'un imaginaire commun aux univers de certains jeux vidéos et au *gameplay*, qui regroupe à la fois l'intrigue et la manière dont un jeu est joué⁹⁸.

Ainsi, la présentation de certaines SCP en employant des éléments intradiégétiques pour représenter un dialogue, comme la retranscription d'un entretien, peut fortement évoquer certains moyens de récit dans des jeux vidéos comme *Arkham Asylum*, où les personnages antagonistes sont présentés par des enregistrements retranscrits de leur entretien avec un psychiatre (voir figure 25).

⁹⁸ (en) Definition of gameplay in English, *Oxford Living Dictionaries* : « The features of a video game, such as its plot and the way it is played, as distinct from the graphics and sound effects. ».

Entretien A1-006

Interrogateur : Dr Grym

Interrogé : SCP-006-FR

Avant-propos : L'enregistrement qui suit est un entretien entre SCP-006-FR et le Dr Grym, via un Classe-D végétarien équipé d'un système de communication, alors que l'entité est en phase active.

Dr Grym : Bonjour numéro zéro zéro six. Je me présente, je suis le Dr Grym. Êtes-vous capable de me répondre ?

SCP-006-FR : Oui.

Dr Grym : J'aimerais discuter un peu avec vous. À propos de vos activités, notamment.

SCP-006-FR : Mes activités ?

Dr Grym : Ce que vous faites quand des gens pénètrent dans votre magasin. Je dois avouer que je m'interroge sur vos raisons d'agir.

[Pas de réponse de SCP-006-FR pendant quelques secondes, néanmoins la question semble l'avoir perturbé.]

SCP-006-FR : Rien d'extraordinaire, juste mon travail.

Dr Grym : En quoi consiste vraiment votre travail ?

SCP-006-FR : À leur faire prendre conscience.

Dr Grym : Leur faire prendre conscience de quoi ?

SCP-006-FR : De ce qu'ils se font à eux-mêmes, j'aide l'humanité à prendre conscience de... (L'entité marque une pause) Maintenant, (en montrant le Classe-D non végétarien l'ayant fait entrer en mode actif) veuillez m'excuser j'ai un client.

SCP-006-FR a ensuite agi comme à son habitude.

Des recherches approfondies ont permis de retrouver des documents datant de la bataille de Stalingrad, montrant le corps sans vie de ce qui semble être SCP-006-FR, ainsi que des rapports du haut commandement russe. Voir **Addenda 01-006**.

+ Addenda 01-006
+ Addenda 02-006

Figure 24 : Document annexe du rapport SCP-006-FR : un entretien fictif entre la SCP et un scientifique



Figure 25 : Extrait du jeu Arkham Asylum, présentation du personnage du Sphinx (Riddler), via un entretien de patient (patient interview)

La perméabilité entre récit et jeu vidéo est encore plus explicite sur le wiki des Backrooms. Tout d'abord, les "niveaux" (*level*) peuvent certes correspondre à des étages, mais également à des niveaux dans un jeu. Le mot anglais *level*, comme "niveau" en français, peut correspondre aux deux. De plus, chaque niveau est présenté comme le niveau d'un jeu, avec une difficulté de survie, des niveaux permettant le repos, sans danger, et d'autres dont il est presque impossible de ressortir vivant. Enfin, l'imaginaire d'un univers liminal, destiné à la circulation, organisé en un labyrinthe de niveaux peuplés d'ennemis évoque un sous genre du jeu vidéo de rôle : le *roguelike*. Dans ce type de jeu, le joueur évolue dans un ou plusieurs donjons peuplés de monstres, à la manière du jeu de rôle en plateau *Donjons et Dragons*, pour sortir de l'univers vidéoludique.

Le récit sur les sites wiki de narration est inhabituel. Il est polyphonique, fragmenté, et ne connaît pas de début ou de fin, simplement délimité par les choix du lecteur dans les structures cohérentes des deux sites. Le lecteur est acteur en ce qu'il choisit le récit qu'il souhaite explorer parmi de nombreux récits en puissance. Il s'agit là d'une forme d'interactivité qui nous a poussés à observer la narration dans le jeu vidéo, un univers perméable aux deux sites de par leur vocabulaire, ou les imaginaires qu'ils appellent. Ainsi, les deux sites placent le lecteur au centre du récit, car il en est le destinataire intradiégétique, et contribue à co-construire le récit aux côtés de l'auteur. Il est d'ailleurs à noter que les lecteurs des publications font souvent partie de la communauté des auteurs.

III) Les contributeurs du site : une communauté ?

Nous nous sommes beaucoup intéressés dans ce travail à la place du lecteur dans l'établissement d'un récit numérique. S'il est au centre du processus, on parle de "co-construction", partagée entre l'auteur et le lecteur. Le rôle de l'auteur, lorsqu'on parle des œuvres globales que sont les sites, se confond avec celui de "communauté". Aussi, nous avons décidé de nous pencher sur les contributeurs des sites, afin de déterminer s'il était réellement approprié de parler de "communauté", et de voir quelle place était laissée au rôle d'auteur.

A. Peut-on parler de communauté ?

Pour parler de communauté, nous avons décidé de nous appuyer sur la définition établie par Grossman, Wineburg et Woolworth⁹⁹ pour qui une communauté est :

“un groupe de personnes qui sont socialement indépendantes, qui participent ensemble à des discussions et des prises de décision, et qui partagent certaines pratiques qui, à la fois, définissent la communauté et sont développées par elle.”.

Nous avons également décidé de compléter cette définition en reprenant celle de Preece et Maloney-Krichmar¹⁰⁰, qui *“ajoutent que dans une communauté les membres ont un besoin commun, s'engagent dans la participation répétée et active, partagent des ressources, et créent un contexte de conventions sociales qui détermine le cadre des interventions”*¹⁰¹.

⁹⁹ *Op. cit.* GROSSMAN Pamela, WINEBURG Sam, WOOLWORTH Stephen, Toward a Theory of Teacher Community, *The Teachers College Record* [en ligne]

¹⁰⁰ *Op. cit.* PREECE J, MALONEY-KRICHMAR D et ABRAS C, History of Online Communities in : CHRISTENSEN Karen & LEVINSON David (sous la dir. de), *Encyclopedia of Community : From Village to Virtual World*

¹⁰¹ *Op. Cit.* AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles: Contribution à une compréhension du rapport à la communauté, *Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance* [en ligne], 2009

1) Statut de l’auteur et règles de la communauté

Tout d’abord, nous avons décidé de nous pencher sur l’établissement de règles déterminant le cadre des interventions des membres de la communauté. Chaque site explicite les règles en question avec une page dédiée. On trouve en effet sur le wiki de la Fondation SCP une page “Guide pour Newbies”¹⁰² sous la balise *Règles du site*. Cette page informe les nouveaux adhérents au site des règles à respecter concernant les échanges sur le forum, l’attitude à adopter, la manière de lire et de réagir aux publications, par exemple. Il est spécifiquement mentionné sur la page que la lecture de la totalité de la page est nécessaire afin d’envoyer une candidature pour rejoindre la communauté.

De même, sur le wiki des Backrooms, une page *Règles du site (Site rules)* est disponible. Elle réunit toutes les règles à respecter, similaires à celles de l’autre élément de notre corpus. Cependant, elle spécifie également quelles sont les conséquences d’une infraction à ces règles. Il s’agit, la plupart du temps, d’un bannissement. Le bannissement est très utilisé dans la gestion des communautés numériques. Il s’agit d’un vocabulaire du jeu, qui permet de qualifier l’interdiction pour un joueur ou un participant de continuer à prendre part à certaines activités ou à la vie d’une communauté en raison d’une infraction grave.

Les deux sites sont par ailleurs équipés d’une équipe (*staff*) de modérateurs chargés de surveiller les interactions des collaborateurs sur les sites, notamment dans les commentaires des publications.

On peut ainsi observer l’existence des règles par leur rappel et leur application. Par exemple, durant notre étude des commentaires des publications, nous avons pu assister à un rappel à l’ordre par un modérateur, dans les commentaires de l’article “niveau 404” (voir figure 26) . En effet, un utilisateur, Jononono, souhaitait écrire lui-même un article pour l’emplacement “niveau 404” . Déçu par le fait d’avoir été pris de vitesse, l'utilisateur a attribué au niveau un vote négatif non lié au contenu de l’article, et demandant à modifier le

¹⁰² FONDATION SCP, Guide pour Newbies, *Règles du site* [en ligne], Fondation SCP, Hébergé par Wikidot.com, Mars 2012 [consulté le 20/09/2022], disponible à l’adresse: <http://fondationscp.wikidot.com/guide-for-newbies>

contenu publié par l’auteur, puis insiste, ignorant les refus répétés de l’auteur de l’article.ⁿ Suite à son comportement, son vote négatif a été jugé malveillant par les membres de l’équipe de modérateur et a causé, avec son attitude vis-à-vis de l’auteur de l’article et son refus de respecter le rappel à l’ordre, son bannissement de la communauté.



Figure 26 : commentaire de YellowISlol, membre de l’équipe des modérateurs, en réponse à un commentaire avouant une action contraire aux règles par l’utilisateur Jononono

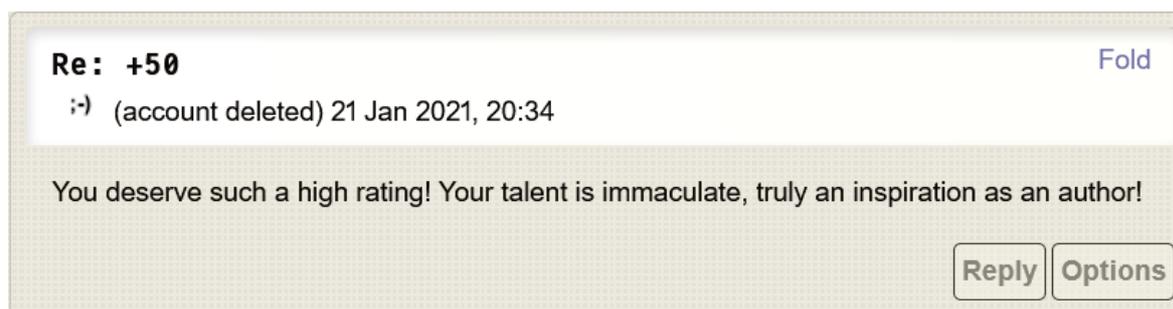
On observe donc ici une interaction discutant de la publication, mais principalement, le rappel et l’application des règles de la communauté. Il est d’ailleurs à noter que le rappel à l’ordre a ici pour but de protéger la légitimité de l’auteur d’un article à prendre les décisions liées à l’article en question.

La question, par ailleurs, se posait effectivement. Suite à son analyse de l’hyper-récit, Marc Lits s’inquiète de la disparition du rôle de l’auteur. Il parle de la possibilité d’une perte identitaire. En effet, avec un récit polyphonique et fragmenté, construit par le lecteur, on peut craindre la dilution ou l’effacement de l’énonciateur. Pour lui, la notion d’auteur est abolie, et il craint une disparition des notions de citation, d’interdiscours, noyés parmi un hypertexte globalisé et globalisant.¹⁰⁴

¹⁰³ “Notez qu’il est inacceptable d’invoquer cette raison pour donner un vote négatif à un article, cette action est en cours de discussion à l’instant. Utilisateur Jononono, nous considérons cette action comme un vote négatif malveillant, et ce n’est pas accepté au sein de cette communauté. Vous ne devriez pas donner un vote négatif à un article seulement parce que vous souhaitez occuper ce numéro de niveau. Mise à jour : Après consultation de l’équipe, l’utilisateur Jononono a été banni du site. **Ne répondez pas à moins de faire partie de l’équipe**”, utilisateur YellowISlol dans les commentaires du niveau 404, le 14 novembre 2020

¹⁰⁴ *Op. cit.*, LITS Marc, L’impossible clôture des récits multimédiatiques, *A contrario*, janvier 2010, p.122

Ici, nous pouvons observer une posture de l’auteur au sein du groupe qui est reconnue et même protégée par les modérateurs. L’auteur d’un article doit approuver toute modification apportée à un article qu’il aurait publié. Il est d’ailleurs à noter que les auteurs peuvent être objet d’admiration, considérés comme des personnalités influentes et talentueuses (voir figure 27). L’auteur n’est pas seulement reconnu, il est également célébré lorsqu’il est considéré comme talentueux, par des commentaires élogieux comme par des votes positifs.



105

Figure 27 : commentaire élogieux laissé par un utilisateur au compte supprimé dans l’espace commentaires de l’article du niveau 404

2) Communauté fondée autour de la pratique de l’écriture

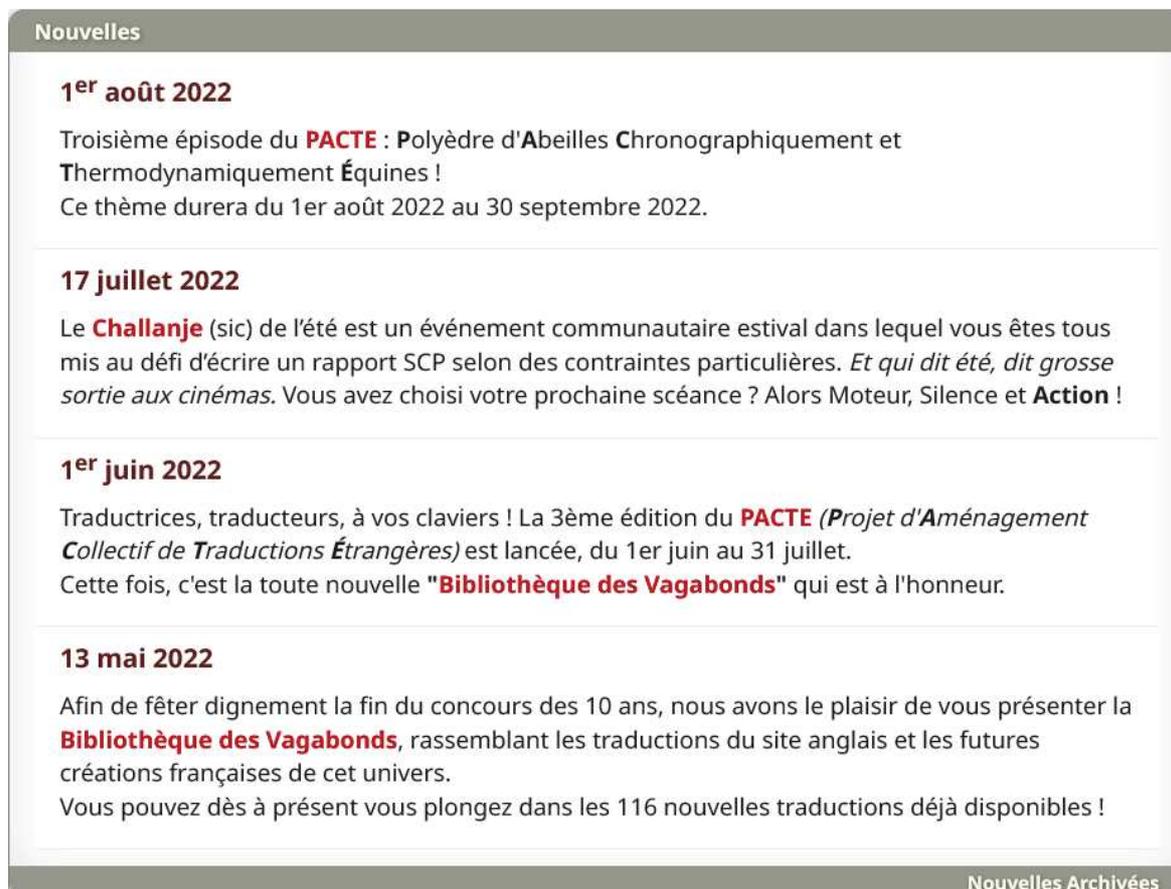
Dans les commentaires, nombreux sont les éloges qui portent sur l’écriture de l’auteur d’un niveau. Les wikis des Backrooms et de la Fondation SCP sont, après tout, des sites d’écriture, il n’est donc pas surprenant de trouver le processus d’écriture au cœur des échanges entre utilisateurs ainsi qu’objet d’événements divers.

Sur les deux pages d’accueil, l’activité créatrice de la communauté est mise en avant, avec notamment l’évocation de concours d’écriture. Par exemple, on trouve sur la page d’accueil du wiki de la Fondation SCP la mention d’un “concours des 10 ans” ou le “challenge de l’été” (voir figure 28). Un onglet “Nouvelles” a pour but de présenter les activités proposées pour animer l’activité créatrice répétée à la base du site et de sa communauté.

On observe déjà ici plusieurs critères de la communauté que nous avons déjà évoqués plus haut. La communauté s’organise autour de pratiques répétées et communes, et on

¹⁰⁵ “Tu mérites une aussi bonne note ! Ton talent est parfait, vraiment une inspiration en tant qu’auteur !” utilisateur au compte supprimé dans les commentaires du niveau 404, le 21 janvier 2022 à 20:34

observe la création de conventions communes, de règles, qui régissent les interactions entre membres.



Nouvelles

1^{er} août 2022
Troisième épisode du **PACTE** : Polyèdre d'Abeilles Chronographiquement et Thermodynamiquement Équines !
Ce thème durera du 1^{er} août 2022 au 30 septembre 2022.

17 juillet 2022
Le **Challan**je (sic) de l'été est un événement communautaire estival dans lequel vous êtes tous mis au défi d'écrire un rapport SCP selon des contraintes particulières. *Et qui dit été, dit grosse sortie aux cinémas.* Vous avez choisi votre prochaine scéance ? Alors Moteur, Silence et **Action** !

1^{er} juin 2022
Traductrices, traducteurs, à vos claviers ! La 3^{ème} édition du **PACTE** (*Projet d'Aménagement Collectif de Traductions Étrangères*) est lancée, du 1^{er} juin au 31 juillet.
Cette fois, c'est la toute nouvelle "**Bibliothèque des Vagabonds**" qui est à l'honneur.

13 mai 2022
Afin de fêter dignement la fin du concours des 10 ans, nous avons le plaisir de vous présenter la **Bibliothèque des Vagabonds**, rassemblant les traductions du site anglais et les futures créations françaises de cet univers.
Vous pouvez dès à présent vous plonger dans les 116 nouvelles traductions déjà disponibles !

Nouvelles Archivées

Figure 28 : onglet "Nouvelles" de la page d'accueil de la Fondation, elle présente des thèmes et défis pour animer l'activité de la communauté

B. Conscience du lien social et entraide

1) L'écriture, pour tous

Les sites sont perçus par leurs contributeurs comme des espaces de créations collectives, et sont par conséquent équipés pour rendre l'écriture accessible à tous, par un travail commun.

On trouve en effet sur le wiki des backrooms un article "Conseils d'écriture" (*Writing tips*), mais les ressources pour faciliter la rédaction sont beaucoup plus nombreuses et variées sur le site de la Fondation SCP. *Guide pour Newbies*, *Guide d'écriture*, *Guide pour l'écriture*

d'un rapport SCP, *Essai sur l'écriture*, autant de textes qui ont pour but de donner des conseils, de rendre visibles des règles de conjugaison, d'orthographe et de grammaire, ou même de narration. Ces textes assurent l'accessibilité du site, le respect de règles, concernant le ton d'écriture notamment, mais également une qualité standard uniforme à toutes les publications du site.

Les articles et guides des deux sites aident également de jeunes auteurs à se sentir en confiance, à publier ce qu'ils souhaitent et à adopter un processus d'écriture enrichissant. Par exemple, dans l'article "Comment arrêter de faire dépendre toute votre estime de vous de votre apport créatif" (*How to stop attaching your entire self-worth to your creative output*), une série de conseils est donnée aux jeunes auteurs afin de les aider à s'épanouir dans leur activité créative : "Cela m'a rendu.e plus heureux.se, m'a fait aimer encore plus le processus de création, et m'a fait aimer mes créations encore plus"¹⁰⁶ affirme l'auteur, ghostchibi.

En plus d'un travail de valorisation de la démarche d'écriture, nous avons également pu voir sur les deux sites plusieurs travaux de vulgarisation. Tout d'abord, la syntaxe informatique, ou le code html, utilisé pour mettre en forme les publications, est rendu disponible et accompagné d'un guide, sur les deux sites, qui explique comment l'utiliser, comment en jouer pour créer des effets, comment insérer des images. Ainsi, un auteur peut tout simplement utiliser l'outil copier-coller pour utiliser le format standard dans toutes ses publications, sans être pénalisé par un potentiel manque de connaissances dans les domaines informatiques.

Après l'informatique, le langage scientifique est également vulgarisé et expliqué. Cela a du sens : le "ton clinique" évoqué plus haut nécessite un vocabulaire scientifique jargonnel, et un ton scientifique gagne à se parer de termes savants et techniques. C'est ainsi que l'on peut trouver sur le wiki de la Fondation SCP un article "*Essai sur la radioactivité*" dédié à vulgariser les radiations, objet central du folklore gouvernemental et du complot. Un autre article "*Mots techniques*" regroupe du vocabulaire en tout genre, sur divers sujets (figure 29), toujours expliqué pour permettre une écriture toujours plus jargonneuse et scientifique.

¹⁰⁶ "It's made me happier, made me love the process of creating more, and made me love my final creations more." ghostchibi sur le wiki des Backrooms, article "*How to stop attaching your entire self-worth to your creative output*", publié le 22 septembre 2021

Plier

Table des matières

- Grammaire & utilisations générales :
- Sciences physiques :
 - Mathématiques :
 - Physique :
 - Chimie :
 - Géologie
- Sciences biologiques :
 - Biologie :
 - Neurologie :
 - Médecine & maladies :
- Ingénierie & technologie :
 - Informatique & logiciels :
- Science des matériaux :
- Linguistique :
- Tactiques & termes militaires :

Figure 29 : Table des matières de l'article "Mots Techniques" du wiki de la Fondation SCP

L'utilisation du site est, elle aussi, guidée pas à pas. Des articles, que nous avons déjà abordés, indiquent comment établir des liens entre les publications, comment étiqueter ses articles, donnent un lexique de l'univers pour en faciliter l'usage et rendre plus aisé l'inscription des nouveaux articles dans les codes de la structure globale.

Cette démarche de vulgarisation et de conseils est menée par des membres de la communauté, souvent plus expérimentés, pour aider des membres moins expérimentés.

2) La conscience de l'autre, marque d'une communauté développée

La consultation par les pairs des publications est un élément central du processus de publication sur les deux sites. Il est en effet possible, sur le wiki de la Fondation SCP, d'être mis en contact avec un "mentor", "*un membre compétent qui connaît parfaitement les rouages du wiki. Ils sont là pour vous aider à vous familiariser avec le site, les règles, la communauté et cette passion qui nous unit tous qu'est l'écriture.*"¹⁰⁷. L'entraide est encouragée et valorisée.

La critique est également accompagnée, avec des guides sur la rédaction de la critique d'articles déjà écrits et publiés. La création collective s'appuie beaucoup sur cette démarche de retours et de critiques constructives.

"Ces critiques garantissent aux rapports français une qualité reconnue par les autres branches de la Fondation SCP, et occupent certainement le plus clair du temps des quelques

¹⁰⁷ FONDATION SCP, *Mentorat* [en ligne], Fondation SCP, Hébergé par Wikidot.com, Juin 2018, dernière modification en septembre 2019 [consulté le 12/06/2022], disponible à l'adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/forum/t-12142958/mentorat>

*membres qui font l'effort méritoire d'aider les écrivains à développer leurs idées et leurs écrits : une critique complète et exhaustive peut très rapidement s'étendre sur une heure, voire deux et parfois plus encore !*¹⁰⁸

La critique prend également place sous les publications. Critiques très élogieuses et positives, comme nous avons pu le voir pour l'article du niveau 404, mais aussi critiques constructives, qui questionnent les choix de l'auteur, sous le rapport de SCP-006-FR (voir figure 30).



DrJohannes 12 Mar 2014, 08:49 Plier

C'était excellent jusqu'au deux derniers Addenda. D'abord, l'image du faux journal n'a aucun sens (un journal russe en français? Autant ne pas mettre d'image et mettre une "traduction" du document à la place). Et surtout, l'addendum suivant révèle une masse de choses qu'on aurait pu deviner avec l'article et les autres addenda sans nécessairement l'écrire noir sur blanc.

Vraiment dommage, parce que jusque là, c'était un des meilleurs articles du site jusqu'à présent.

Edité la dernière fois le 12 Mar 2014, 08:50 par DrJohannes Montrer plus
[Répondre](#) [Options](#)

Dr Grym 12 Mar 2014, 09:23 Plier

L'image du faux journal, on en avait parlé avec Caro (encore merci pour l'image) , au départ y'avait juste une transcription texte, mais on trouvait que l'image donnait un côté plus sympa à l'article, plus riche...

Après au niveau des addendas, y'en a qui ont trouvé que c'était la force du rapport, et là j'ai un avis totalement différent.

Peut être que rajouter plus de [DONNEES EFFACEES] bien placées dans les addendas pourrait garder l'intérêts pour ceux ci sans pour autant dévoiler totues les infos présentes aujourd'hui...

Je pensais en avoir fini avec ce bon vieux 006-FR, mais il me semble que quelques révision s'imposent encore...

Un des meilleurs articles??? oO

[Répondre](#) [Options](#)

Figure 30 : Exemple de commentaire critique sous la publication du rapport SCP-006-FR, où deux utilisateurs apportent leur critique et relèvent des incohérences à leurs yeux

¹⁰⁸ FONDATION SCP, Introduction, *Guide des critiques* [en ligne], utilisateur D-2108, hébergé par Wikidot, Septembre 2019 [consulté le 06/06/2022], disponible à l'adresse : <http://fondationscp.wikidot.com/guide-des-critiques>

Cette démarche s'inscrit dans la dernière phase "d'évolution socio discursive" de développement d'une communauté virtuelle définie par Audran et Simonian ¹⁰⁹. Selon eux, ces phases de participation retracent l'évolution du rapport des membres à une communauté et sont déterminées par la fréquence et la densité des échanges, ainsi que l'évolution des préoccupations des membres. La dernière phase, phase de "prise de conscience de l'alter, où les membres exploitent les aspects relationnels et réflexifs de la communauté et sont capables de se représenter les autres membres comme des partenaires"¹¹⁰. Elle arrive après une phase de rapport à soi, où les membres prennent les outils en main, puis une phase d'appropriation communicationnelle, où ils commencent à prendre conscience de la dynamique de communauté.

La communauté est ainsi partagée entre l'acceptation des différences de l'*alter* (singularités, critiques, débats) et le respect du *même* (normes partagées, but commun, références). "*La dialectique qui se joue entre altérité et mêmeté [...] est propice au développement d'attitudes individuelles et collectives contribuant à la socialisation des membres d'un groupe.*"¹¹¹

La communauté a ainsi un objectif d'apprentissage commun, de construction d'une communauté.

Néanmoins, elle a également un objectif artistique, qui tire profit du support numérique.

3) Une communauté artistique facilitée par le support numérique

La communauté telle que nous la découvrons nous évoque fortement la définition de l'art et des "mondes de l'art" que développe le sociologue Howard S. Becker dans ses oeuvres *Les mondes de l'art*¹¹² et *Propos sur l'art*¹¹³. Becker définit le monde de l'art comme "*un réseau de coopération au sein duquel les mêmes personnes coopèrent de manière*

¹⁰⁹ SIMONIAN Stéphane et AUDRAN Jacques, Approche anthropo-écologique du non-usage, *Recherches & éducatives* [En ligne], Juin 2012, n°6, [consulté le 22/09/2022], disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/rechercheseducations/1084>

¹¹⁰ *Op. Cit.* AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles: Contribution à une compréhension du rapport à la communauté, *Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance* [en ligne], 2009

¹¹¹ *Op. Cit.* AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles: Contribution à une compréhension du rapport à la communauté, *Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance* [en ligne], 2009

¹¹² BECKER Howard S., *Les Mondes de l'art*, Flammarion, Paris, 1988.

¹¹³ BECKER Howard S., *Propos sur l'art*, L'Harmattan, Paris, 1999.

régulière et qui relie donc les participants selon un ordre établi. Un monde de l'art est fait de l'activité même de toutes ces personnes qui coopèrent". Selon lui, l'art est "le produit d'une action collective", et ses acteurs partagent "des présupposés communs, les conventions, qui leur permettent de coordonner ces activités efficacement et sans difficultés"¹¹⁴.

Au sein de la communauté que nous avons pu étudier au cours de notre travail de recherches, tout comme dans la création artistique selon Becker, l'œuvre globale qu'est le site est le produit de la coopération de nombreux acteurs : les auteurs, les lecteurs, les modérateurs, les critiques. Tous ces acteurs partagent des "conventions", des normes qui permettent leur coopération et la cohérence de la création collective. Dans notre corpus, les "conventions" sont, certes, les règles explicites de la communauté, mais sont également les inspirations esthétiques et structurelles, le jeu vidéo, les documents tirés du réel, qui contribuent à créer une œuvre d'art harmonieuse, malgré la multitude de collaborateurs que permet internet.

Internet est au cœur de ce processus de création. En effet, dans sa thèse¹¹⁵ Megan Erin Pallante souligne la distance temporelle et spatiale qui sépare les contributeurs, et la difficulté du travail coopératif dans de telles conditions. Elle invoque alors l'idée du folkloriste Andrew Peck¹¹⁶¹¹⁷, selon laquelle internet permet une communication asynchrone entre les membres de la communauté. En effet, les utilisateurs peuvent publier lorsqu'ils le souhaitent, et les autres contributeurs peuvent, quant à eux, commenter ou réagir des jours, voire des semaines après la publication. Ainsi, les récits du site sont constamment mis à jour, discutés et améliorés, et ce, en public, sur le site internet.

C. Une performance digitale de l'écriture

¹¹⁴ *Op. cit.*, BECKER Howard S., 1999.

¹¹⁵ *Op. cit.* PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne], pp. 21

¹¹⁶ PECK Andrew, At the Modems of Madness: The Slender Man, Ostension, and the Digital Age, *Contemporary Legends*, vol 5, 2015, pp. 14-37

¹¹⁷ PECK Andrew, Tall, Dark, and Loathsome: The emergence of a legend cycle in the Digital Age, *Journal of American Folklore*, vol.128, n°509, 2015, pp.333-348

1) Un autre récit : la représentation de la création

Lorsque le lecteur évolue sur le site web, il n'a pas accès uniquement aux publications intradiégétiques, qui lui exposent le récit. Il a également accès aux commentaires, que nous avons déjà évoqué, ainsi qu'à l'historique de la page. Dans cet historique, un lecteur curieux peut trouver toutes les étapes de l'élaboration de l'article (*voir figure 31*) depuis sa publication, ainsi que le détail (la date de modification, le nom du collaborateur, le type de modification).

[Close](#)

Page history of changes

Show page changes: ALL
 source changes
 title changes
 page name changes
 tags changes
 metadata changes
 files changes

Revisions per page:

[Update list](#) [Compare versions](#)

page 1 of 2 [1](#) [2](#) [next »](#)

rev.	flags	actions	by	date	comments	
39.	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	S I V S	 ghostchibi	13 Apr 2022	You successfully reverted the page to revision number 36
38.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 Yasi7	12 Apr 2022	capitalized level cuz why not (mods i think you forgot to make it so members cant edit this)
37.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	I V S R	 Yasi7	12 Apr 2022	
36.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 Ferraru	23 Sep 2021	You successfully reverted the page to revision number 33
35.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 AlyssaBKR	23 Sep 2021	Added my level
34.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 AlyssaBKR	23 Sep 2021	I only added my level's entrance there.
33.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 CutTheBirch	10 Sep 2021	Wikidot didn't like the internal link in the image caption, so I changed it back to an external link
32.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 Sariastuff	1 Sep 2021	
31.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 Ferraru	29 Aug 2021	You successfully reverted the page to revision number 29
30.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 Ferraru	29 Aug 2021	colon
29.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 etoisle	15 Jul 2021	
28.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 CutTheBirch	20 Jun 2021	You successfully reverted the page to revision number 26
27.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	S V S R	 Optic GD	20 Jun 2021	

Figure 31 : extrait de l'historique de la page du niveau 404 le 20/09/2022

D'autres formes d'écritures sont aussi représentées sur les deux sites. La traduction a un rôle important dans les deux communautés. De fait, dans les commentaires de SCP-006-FR il est fait mention d'une traduction en russe du texte du faux article de la *Pravda*, pour l'adaptation à une branche russe de la Fondation SCP. De même, dans l'article

sur SCP-101-FR, dont l'action touche dans le récit à des branches internationales de la Fondation, la présence d'un commentateur russe signalant l'existence d'un article russe à ajouter aux liens cachés de l'article est essentiel pour la cohérence de l'univers fictif. La présence du commentateur est d'ailleurs saluée par les autres commentateurs francophones¹¹⁸.

La réécriture est également un processus créatif assumé, auquel il est pleinement fait référence, dans les commentaires de l'article du niveau 0, par exemple. En effet, le niveau 0 des backrooms est basé sur la publication originale de 4chan qui a lancé le phénomène des Backrooms. Tous les commentaires de l'article font mention de sa nature de réécriture et opèrent une comparaison avec la version précédente, presque unanimement admise comme mieux écrite que le niveau 0 actuel (*voir figure 32*).



Figure 32 : commentaire de Some Random User sur l'article du niveau 0 des Backrooms, un des rares commentaires positifs.

¹¹⁸ commentaire de Skadi Rammstein : “Un russe ? Ici ? *danse de la joie* (*A russian ? Here ? *Happydance**)” en commentaire de l'article de SCP-101-FR, le 29 mai 2016, en réponse au commentaire de Blackbird5154

¹¹⁹ “selon moi la version actuelle est VRAIMENT meilleure et plus effrayante. GROS accent sur la partie effrayante. C'est facilement un des niveaux les plus terrifiants de ce site. Le fait qu'on entre tout juste dans les Backrooms sans savoir quoi faire et qu'on s'apprête probablement à mourir de faim est honnêtement terrifiant. J'ai aussi aimé l'implication selon laquelle il n'y a aucune entité **connue**” commentaire de Some Random User sur l'article level 0 du wiki des Backrooms le 17 novembre 2021

2) Performance de l'écriture et effacement derrière la performance

Sur les sites web, l'écriture apparaît comme une performance, en ce que toutes les actions d'écriture sont recensées et accessibles pour le lecteur, qui peut ainsi assister au spectacle de la création. Les auteurs performant en tant qu'auteurs dont l'activité d'écriture est représentée.

Ils mettent aussi en scène une sorte de jeu de rôle à l'occasion. Tout d'abord, dans l'étude de Megan Erin Pallante, il est mentionné que les lecteurs s'imaginent souvent comme un membre du petit personnel, peu accrédité mais bénéficiant de bugs, ou de piratage, ou comme un haut membre de l'administration, titulaire du plus haut niveau d'accréditation.

Le format des deux sites se prête au jeu de rôle : sur le wiki des Backrooms, il existe un système de groupes (*groups*) dans lesquels peuvent se regrouper les auteurs. S'il ne s'agit pas de groupes extradiégétiques, un auteur peut rédiger un article en se projetant du point de vue de l'un de ces groupes. Le M.E.G (Groupe Majeur d'Explorateurs), par exemple, est le groupe le plus important, comme son nom l'indique, et est à l'origine de la majorité des publications du site.

Le jeu de rôle peut aussi s'incarner dans le rapport entre personnages et pseudonymes. Sur le wiki de la Fondation SCP, par exemple, plusieurs contributeurs ont des pseudonymes commençant par "dr", pour "docteur", et prennent donc l'identité de scientifiques, à l'origine de rapports. Il arrive même à l'occasion que nous puissions observer des pseudonymes de contributeurs devenir des personnages dans des addenda de rapports SCP. Dans le rapport de SCP-006-FR, un addendum présente la retranscription d'un entretien entre l'entité et un certain Docteur Xama. Ce même "Xama", en commentaire, indique à l'auteur de l'article comment mentionner correctement son personnage (voir figure 33).

"Dr. Xama"

Bon, ça ne me gêne pas d'être cité dans ton article (au contraire, héhé), mais il faudrait retirer "Dr. Xama" pour le remplacer par "Dr. Alexei", "Xama" étant les initiales de "Xierovitch Anastas Mathiew Alexei".

Sinon, le rapport est d'une bonne qualité, si ce n'est une remarque à souligner concernant la phrase suivante :

[...] "alors détaché auprès des services paranormaux de l'Armée Rouge."

C'est la GRU division, ça, il me semble.

Bon, upvote pour moi.

Figure 33 : commentaire posté par l'utilisateur Xama le 5 mars 2014 dans les commentaires du rapport SCP-006-FR

Cette performance individuelle de l'écriture s'efface tout de même face à la performance du groupe, qui demeure l'objectif de la communauté. Pour Morgan Erin Pallante, la performance n'est pas uniquement la performance individuelle d'un rôle, mais constitue également une performance esthétique. Cette performance du contenu des articles reste la raison d'être du groupe, et structure son identité. Toutes les publications des deux sites sont créées dans le but de participer à quelque chose de plus grand et d'accessible à tous. C'est la communauté qui gagne en notoriété par sa création, et non des créateurs individuels, dont la reconnaissance demeure circonscrite au groupe même des contributeurs.

CONCLUSION

Après notre travail de recherche, nous avons pu déterminer que les sites wiki de fiction horrifique collaborative étaient un lieu d'adaptation du récit et son écriture au support numérique de plusieurs manières.

Tout d'abord, à l'échelle d'une simple page, le récit adopte certes un format très codifié et standardisé, mais ce format permet le réinvestissement de mécanismes d'horreur et de fictions, notamment basés sur l'étrangeté infiltrée dans des éléments familiers via le détournement de ses codes, ou invocateurs d'un folklore de mystère parfaitement adapté au net. La dimension uniforme de ce format permet par ailleurs l'instauration d'une esthétique commune à chaque site, afin d'en faire un ensemble fictionnel cohérent. La première hypothèse que nous avons élaborée est ici invalidée.

Notre travail sur de simples pages web nous a amenés à étudier l'arborescence des deux sites. Face à l'hypertextualité omniprésente entre articles et justifiée par le folklore des deux œuvres, le récit s'adapte. En effet, le lecteur construit son propre cheminement dans la structure labyrinthique du site qu'il visite. Il assemble pour cela des fragments de l'"hyper-récit", au hasard ou selon un thème qui pourrait l'intéresser. Il explore ainsi un récit possible parmi une multitude de récits en puissance qui ne sont pas encore montrés. Cette adaptation du récit, presque interactive, nous a évoqué la construction du récit au sein d'un jeu vidéo et a validé à nos yeux notre seconde hypothèse, selon laquelle le site internet propose un récit non linéaire, polyphonique et fragmenté.

Enfin, les œuvres que constituent le wiki des Backrooms et celui de la Fondation SCP sont les produits du travail de communautés de contributeurs. Elles s'organisent autour de règles, d'une sociabilité et d'une collaboration basées sur l'écriture et sur un objectif de performance collaborative, de véritable création artistique. Cependant, même s'il est effacé d'un point de vue global par la performance du groupe, l'auteur individuel ne disparaît pas au sein même de la communauté, et bénéficie d'un droit sur l'article qu'il écrit, droit que les règles ont pour but de marquer. Ainsi, notre dernière hypothèse, selon laquelle le rôle de l'auteur disparaissait face à la multiplicité du récit, demeure, bien que valide, à nuancer. Pour

travailler sur les membres de cette communauté, nous nous sommes appuyés sur des traces qu'ils ont pu laisser sur le site, ainsi que sur des entretiens menés et relatés par Megan Erin Pallante notamment. Il aurait pu être intéressant, si nous en avons eu l'occasion, de conduire des entretiens avec un échantillon de membres en question. Il s'agit d'une piste que nous aurions aimé explorer. Toujours autour de la communauté il nous aurait plu de mener une étude portant sur l'identité de ses membres et, plus précisément, sur le partage d'une sous-culture liée à leur activité de création. Un tel travail aurait complété notre approche de la communauté et de la création amatrice sur Internet comme vecteur de lien social.

Au terme de notre étude, nous pouvons conclure que le format numérique du récit permet une exploration et une expérimentation basées sur des structures et des mécanismes bien connus, surtout dans la création horrifique. Cependant, il est également à même de proposer des constructions originales du récit, des représentations inhabituelles de l'écriture. L'écriture collaborative nous est apparue comme une forme de création non lucrative, où les auteurs individuels ne gagnent rien d'autre que la reconnaissance de leur travail au sein de la communauté, formée autour du processus de création.

Cette écriture se veut accessible à tous, amateur, inscrite dans une communauté et une sous-culture facilitées par le support numérique. Selon nous, elle gagnerait à être un jour étudiée sous les différentes formes qu'elle peut prendre comme moyen de démocratisation de l'art et de visibilisation de la création populaire produite en dehors des circuits traditionnels de l'édition, par exemple.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

GROSSMAN Pamela, WINEBURG Sam, WOOLWORTH Stephen, Toward a Theory of Teacher Community, *The Teachers College Record* [en ligne], 2001, vol 103, n°6, pp. 942-1012, [consulté le 13/03/2022], disponible à l'adresse : <https://www.tcrecord.org/Content.asp?ContentID=10833>

PREECE J, MALONEY-KRICHMAR D et ABRAS C, History of Online Communities in : CHRISTENSEN Karen & LEVINSON David (sous la dir. de), *Encyclopedia of Community : From Village to Virtual World*, Thousand Oaks : Sage Publications, Juin 2009, pp 1023-1027, 2000p.

GENETTE Gérard. « Fiction ou diction », *Poétique*, vol. 134, no. 2, 2003, pp. 131-139.

BECKER Howard S., *Les Mondes de l'art*, Flammarion, Paris, 1988.

BECKER Howard S., *Propos sur l'art*, L'Harmattan, Paris, 1999.

PECK Andrew, At the Modems of Madness: The Slender Man, Ostension, and the Digital Age, *Contemporary Legends*, vol 5, 2015, pp. 14-37

PECK Andrew, Tall, Dark, and Loathsome: The emergence of a legend cycle in the Digital Age, *Journal of American Folklore*, vol.128, n°509, 2015, pp.333-348

Articles scientifiques

LITS Marc, L'impossible clôture des récits multimédiatiques, *A contrario*, janvier 2010, n°13, p 113-124

AUDRAN Jacques, DAELE Amaury, La socialisation des enseignants au sein des communautés virtuelles: Contribution à une compréhension du rapport à la communauté, *Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation à Distance* [en ligne], 2009, vol 23, n°1, pp 1-18 [consulté le 12/04.2022] disponible à l'adresse: <https://www.ijede.ca/index.php/jde/article/view/455/813>

AUDRAN Jacques, SIMONIAN Stéphane, Profiler les apprenants à travers l'usage du forum, *Information sciences for decision making* [en ligne], 2003, n°10, pp. 21-32

BARNABÉ Fanny, "Cadre Théorique", Narration du jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels [en ligne], Liège, Presses universitaires de Liège, 2018, pp. 15-57, [consulté le 20/03/2022], disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pulg/2617>

SIMONIAN Stéphane et AUDRAN Jacques, Approche anthropo-écologique du non-usage, *Recherches & éducations* [En ligne], Juin 2012, n°6, [consulté le 22/09/2022], disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/rechercheseducations/1084>

STAWIARSKI Marcin, Rien que des seuils : réflexion sur l'esthétique de l'interstice dans les oeuvres de Gabriel Josipovici, *Conserveries mémorielles* [en ligne], n°7, 2010 [consulté le 17/09/2022], disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/cm/451>

LUGRIN Gilles, Le mélange des genres dans l'hyperstructure, *Semen* [en ligne], n°13, mis en ligne en mai 2012 [consulté le 22/09/2022] disponible à l'adresse : <https://doi.org/10.4000/semen.2654>

Travail de thèse :

PALLANTE Megan Erin, *Secure, Content, Protect : Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation* [en ligne] Thèse : American Studies, Université de Caroline du Nord à Chapel Hill, 2017, p.64 [consulté le 02/02/2022]

Articles de presse

CONSIDINE Austin, Bored at Work? Try Creepypasta, *New York Times* [en ligne], Novembre 2010, [consulté le 4/03/2022], disponible à l'adresse : <https://www.nytimes.com/2010/11/14/fashion/14noticed.html>

ROY Jessica, Behind Creepypasta, the Internet Community That Allegedly Spread a Killer Meme, *Time (magazine)* [en ligne], Juin 2014 [consulté le 24/01/2022], disponible à l'adresse : <https://time.com/2818192/creepypasta-copyypasta-slender-man/>

DUPLAN Antoine, Au milieu des années 70, la paranoïa commence à infiltrer le cinéma américain, *Le Temps* [en ligne], Mars 2013, [consulté le 14/09/2022], disponible à l'adresse : <https://www.letemps.ch/culture/milieu-annees-70-paranoia-commence-infiltrer-cinema-americain>

DUSSERT Margaux, Angoisse, Incertitude : pourquoi l'esthétique #LiminalSpace nous fascine-t-elle autant ??, *L'ADN* [en ligne], Juillet 2022 [consulté le 17/09/2022], disponible à l'adresse : <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/pourquoi-esthetique-liminal-space-fascine-internautes/>

WHITEHEAD Dan, Born Free : The History of the Openworld Game, *Eurogamer* [en ligne], Février 2008 [consulté le 14/08/2022], disponible à l'adresse : <https://www.eurogamer.net/born-free-the-history-of-the-openworld-game-article>

PERSONNEL DE REDACTION, The wiki Principle, *The Economist* [en ligne], Avril 2009, [consulté le 27/05/2022], disponible à l'adresse : <https://www.economist.com/special-report/2006/04/22/the-wiki-principle>

Inspiration théorique:

ZAMORANO Julia, *L'infra-ordinaire : esquisse de la théorie narrative de Georges Perec, Thélème. Revista Complutense de Estudios Franceses* [en ligne], vol 30, n°2 (2015), pp 269-282

RABATEL Alain : Cas de belligérance entre perspectives du narrateur et du personnage : neutralisation ou mise en résonance des points de vue ?, *Linx* [En ligne], 43 | 2000, mis en ligne le 11 juillet 2012, consulté le 12 février 2023. URL : <http://journals.openedition.org/linx/1095> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/linx.1095>

BARTHES Roland, *La préparation du roman, I et II, Cours et séminaires au Collège de France (1978-1979 et 1979-1980)*, Paris, Seuil/IMEC, 2003.

BARTHES Roland, *Le Neutre, Cours au Collège de France (1977/1978)*, Paris, Seuil/IMEC, 2002.