



**HAL**  
open science

# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements : le cas de la SCP Foundation

Léo Fauvel

► **To cite this version:**

Léo Fauvel. Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements : le cas de la SCP Foundation. Sciences de l'information et de la communication. 2015. dumas-04137796

**HAL Id: dumas-04137796**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04137796>**

Submitted on 22 Jun 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

## Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Médias et communication

Option : Innovation et création de contenus médiatiques

# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

## Le cas de la *SCP Foundation*

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

Tuteur universitaire : Marion Rollandin

Nom, prénom : FAUVEL Léo

Promotion : 2014-2015

Soutenu le : 27/10/2015

Mention du mémoire : Très bien

## Remerciements

Mes plus sincères remerciements vont à toutes les personnes qui ont su accompagner, orienter, renseigner ou critiquer mes recherches durant la rédaction de ce mémoire.

Merci pour commencer à ma tutrice universitaire, Marion Rollandin, doctorante au GRIPIC, pour avoir su me faire questionner et affiner mes axes de recherche avec pédagogie.

Merci à Julien Aubert, CEO et Directeur de la création et Édouard Gasnier, Directeur Social Media de Bigger Than Fiction, pour leurs innombrables enseignements professionnels et leurs conseils tout au long de ma réflexion.

Merci à Djoric, Roget, Decibelles, Gaffney, VAELynx, Lueshie, Gage Allen, Phil Wilkes, DangerRanger, OneCone, et à tous les créateurs et auteurs de la *SCP Foundation*, de Terminus Central Gaming, Undertow Games, Lotims inc. et d'ailleurs pour avoir accepté d'être interrogés dans le cadre de mes recherches.

Merci à Alice, Arthur, Cécilia, Katia, Samuel et Timothée pour leur patience et leur investissement dans mes entretiens expérimentaux.

Merci enfin à l'équipe administrative et aux membres de la *SCP Foundation* pour leur accueil et leurs réponses constructives dans le cadre de mes recherches.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Table des figures

Fig. I1 - Première moitié de la page d'accueil du SCP Wiki.....	22
Fig. I2 - Seconde moitié de la page d'accueil du SCP Wiki.....	22
Fig. I3 - Exemple d'article "SCP" du SCP Wiki.....	25
Fig. I4 - Exemple de Récit du SCP Wiki.....	27
Fig. I5 - L'"Agent Mémétique Tueur" de SCP-001.....	33
Fig. II1 - Exemple de fanart SCP sur DeviantArt.....	46
Fig. II2 - Capture d'écran de "SCP: Containment Breach".....	55
Fig. III1 - Détournement de l'apparence de SCP-173 dans le "SCP Markiplier Mod".....	66
Fig. III2 - Deux exemples de fanarts SCP envoyés à Markiplier via Twitter.....	68
Fig. III3 - Exemple de reprise vidéoludique : "Minecraft SCP-087b".....	70
Fig. III4 - Exemple de reprise vidéoludique : " <i>My Little Foundation: Containment is Magic</i> "..	76

# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

## Table des matières

Remerciements .....	1
Introduction .....	5
I - Le creuset d'un narratif voyageur .....	19
I - 1 - Vue d'ensemble du Wiki de la Fondation .....	19
I - 1a - La page d'accueil .....	19
I - 1b - Contenus et formats .....	23
I - 1c - Sous-couches visibles .....	28
I - 2 - L'encadrement architextuel d'une édition de la découverte .....	30
I - 2a - L'impact de la mise en page WikiDot .....	30
I - 2b - Lorsque les contraintes d'édition deviennent des règles de jeu .....	32
I - 2c - La force d'une rareté iconographique .....	35
I - 3 - L'encadrement social et historiographique de la hiérarchie des experts .....	37
I - 3a - Parallèle avec Wikipédia : l'importance des "couches profondes" du site .....	37
I - 3b - " <i>There Is No Canon</i> " .....	40
I - 3c - Conclusion partielle : La manufacture de fans .....	42
II - Une mine de petits objets transmédiatiques .....	45
II - 1 - Vue d'ensemble des grandes réécritures du narratif .....	46
II - 1a - Sélection dans un océan de paratextes et précision de notre démarche .....	46
II - 1b - Contraintes et opportunités du développement indépendant .....	49
II - 1c - Un relais de promotion essentiel : les <i>Let's Plays</i> .....	51
II - 2 - Des contraintes créatives parallèles, puis synergiques .....	53
II - 2a - Le socle culturel commun .....	53
II - 2b - Des concepts comme créés pour développer .....	56
II - 2c - Un contrat de lecture extrêmement plastique .....	57
II - 3 - D'un public de niche à une audience comptée en millions : une transition harmonieuse ? .....	59
II - 3a - Les offres du Let's Player, entre guide et narrateur .....	59
II - 3b - Le transfert de figures d'expert .....	61

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

II - 3c - Conclusion partielle : l'imaginaire de la mise à jour et la narration brisée .....	62
III - Le braconnage 2.1 .....	65
III - 1 - Une culture d'audience vorace.....	65
III - 1a - Le pinacle de commentaires sériels efficaces .....	65
III - 1b - Le retour d'une iconographie sélective .....	67
III - 1c - De multiples degrés de réécriture vidéoludique .....	69
III - 2 - De "bulles" d'extensions narratives à de nouvelles communautés .....	71
III - 2a - Un nouveau récit collaboratif : <i>Containment Breach</i> .....	71
III - 2b - Le besoin d'inventer une narration de l'adaptation d'une narration ? .....	73
III - 2c - Du <i>containment</i> de poneys .....	75
III - 3 - Et la boucle est bouclée : quid du contrecoup pour la Fondation ? .....	77
III - 3a - Bénédiction (optimiste ?).....	78
III - 3b - Malédiction (figurée ?).....	79
III - 3c - Conclusion partielle : trivialité et fécondité .....	80
Conclusion finale .....	82
Recommandations .....	85
Bibliographie .....	88
Annexes .....	91
Résumé.....	144
Mots-clefs.....	145

## Introduction

Quelles histoires se racontent sur Internet ?

Après bientôt deux décennies de réflexions sur le réseau, de créations de marchés et de *business models*, de redéfinitions en web 2 puis 3.0, de naissances de *pure players*, d'annonces de ruptures avec les modes de réception et de consommation des industries médiatiques et culturelles traditionnelles et d'innombrables autres révolutions, la question mérite toujours d'être posée.

Osons commencer par une déception : l'étude qui suit ne prétend certainement pas donner une réponse définitive à cette question, mais propose plus simplement de la poser tout au long de la vie d'une histoire digitale.

Par histoire, nous entendrons un narratif plus ou moins éclaté, plus ou moins absorbé par divers discours, mais identifiable au moins à l'origine comme un récit cohérent, avec ses auteurs, ses péripéties et ses audiences fidèles.

Par digitale, nous induisons qu'elle serait née sur une plate-forme dématérialisée et n'aurait jamais quitté l'écran. Qu'elle aurait été inventée et conduite par des utilisateurs non rémunérés, et ce sans aucune influence directe d'industries établies.

Enfin, par vie, nous entendrons le nœud du problème. Cette histoire, comme toutes les histoires, n'aurait pas le loisir de rester fixe sur Internet. Elle voyagerait d'un support à un autre, serait réécrite voire entièrement braconnée par des utilisateurs sans rapport aucun avec ses créateurs, servirait les intérêts de machines médiatiques dans lesquelles elle ne serait qu'un humble rouage. Et comme toutes les histoires, ses transformations commenceraient dans les yeux de son tout premier lecteur.

Voici donc le problème : si cette histoire digitale devait vivre plusieurs années, que resterait-il d'elle ? Et jusqu'où aurait-elle pu être emportée, peut-être au nez et à la barbe de ses auteurs ?

Dans les pages qui suivent, nous exploreront le parcours d'une telle histoire, née d'un petit format de nouvelles angoissantes et amatrices, sur une section très secondaire d'un babillard de discussions anonymes. De nos jours, ce narratif nourrit les lignes éditoriales de médias dont les audiences se comptent en dizaines de millions, et pourtant, son nom pourrait être énoncé à mille internautes de toutes origines et ne causer que mille réactions interloquées.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Nous allons parler de la *SCP Foundation*.

Commençons par éclaircir une confusion sémantique qui risquerait de nous poursuivre durant tout le reste de la réflexion. La *SCP Foundation* est à la fois le nom d'une œuvre collaborative - quoique ses auteurs pourraient volontiers déclarer qu'ils n'ont rien créé de collaboratif - et une communauté - quoique le lecteur critique pourra volontiers considérer qu'elle n'a rien de communautaire.

Pour notre part, nous admettrons ces deux termes d'emblée. Il existe bel et bien un corpus de travaux fictionnels aux multiples auteurs, écrits avec la volonté farouche de ne jamais combattre l'incohérence - et dont la lecture est pourtant profondément fluide et ordonnée. De même, il existe un groupement d'anonymes reliés par leur statut de membres d'un site Internet, et si toute forme de lien *actuel*<sup>1</sup> entre ces individus peut être contestée, il reste que leurs travaux ont généré un lieu narratif unique, qu'ils continuent d'étendre et de garder à ce jour. A nos yeux, cette production seule suffit à matérialiser la communauté - nous expliciterons le terme lui-même dans les lignes qui suivent.

Ce premier postulat étant établi, narrons. Le parcours de la Fondation commence, bien avant qu'elle ne soit ainsi baptisée, en 2007 sur l'espace de discussion anonyme à la réputation parfois douteuse, 4chan.org. L'un des canaux du site, /x/ était dédié aux histoires inquiétantes : de l'horreur aux légendes urbaines, il hébergeait les contributions relativement désordonnées d'utilisateurs reprenant ou produisant majoritairement des *creepypastas*<sup>2</sup>. L'une d'entre elles, "The Statue", introduisit en quelques lignes un format rédactionnel et un arrière-plan narratif qui séduisit de nombreux contributeurs de /x/, notamment parce qu'il laissait imaginer une assise fictionnelle aussi gigantesque qu'en vérité inexistante. En quelques mois, les imitations fusèrent sur le canal et au début de l'année 2008, un support dédié était créé pour ce qui était maintenant nommé "*The SCP Series*" via la plate-forme EditThis. L'un des symboles les plus mobiles de la Fondation était déjà établi : "SCP" pour "*Secure. Contain. Protect.*"<sup>3</sup>, un acronyme nébuleux résumant la mission d'une mystérieuse organisation secrète, vouée à garder les yeux du genre humain loin du surnaturel, de l'inexpliqué et de l'impensable. A ce stade, la communauté commençait à prendre forme, créant des règles de conduites, d'écriture, de mise en forme, et finissant après quelques

<sup>1</sup> Nous faisons notamment référence à la mise en opposition entre l'imaginaire de la "communauté virtuelle" et le contre-sens qui habite ce terme par la proximité physique et temporelle qu'il induit.

ROULX, Serge, LATZKO-TOTH, Guillaume, « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, 2000, p. 99-122

<sup>2</sup> Contraction de "*creepy*" (glauque) et "*copy and paste*" (copier-coller), les *creepypastas* sont de courtes histoires écrites pour causer l'angoisse et sont accompagnées d'un imaginaire de diffusion rapide, ainsi que d'une relative solidité sémantique comparable à celle des *memes*.

<sup>3</sup> "Sécuriser. Contenir. Protéger." (traduction par le site localisé SCP-FR).

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

difficultés techniques par s'installer sur la plateforme WikiDot sous le nom de "*The SCP Foundation*", ou SCP Wiki<sup>4</sup>.

Initialement composée de quelques dizaines d'individus, la Fondation devait grandir et enrichir son propos au fil des années, passant à plusieurs centaines puis à plusieurs milliers de membres. Malgré cette croissance, elle resterait un support de niche durant tout ce temps, à la fois en raison de la spécificité de son axe narratif et de la difficulté de son accès pour le lecteur intéressé mais néophyte. Cependant, le site de la Fondation ne devait pas rester longtemps la seule demeure de son histoire. De nombreux contributeurs publièrent leurs propres interprétations du narratif sur d'autres supports, certains personnels, d'autres plus grand public. En 2012, une recrue relativement nouvelle du site allait ainsi s'exprimer en développant un jeu vidéo indépendant, "*SCP: Containment Breach*".

Cette humble création devait rencontrer un succès phénoménal au vu de ses capacités de promotion et de distribution quasiment nulles. Elle dépassa rapidement la centaine de milliers de téléchargements sur IndieDB (un chiffre non négligeable pour le milieu des jeux indépendants) et attira l'attention d'un ensemble de vidéastes représentant la verticale de contenu la plus consommée<sup>5</sup> de Youtube : les "*Let's players*", ou commentateurs de jeux vidéo. Cette rencontre profita à toutes les parties impliquées, le créateur de "*SCP: Containment Breach*" ayant depuis fondé son propre studio (avec une première création maintenant plus proche du million de téléchargements) et les plus investis des *Let's Players* concernés ayant approché ou dépassé les dix millions d'abonnés et autant d'opportunités de monétisation - en partie grâce à la tendance porteuse qu'il constituait à leurs débuts.

Entre et autour de ces changements de supports, d'innombrables créations supplémentaires naquirent, d'un bout à l'autre du prisme séparant le "*fandom*" de l'œuvre indépendante. Et durant tous ces voyages, l'histoire que la communauté du SCP Wiki avait enrichi d'innombrables arches narratives, symboles et références intradiégétiques fut allègrement reprise, amputée, voire réduite à l'état de logotype détourné selon les besoins des divers médias qui s'en emparaient.

---

<sup>4</sup> WikiDot, tout comme EditThis, sont des plateformes initialement utilisées pour éditer des bases de données collaboratives sur divers sujets, et empruntent beaucoup d'éléments structurels à Wikipédia.

<sup>5</sup> Durant tout le reste de cette étude, nous utiliserons le terme de "consommateur" comme synonyme de "lecteur", en y ajoutant une notion de mobilité. Nous voulons ainsi résumer par exemple qu'un visiteur sur une vidéo Youtube, l'ayant potentiellement découverte par sérendipité et pouvant la quitter après quelques secondes de la même façon, n'est pas seulement "lecteur" ou "spectateur" mais interpréteur mobile que ce contenu peut orienter dans ses prochains circulations.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Le sujet du présent mémoire tient en deux questions simples : comment tout ceci a eu lieu ? Et qu'est ce que la *SCP Foundation* a de si universel, pour parler spontanément à tant d'audiences ?

D'un point de vue professionnel, notre intérêt dans ces questions tient à une problématique cruciale et régulièrement rencontrée. Comment valoriser un sujet de niche vers une audience plus large ? Créer de l'engagement et conquérir des parts de voix sans trahir le message ou le narratif global du matériau source ? Si la démarche varie pour satisfaire cet enjeu, elle implique *a minima* d'isoler les éléments les plus forts ou mémorables du matériau source, et de sélectionner des médias dont les audiences semblent compatibles. En outre, elle nécessite souvent de recruter des influenceurs établis dans le dispositif, et donc de s'adapter à leurs propres contraintes en termes de marché ou d'échanges d'audience. Or les risques abondent au terme de cette démarche : les signifiants valorisés par le dispositif peuvent être trop chargés symboliquement pour porter efficacement le message voulu, les influenceurs éventuels aussi bien que les audiences elles-mêmes peuvent remanier le propos du dispositif jusqu'à le diluer, ou le choix des médias visés peut tout simplement être trop hâtif et s'avérer inefficients.

Plus précisément, la possibilité de ces écueils ouvre selon nous deux grands domaines d'enseignement :

- Conception : les contraintes de temps et de ressource d'une agence digitale laissent rarement l'occasion d'opérer une étude fine des audiences du matériau travaillé. Comment consomment-elles, quels sont leurs profils, quelles valeurs attribuent-elles au matériau et de là, quels points communs ont-elles avec les consommateurs d'autres médias ? Le concepteur aguerri peut certes dégager des éléments de réponse à ces questions en observant leurs productions ou leurs prises de parole, mais il lui serait moins aisé de prendre en compte les influences structurelles, relationnelles, voire architextuelles, qui *forment* ces audiences. La "*SCP Foundation*" est l'occasion pour nous d'opérer une telle analyse sur un cas entièrement vierge d'interventions professionnelles ou d'investissements promotionnels (en-dehors de la structure même de ses différents médias d'accueil bien sûr). Les circulations d'audiences et les réécritures qu'elle a connues étaient entièrement organiques, et c'est notre espoir que l'analyse de tels parcours dégage des dynamiques d'audiences et de consommateurs applicables à d'autres cas.
- Valeur ajoutée : en-dehors de l'achat pur et simple, il est souvent ardu de construire une proposition narrative qui puisse à la fois survivre à ses diverses migrations

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

médiatiques, garder intact son message promotionnel, et constituer une valeur ajoutée pour les influenceurs qui la relayeront. Le narratif SCP peut là aussi apporter des réponses, car son passage à travers plusieurs médias aux magnitudes d'audience croissantes induit selon nous l'existence d'arguments de diffusion universels, ou à tout le moins malléables. En les identifiant, nous chercherons à dégager des considérations médiatiques reproductibles, notamment sur Youtube.

En termes de bagage théorique, les lignes qui précèdent donnent une idée plutôt nette des notions que nous estimons nécessaires à cette réflexion. Notre axe d'étude fondamentalement transversal ne nous laissera pas le loisir de les questionner sur chaque support étudié, et nous prendrons donc le parti de poser d'emblée les définitions suivantes :

- Communauté en ligne : nous l'avons vu plus haut, l'existence *réelle* d'une communauté en ligne est un questionnement que nous ne prétendons pas réfuter. Cependant, nous considérerons dans les lignes qui suivent que ce terme a pour la présente étude deux enjeux distincts de sa *réalité* :
  - La production collaborative. Les mécaniques fines du fonctionnement d'une communauté ne seront pertinentes à nos yeux que lorsqu'elles influenceront sur une production commune identifiable (nouvelles, jeu vidéo, illustrations, etc). Dans ces circonstances, nous utiliserons librement le terme de communauté pour définir un groupement d'individus possédant chacun sa propre interprétation de leur objectif commun et son propre échelon de représentation vis-à-vis de ses collaborateurs ou d'autres groupes considérés comme distincts.
  - Les discours d'escorte<sup>6</sup>. Plusieurs des "communautés" autoproclamées que nous étudierons tiennent plus en vérité d'audiences rassemblées par un *branding* discret et installé sur le long terme. Elles n'en sont pas moins intéressantes à nos yeux, car leurs imaginaires d'appartenance ou d'affiliation sont potentiellement producteurs des signifiants constituent notre sujet. Dans ces circonstances, nous préférons le terme de "culture d'audience", ou d'audience tout simplement, pour désigner ces groupes.

---

<sup>6</sup> Ici entendus selon leur sens premier, issu du théâtre et plus généralement du texte : l'accompagnement et l'enrichissement de la lecture par des paratextes. Nous considérerons comme discours d'escorte toutes les prises de parole des communautés sur elles-mêmes ou sur leurs productions, afin de définir leurs valeurs, leurs constantes créatives, leurs clés de lecture ou encore leur positionnement vis-à-vis d'autres médias voire de leurs propres membres. Le fait qu'il n'y ait en vérité aucun énonciateur principal de ce que "pensent" ou "disent" les communautés rend ce concept difficilement préhensible. Il n'interviendra donc que dans nos réflexions liées à des lieux d'expression et de présentation centraux pour chaque communauté : page d'accueil de leur site, espaces de tutoriels ou guides, vidéos d'introduction, positionnement des créateurs durant nos *interviews*.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Paratexte : le terme peut s'appliquer à la quasi totalité des objets que nous nous proposons d'étudier, car tout néophyte de l'univers SCP est susceptible de considérer un support comme une émanation d'un autre, voire un enrichissement accidentel, suivant son parcours. Nous le considérerons comme "tout matériau ajouté à, inclus dans ou externe au cœur d'un texte et qui a pour fonction d'expliquer, définir, enseigner ou consolider, ajouter des éléments de contexte ou les opinions pertinentes d'universitaires, traducteurs ou critiques <sup>7</sup>". Lorsque nous nous pencherons sur d'autres médias, nous estimerons pour les besoins de l'analyse que les productions internes à la *SCP Foundation*, iconographiques comme écrites, constituent ce texte initial. Nous aurons cependant l'occasion d'étudier la Fondation elle-même en tant que communauté et que cumul de textes, et cette approche nous amènera à tout y voir comme un paratexte.
- Canon : nous nous contenterons de la définition religieuse du terme, le Canon est ce qui fait loi. Appliqué à un univers fictionnel, il définit donc non seulement l'interprétation du lecteur mais également ses parcours de lecture lorsqu'il a la possibilité de choisir de privilégier telle ou telle partie d'un contenu aussi abondant que celui de la Fondation et de ses paratextes. Il apparaîtra rapidement que le terme ne nous est utile qu'en creux : pour les audiences que nous discuterons, il est soit entièrement absent des discussions, soit défini comme une notion fondamentalement *virtuelle* par opposition au terme plus complexe de *headcanon*.
- *Headcanon* : nous ne disposons pas de sources académiques sur ce terme et sa présence à ce stade de l'étude peut être qualifiée d'abusive. Cependant, nous estimons qu'il découle d'une conception suffisamment réflexive pour avoir un intérêt en tant que tel dans les pages qui suivent. Rencontré parmi la communauté du SCP Wiki, le *headcanon* est l'interprétation personnelle d'un lecteur du site, et/ou de ses paratextes, par opposition à la notion volontairement gardée comme nébuleuse du "Canon", du cadre d'interprétation aussi transversal que fantasmagorique de tout l'univers de la Fondation. L'existence même du terme induit celle d'un équilibre d'imaginaires, de contraintes créatives et de règles relationnelles, et ce sont ces aspects réflexifs qui nourriront nos observations.

<sup>7</sup> PELLATT, Valerie, "*Text, Extratext, Metatext and Paratext in Translation*", Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2013.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Fans : nos lectures nous mènent à appliquer ce terme sans égard aux déclarations des intéressés eux-mêmes. Nous nous éloignerons notamment des communautés "à idoles" dont les méthodes d'appropriation sont potentiellement étrangères aux phénomènes qui nous intéressent<sup>8</sup>.

Un "fan" est à nos yeux tout individu qui consomme un objet culturel puis discute activement son devenir voire fait sa promotion plus ou moins volontairement (nous emprunterons alors le terme de "Fans avides" à Knight<sup>9</sup>) ou produit un paratexte en rapport direct avec cet objet (dans le sens où il pourrait potentiellement le compléter). Sans nous embarrasser de considérations de qualité ou d'éloignement sémantique de ces paratextes, notre définition dépend donc essentiellement d'une intention palpable, à la croisée des fans contestataires de Flichy et des *fandoms* "alternatifs" de Jenkins<sup>10</sup>. Le Fan que nous considérerons est un individu dont la principale activité est la réappropriation, en contribuant à une bulle narrative commune, en produisant ses propres réécritures d'un narratif, ou en tirant ce dernier dans un autre espace d'expression dont il est familier.

Cette réappropriation s'arrêtera à nos yeux dans deux circonstances : lorsqu'elle sera réalisée avec un intérêt commercial en tête, ou lorsqu'elle consistera simplement à consommer des signifiants réécrits par d'autres.

- Fandoms : le terme étant volontiers utilisé avec des significations diverses par les communautés qui nous étudierons, nous ferons en sorte de l'utiliser le moins possible, pour plutôt considérer les composantes d'un groupe désigné comme "Fandom" : hiérarchisations éventuelles, portes d'entrées des membres dans le groupe, contraintes structurelles de leurs formats d'expression ou encore signes centraux de leur version du "*fandom*" par rapport au narratif source qu'ils honorerait.

Lorsqu'il faudra tout de même revenir à ce terme générique, nous accepterons deux positions : une définition individualiste (le fan règne en maître de son royaume narratif, et l'existence du *fandom* n'est que représentation vis-à-vis des autres membres) et une définition communautaire (les détournements d'un produit culturel se font de façon à constituer un objet canonique cohérent et accepté par un ensemble de contributeurs, et leur activité se rapporte plus à l'enrichissement de cette bulle narrative qu'à un va-et-vient réel avec le produit culturel original).

<sup>8</sup> MAIGRET, Éric, *Religion diffuse ou dissolution du religieux : la question des « fans » des médias*, Presses Universitaires de France, 2000, cité in SERGÉ, Gabriel, *Fans de... : sociologie des nouveaux cultes contemporains*, Paris, Armand Collin, 2014, p. 199.

<sup>9</sup> KNIGHT Gladys L., *Pop Culture Places: An Encyclopedia of Places in American Popular Culture*, Santa Barbara CA, ABC-CLIO, 2014, p.473.

<sup>10</sup> JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, NYU Press, 2006, p. 32, p. 119

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Braconnage : le mot de Michel de Certeau passe aisément du livre à l'écran, et nous verrons que notre sujet d'étude s'applique tout particulièrement à son usage. Nous parlerons de braconnage de deux façons, l'une relativement classique et l'autre, plus imagée :
  - La vision d'un lecteur "producteur de jardins" introduisant la "différence dans le système [...] d'un texte"<sup>11</sup> sera appliquée à notre analyse du SCP Wiki et de sa consommation. Il sera particulièrement intéressant en étant mis en opposition aux règles d'édition et d'orientation du site, dont beaucoup peuvent être raisonnablement considérées comme des réflexions comparables sur les pratiques de lecture et de sélection intime du contenu et de son sens par chaque lecteur.
  - Un second braconnage, plus terre-à-terre, tiendra à des cas d'emprunts au narratif SCP par un support profitant de la faible familiarité de son audience avec le matériau initial pour se le réapproprier dans des proportions variables. Nous choisissons de conserver le terme pour ces cas car ils ne peuvent être considérés comme procédant entièrement de démarches réfléchies : le braconnier intéressé a commencé par être un braconnier lecteur<sup>12</sup>, et un terme commun nous aidera à discuter la filiation entre ces deux états.
- Contrat de lecture : nous oserons étirer quelque peu le concept d'Elizeo Verón<sup>13</sup>, notamment en ce qui concerne sa capacité à intégrer en apparence le propos des "lecteurs" (qui dans notre cas le seront aussi bien que joueurs ou visionneurs) dans le discours d'escorte (souvent plus proche de l'univers co-créé) des supports étudiés.
- Mémétique : les concepts de *meme* ou de *teme* ne nous seront pas directement utiles - essentiellement parce que la notion risquerait de distinguer les objets étudiés de leurs encadrements symboliques et relationnels, une dérive que nous espérons bien éviter. Cependant, le concept d'une part de transmission *mémétique* au sens de Blackmore (fonctionnant sans nécessité de mise en contexte formulée ou

<sup>11</sup> De CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, pp.250-252.

<sup>12</sup> Pour citer Henry Jenkins, il faut connaître l'œuvre pour pouvoir la détourner, et nous avancerons que même le plus complet des vols artistiques passe en premier lieu par une attitude d'amateur sincère, ou à tout le moins engagé.

<sup>13</sup> VERON, Eliseo, "L'analyse du contrat de lecture: une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse", in *Médias: expériences, recherches actuelles, applications*, Paris, Irep, 1985, in JEANNERET, Yves, PATRIN-LECLERC, Valérie, "La métaphore du contrat" in HERMÈS N° 38, 2004

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

d'apprentissage conscient du signe en question<sup>14</sup>) nous sera utile dans l'étude de dynamiques de communautés et d'occurrences du narratif très éloignées médiatiquement de sa source.

- Univers : bien souvent, nous serons amenés à utiliser ce terme comme un synonyme enrichi de "narratif". Un univers fictionnel est à nos yeux l'ensemble des éléments qui peuvent être pris en compte dans le processus de sélection d'un "*Headcanon*", soit de l'interprétation personnelle d'un utilisateur. Il n'est donc pas limité à la vision de chacun, et à partir du moment où deux supports désigneront leur objet narratif sous le même nom et pourront être considéré comme possédant des audiences croisées, nous estimerons qu'ils livrent deux composantes d'un même univers pour l'audience commune.
- Architexte<sup>15</sup> : l'influence tacite d'une interface ou plus globalement des contraintes techniques d'un support d'écriture sur l'interprétation de son contenu. Toutes nos remarques d'ordre structurel découleront de cette notion quels que soient les supports d'expression étudiés, notamment afin de différencier deux paratextes considérés comme identiques par une audience mais distincts par une autre.
- Trivialité : l'idée selon laquelle chaque itération du narratif SCP sera l'occasion d'installer un nouveau contexte de lecture et une nouvelle échelle de références autour de son énonciateur<sup>16</sup> sera essentielle durant toute notre réflexion. Elle sera directement impliquée dans notre commentaire d'audiences se positionnant comme émettrices "originelles" de certains signifiants, par opposition à des réécritures "de fans".
- Signes et signifiants : nous avons fait et ferons régulièrement référence à ces termes pour désigner l'ensemble des objets narratifs saillants sur les divers supports étudiés. Établissons donc que nous entendrons ces termes au sens de Saussure, notamment le second : si le principal exercice de notre réflexion consistera à déterminer ce qui est *signifié* par les occurrences du narratif SCP sur divers médias, notre fil directif sera la reconnaissance empirique de *signifiants* transversaux. Lorsque nous

<sup>14</sup> BLACKMORE, Susan, *The Meme Machine*, Oxford, Oxford Paperbacks, 2000.

<sup>15</sup> GENETTE, Gérard, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979, coll. « Points essais », 2004.

<sup>16</sup> JEANNERET, Yves, *Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2008.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

parlerons de "Signes" mobiles ou réécrits, ce sera donc selon une définition amputée de sa composante interprétative.

Nos objectifs et acquis étant établis, nos questions initiales peuvent être reformulées de la façon suivante : quels sont les arguments transversaux qui ont permis au narratif SCP de passer d'une audience de niche, bénévole, à des audiences de plus en plus larges, monétisées, et reposant sur des médias distincts ? Ces arguments sont-ils constitués de petits phénomènes identifiables et relativement uniques, ou peuvent-ils être rassemblés sous la forme d'une dynamique plus globale, applicable à toute diffusion narrative sur Internet ?

Ainsi se dégage la problématique que nous proposons d'explorer : *comment* - soit par quelles mécaniques de diffusion, d'attribution ou encore quels intérêts croisés - les productions d'une petite niche d'écrivains ont-elles trouvé leur chemin jusqu'à des supports éminemment *mainstream* ?

Nous proposons de traiter cette question *via* trois hypothèses, dont les traitements structureront l'avancée de notre propos :

- Première hypothèse :

La circulation de ce narratif est due à la capacité de son support originel à traiter ses lecteurs comme des apprentis, dont la formation donne lieu à des braconnages évidents mais incapables d'être fidèlement exprimés sur ce support seul.

Nous envisagerons deux composantes à ce phénomène : un cadrage structurel du narratif sur le SCP Wiki - *via* son architexte mais aussi ses règles éditoriales - et un cadrage de valeurs - *via* la culture interne de la communauté, son historicité ou encore l'influence de ses membres.

- Seconde hypothèse :

La circulation de ce narratif s'est faite et est justifiée parce qu'elle emprunte des voies idéales de promotion mutuelle entre différentes plateformes, en fournissant des signifiants qui satisfont le maximum de types de consommateurs possibles<sup>17</sup>. En d'autres termes, elle est faite *via* de petits objets transmédiatiques, capables de générer localement des dynamiques rappelant les notions de convergence ou le concept professionnel de *Rabbit hole*. Le devenir des individus happés par ces dynamiques déterminera notre validation de l'hypothèse.

---

<sup>17</sup> Nous convoquons à nouveau les *Arts de Faire*, dans le sens où au moins deux catégories - braconniers et joueurs - de la typologie des lecteurs de Michel de Certeau apparaîtront régulièrement sur les supports étudiés.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Troisième hypothèse :

La vie propre des signes et concepts produits par ce narratif peut mener à la naissance de communautés fonctionnelles et indépendantes. Ces dernières n'existent pas en tant qu'extensions d'un média ou d'une culture d'audience artificielle liée au fonctionnement d'une plate-forme : elles sont spontanées et autonomes.

Pour discuter ces hypothèses, l'observation comme seule source d'information nous laisserait cruellement démunis sur deux fronts : la qualification des audiences discutées (leurs origines, leurs motivations, leurs parcours de découverte) et la force réelle des signifiants que nous nous proposons de suivre. Nous aurons donc recours à trois outils méthodologiques :

- Des questionnaires en ligne délivrés sur plusieurs lieux de discussion dédiés à des itérations du narratif SCP.

Tous les lieux d'injection n'ayant pas suscité un volume de réponses suffisant pour être pris en compte, nous mettrons à profit les résultats de deux questionnaires :

- Un questionnaire dédié aux membres du SCP Wiki, délivré sur plusieurs lieux de passage des forums internes du site.
- Un questionnaire dédié aux utilisateurs de "*SCP: Containment Breach*", délivré sur plusieurs plateformes de distribution ou de discussion du titre : ses pages téléchargement sur IndieDB et GameJolt, et le *Steam Group*<sup>18</sup> "*SCP Containment Breach*".

Tous deux visent à qualifier autant que possible les profils démographiques et les points d'entrée de ces audiences avec l'occurrence du narratif SCP concernée. Ils relèvent également des opinions d'assimilation ou de distinction entre cette occurrence et d'autres itérations du narratif.

- Des entretiens directs<sup>19</sup> avec des individus ayant été personnellement impliqués dans la production d'une itération du narratif SCP :
  - Quatre auteurs aguerris du SCP Wiki.
  - Un cinquième auteur du SCP Wiki, également *community manager* de la Fondation et administrateur de son site-sœur "*The Wanderer's Library*".
  - Deux développeurs de jeux vidéo indépendants inspirés du narratif SCP.
  - L'équipe administrative du serveur de jeu de rôle Terminus Central Gaming - dont l'offre inclut un univers SCP.

<sup>18</sup> Espace de discussion personnalisable sur la plate-forme de distribution vidéoludique Steam.

<sup>19</sup> Les retranscriptions annotées de ces entretiens peuvent être retrouvées en première annexe, p. 92.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Le réalisateur du film promotionnel encore en production de "SCP: *Containment Breach*", "*Containment Breach: Run*".

Ces *interviews* visent à documenter le processus créatif de ces divers braconniers du narratif, de relever les signifiants les plus déterminants dans leurs approches, ainsi que leurs positionnements par rapport à d'autres itérations.

- Des entretiens indirects (contrairement aux premiers, ils ne consisteront pas à poser des questions directement mais à relever des commentaires après une mise en contact avec plusieurs médias liés au narratif SCP), conduits individuellement auprès de cinq sujets.

Leur sélection dépend de la tranche d'âge majoritaire des utilisateurs questionnés préalablement (20-35 ans) et de la variation de leurs familiarités avec les types de contenus suivants : jeux vidéo, jeux vidéo indépendants, vidéos de *gaming* sur Youtube, *boards* de discussion en ligne et plateformes collaboratives (Wikis, fanfictions, etc).

Selon ce prisme, aucun des sujet ne présente un profil de familiarités identique aux autres.

Chaque entretien est découpé en trois phases de consommation de 15 minutes, chacune suivie d'une phase de questions de 15 minutes. Tous les sujets ont l'occasion de consommer les mêmes itérations du narratif SCP dans un ordre aléatoire : page d'accueil du SCP Wiki (circulation libre pendant les 15 minutes), nouvelle partie sur "SCP: *Containment Breach*" (chacune étant elle-même générée aléatoirement), visionnement d'une vidéo aléatoire parmi la première page de résultats à la requête "SCP containment breach" sur Youtube *via* un navigateur anonyme (en raison de logiques de référencement que nous aurons l'occasion de détailler, presque tous les résultats de cette recherche étaient des vidéos de la même playlist du *Youtuber* Markiplier, commentant une partie de *SCP: Containment Breach*). Durant chaque phase de consommation, leurs actions et choix de circulation remarquables sont notés.

Après chaque phase de consommation, la même série de deux (quatre) questions est posée aux sujets :

- Que viennent-ils de consommer ?
- (Après la première phase) Voient-ils des rapports entre ce contenu et les précédents ?
- (Après la première phase) Voient-ils des contradictions entre ce contenu et les précédents ?

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Qu'ont-ils à dire sur le format de cette expérience ? Qu'a-t-il d'appréciable ou de contraignant ?

Plus incertaine que les précédentes, cette méthodologie vise à reproduire autant que possible les parcours utilisateurs des nombreuses audiences abordées dans cette étude. Leurs bagages culturels respectifs et leurs pratiques de consommation étant impossibles à quantifier, ces entretiens indirects constituent notre solution pour à tout le moins dégager des comportements constants sur chacun des supports présentés, ainsi que des éléments transversaux relevés unanimement.

- Les informations fournies par ces trois outils ont encadré la sélection de notre propre corpus, qui est composé des documents suivants<sup>20</sup> :

- La page d'accueil du SCP Wiki.
- Les pages rassemblées dans la section "Guides" du SCP Wiki.
- La première page de sujets de chaque section du forum interne du SCP Wiki.
- Les premières minutes d'une nouvelle partie de "*SCP: Containment Breach*".
- La Playlist Youtube de la chaîne de Mark "Markiplier" Fischbach intitulée "*SCP Containment Breach*".
- Les vidéos sur Youtube dont le titre comprend "SCP" de la chaîne d'Adam "SkyDoesMinecraft" Dahlberg.
- Les premières minutes d'une nouvelle partie de la modification vidéoludique "*SCP Markiplier Mod*".
- Les premières minutes d'une nouvelle partie de la modification vidéoludique "*My Little Foundation: Containment Breach Is Magic*".
- Plusieurs centaines d'autres pages sur le SCP Wiki et sur les *gaming* Wikis de "*SCP: Containment Breach*", de vidéos dans et hors de la verticale Gaming sur Youtube, de "*fanarts*" et "*fanfictions*" sur diverses plateformes, de pages mentionnant la *SCP Foundation*, de pages de téléchargement et d'échange sur des plateformes de distribution vidéoludiques, de sujets de discussion sur les forums du SCP Wiki et d'Undertow Games, et d'adaptations vidéoludiques indépendantes - notamment celles des créateurs interviewés.

Si toutes ces lectures et analyses ont évidemment contribué à notre réflexion, elles ne sont pas directement reliées à nos conclusions (ou sont moins probantes que d'autres sources d'informations citées plus haut), et leur détail n'est donc pas fourni.

---

<sup>20</sup> Des exemples et illustrations tirées de ces divers documents sont fournis sous forme de figures au fil de la réflexion.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Entrons maintenant dans le vif de la réflexion.

Nous aborderons chacune de nos hypothèses dans le cadre d'une partie dédiée, en commençant par explorer la capacité du SCP Wiki à former des lecteurs non seulement braconniers mais également détourneurs. Ce cadre d'analyse nous amènera à dresser un portrait global du SCP Wiki et de ses typologies de contenus pour ensuite les confronter à deux grands régimes d'accompagnement du lecteur, l'un structurel et l'autre relationnel.

Nous questionnerons ensuite la possibilité de voyages du narratif SCP menés par de petits objets transmédiatiques particulièrement compatibles avec d'autres supports digitaux. Nous progresserons ici par supports distincts, en établissant leurs spécificités d'audience et de marché par opposition à la communauté amatrice et bénévole du Wiki avant de parcourir dans le détail ceux de ses signes qui expliquent la facilité de transposition de son univers dans leurs sphères médiatiques.

Enfin, nous observerons un cheminement inverse, en analysant cette fois non pas les signifiants qui ont traversé avec succès plusieurs supports et plusieurs audiences, mais ceux qui ont marqué un divorce entre le narratif initial et certaines audiences potentielles, donnant naissance à des communautés nouvelles et indépendantes. Ici, ce seront les utilités effectives et parfois surprenantes des signes émis par le SCP Wiki, en-dehors de leurs fonctions narratives ou interactives, qui structureront notre progression.

## I - Le creuset d'un narratif voyageur

La longue liste des médias ayant constitué une itération du narratif SCP nous amène à un constat immédiat, qui sera également le point de départ de la présente réflexion : l'univers de la *SCP Foundation*, bien qu'entièrement amateur et bénévole, s'est développé de sorte à pouvoir se comporter comme un produit culturel traditionnel, générateur de fans et de *fandoms*.

La première hypothèse explorée ci-après vise à expliquer la genèse du narratif et ses composantes. Par narratif, nous entendons bien l'objet protéiforme, fait d'histoires courtes, de symboles ou encore de cadres d'expression, qui compose la *SCP Foundation* en tant qu'œuvre voyageuse et relie toutes les références qui lui sont faites d'un média à l'autre.

De sa composante structurelle (les effets architextuels de l'interface WikiDot, les contraintes éditoriales) à son aspect social voire historiographique (l'influence des figures d'expert de la communauté et leur impact sur l'apprentissage *intrinsèque* comme *extrinsèque* du narratif<sup>21</sup>), nous chercherons à déterminer quelles caractéristiques ont permis à cette œuvre collaborative<sup>22</sup> d'être approchée, digérée et réappropriée par les "fans" qui lui ont permis de s'étendre en la déclinant sur d'autres médias.

### I - 1 - Vue d'ensemble du Wiki de la Fondation

Nous estimons nécessaire de livrer au lecteur une vue d'ensemble claire et cohérente des nombreux contenus qui peuplent le Wiki de la *SCP Foundation*. Si tous ces éléments n'auront pas une importance égale dans notre réflexion - soit parce que nous estimons leur effet sur le visiteur de façon structurelle, globale plutôt que qualitative, soit parce que les moyens méthodologiques nous manquaient pour observer finement leur impact sur l'expérience de chacun - leurs typologies et caractéristiques forment le point de départ de la plupart de nos réflexions ultérieures.

#### I - 1a - La page d'accueil

Intéressante pour l'étude de n'importe quel site Internet, la page d'accueil de la Fondation est particulièrement signifiante dans notre réflexion. Elle constitue en effet un

<sup>21</sup> Ou "*intrinsic*" comme une motivation personnelle, voire un défi (le processus de progression, l'exploration, la maîtrise du bagage éditorial, etc), et "*extrinsic*" comme une motivation issue du regard des autres (influence d'auteurs installés, concours d'écrits, etc).

RYAN, Richard M., DECI, Edward L., "*Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*", *Contemporary Educational Psychology*, Volume 25, N° 1, Janvier 2000, pp. 54–67

<sup>22</sup> Rappelons que nous considérerons par la suite l'œuvre collaborative comme le marqueur d'une communauté, dans la lignée d'une "communauté d'intérêts" selon la formule de Michel Melot.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

ensemble de portes d'entrée vers le narratif et ses milliers de contenus soigneusement organisés, et nos entretiens indirects comme nos questionnaires en ligne nous ont montré que tous les visiteurs n'étaient pas attirés par les mêmes liens en arrivant sur cette page. Or, lorsque chacun de ces liens cache d'une dizaine à plusieurs centaines de pages pouvant être consommées indépendamment des autres catégories, la question des premiers parcours utilisateurs de chacun devient primordiale dans notre réflexion. Elle représente la toute première étape dans l'interprétation de cet univers, et les modalités de cette interprétation sont vouées à avoir un impact direct sur l'incarnation qu'aura le narratif, porté par ses fans, sur des médias à bien plus forte audience<sup>23</sup>.

### Cinq ensembles aux effets bien distincts

Une première typologie grossière des liens affichés sur cette page (Fig. I1) nous amène à considérer cinq ensembles aux rôles et effets bien distincts :

- Le logotype de la Fondation, particulièrement imposant pour un raccourci de page d'accueil - en rouge sur la figure I1. Sa fonction et son emplacement n'ont rien de remarquable (en haut à gauche, il renvoie à la *Homepage* sur toutes les pages du site), mais nous le mentionnons néanmoins dès cette première typologie pour des raisons de portée symbolique explorées plus bas.
- L'espace central, dont l'usage mêle des fonctions de première présentation de l'univers (notamment la très visible mention "CLASSIFIED") et de gestion et mise en valeur de la communauté - en bleu sur les figures I1 et I2. La partie la plus basse de cet espace liste les WikiDots localisés de la Fondation, qui ont le double rôle de traduire le contenu du Wiki dans différentes langues (français, russe, chinois, etc) et de constituer des communautés collaboratives secondaires, qui génèrent leurs propres "paratextes de la vernacularisation"<sup>24</sup> en plus du contenu du site parent. En-dehors de certains cas précis, nous ne pousserons pas l'analyse sur ces plateformes secondaires car elles peuvent difficilement être rattachées aux déclinaisons du narratif qui nous intéressent : toutes les itérations majeures du narratif, ainsi que les principaux flux d'audience qu'elles ont générés, sont en langue anglaise.

<sup>23</sup> En raison du caractère amateur et relativement chaotique des différentes itérations du narratif étudié, nous choisissons dans la présente étude de rester relativement éloignés des conceptions usuelles du Transmédia professionnel. Cela étant dit, il est certain que l'influence discrète de cette page sur le visiteur et sur une expérience qui peut durer plusieurs années évoque très fortement le concept de *Rabbit Hole*.

<sup>24</sup> Nous voulons y voir un parallèle avec les attitudes de fans d'industries culturelles traditionnelles, tels que les équipes de *fansub* désignées comme des "singularisations de la consommation culturelle" par Laurence Allard. Ce parallèle aura son importance en tant que prisme d'analyse lorsque nous aborderons nos deux autres hypothèses.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- La colonne de gauche, inhérente à la plate-forme WikiDot, a une fonction structurelle voire méta-structurelle - en vert sur la figure I1. Y sont aussi bien représentés les contenus du Wiki lui-même que des organisations de ces derniers en fonction de divers critères ayant trait au fonctionnement de la communauté (votes sur les pages, modifications récentes, ou liens aux destination aléatoires), des pages s'adressant cette fois au visiteur (guide de visite, étiquette, forums de discussion, procédure d'admission...), et des liens externes (réseaux sociaux, sites secondaires de la Fondation).
- La barre de navigation, contenant une sélection de liens parmi tous ceux intégrés dans la colonne de gauche - en jaune sur la figure I1. Beaucoup plus orientée sur le contenu (éléments fictionnels à proprement parler et guides de lecture) que sur les aspects fonctionnels ou communautaires de la vie du site, elle est pensée pour suffire à l'exploration du narratif par un visiteur exclusivement lecteur. Elle a en outre la conséquence plus discrète de lister au premier coup d'œil tous les types de formats qui peuplent le site. Mise en parallèle avec l'impression d'immensité que ressent l'utilisateur en arrivant sur ce site<sup>25</sup>, cette aide à la progression a un effet sémantique certain sur lequel nous reviendrons plus bas.
- Les outils d'arrière-plan du site, liant à tous les espaces d'archivage et de discussion nécessaires au fonctionnement d'un Wiki : outils d'administrateurs, tags en vigueur dans les différentes pages, historique des modifications, discussions ouvertes sur ces modifications, votes récents sur les différentes pages, etc - en violet sur la figure I2.

---

<sup>25</sup> Un sentiment validé ou mentionné dans tous nos entretiens indirects ainsi que dans la majorité de nos *interviews*.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



Fig. I1 - Première moitié de la page d'accueil (occupe entièrement l'écran)

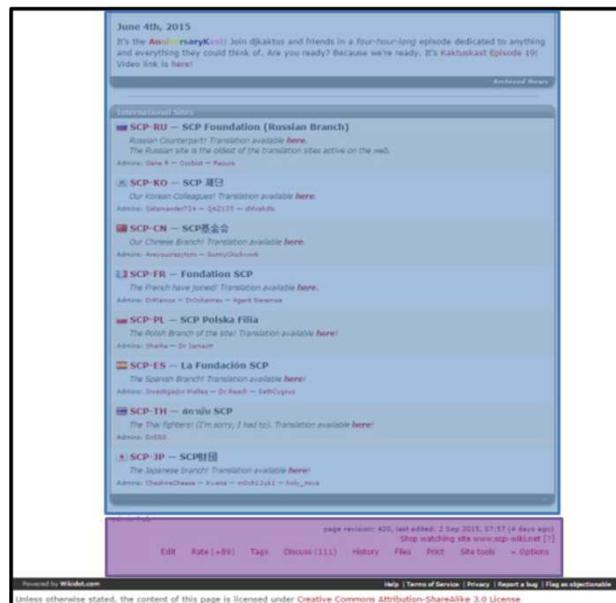


Fig. I2 - Seconde moitié de la page d'accueil (occupe entièrement l'écran)

### Des conséquences sémantiques q-ui nourriront toute notre réflexion

Tous ces espaces impactent les raisonnements qui suivent selon deux niveaux de réflexion. Le premier est interne au site (nous allons notamment nous interroger sur l'interaction sémantique entre ces divers espaces et les pages du site elles-mêmes, toujours affichées sur l'espace central sans modifier les quatre autres) et le second est inscrit dans la mise en circulation du narratif SCP et de ses symboles (d'où l'importance du logotype, de son slogan et du logo lui-même).

D'un point de vue expérimental, il est fondamental d'apprécier la réelle capacité de chacun de ces espaces à démarrer un parcours de progression entièrement distinct chez

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

l'utilisateur - durant nos entretiens indirects, environ la moitié des sujets cherchaient immédiatement à trouver un texte référent, explicatif sur le propos de ce site (comme les guides de lecture ou la section Information) tandis que l'autre préférait commencer par amorcer un parcours essentiellement dirigé par la sérendipité entre les divers contenus du narratif. Les textes référents étant eux-mêmes intra-diégétiques pour certains<sup>26</sup>, ces différences d'appétance constituent une donnée qui nous poursuivra durant nos réflexions ultérieures en raison des énormes variations d'interprétation qu'elle peut causer. La plus spectaculaire étant la question authentiquement posée par certains publics : "Les SCPs sont-ils réels ?".

Précisons enfin que cette organisation générale de la page est une constante éditoriale plus liée à la plate-forme WikiDot qu'au SCP Wiki lui-même<sup>27</sup>, et qu'elle ne valorise pas les contenus de la même façon suivant les usages et la familiarité de ses visiteurs avec ce type de support<sup>28</sup>.

### **I - 1b - Contenus et formats**

Si toutes les pages du SCP Wiki justifiaient d'être analysées selon leur capacité à créer des embranchements d'imaginaires dans l'expérience du visiteur, les plus significatives pour notre réflexion sont celles qui donnent à voir le narratif de la Fondation de la façon la plus directe et la plus facile d'accès : celles de la barre de navigation introduite plus haut.

Ces pages sont globalement rassemblées en trois ensembles de contenus : les SCPs<sup>29</sup>, les Récits<sup>30</sup> et les Guides. Leur différence tient non seulement à des contraintes éditoriales et communautaires distinctes, mais également - et c'est notre principal intérêt - à des niveaux d'accessibilité et des charges sémantiques inégaux.

<sup>26</sup> La page renseignant La Fondation ne traite par exemple que de l'aspect fictionnel de cette entité et ne précise rien sur la communauté qui l'alimente ou sur la nature et le but du site lui-même.

<sup>27</sup> Les autres WikiDots les mieux référencés, tels que <http://darksouls.wikidot.com/> ou <http://finalfantasy14fr.wikidot.com/>, disposent d'une mise en page globale identique.

<sup>28</sup> Durant nos entretiens indirects, seules les personnes ayant déjà eu des contacts étendus avec des forums de discussion ou de travail collaboratif (Reddit, sites de fanfictions) ont été attirées en priorité par les éléments "communautaires" de la page, et ont pris un pas d'avance dans leur interprétation du site en supposant spontanément qu'il s'agissait bien d'une communauté de créateurs et non d'un organe officiel ou d'un canular.

<sup>29</sup> *Special Containment Procedures* ou "Procédures de confinement spécifiques" (traduction par le site localisé SCP-FR). Au sein du narratif, l'expression peut aussi bien désigner un objet surnaturel disposant de son propre article que les méthodes de confinement qui y sont listées. En termes extradiégétiques, elle désigne un format de contenu, un article SCP étant reconnaissable par sa mise en forme bien spécifique.

<sup>30</sup> tales.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Les SCPs

Il s'agit paradoxalement des contenus les plus faciles d'accès mais aussi les plus perturbants pour le nouveau visiteur. Les SCPs sont écrits comme des fiches descriptives et observent une mise en page lourdement inspirée des formats par défaut de WikiDot, qui en retour évoquent fortement les articles de Wikipédia : chaque SCP est divisé en au moins deux sections communes à tous ses semblables, et ses éventuels paratextes (comme des illustrations et leurs légendes) sont toujours positionnés sur la droite de la colonne de texte. La ressemblance s'arrête là (aucun SCP ne présente d'invitation à compléter l'article ou citer plus de sources par exemple, et ils ne se terminent pas par un portail de sujets connexes comme sur Wikipédia<sup>31</sup>) mais est suffisante pour introduire un phénomène cher aux auteurs de la Fondation : l'immersion du lecteur<sup>32</sup>. La symbolique du Wiki inscrit le contenu qu'il a sous les yeux dans le registre des bases de données<sup>33</sup> plutôt que dans celui des fictions, et la hiérarchisation rigide et apparemment sérieuse de l'information entretient le narratif d'une organisation secrète qui compilerait effectivement des documents de recherche sur des objets anormaux.

<sup>31</sup> Un système de tags géré par l'administration remplit peu ou prou le même rôle, mais il n'est accompagné d'aucun texte introductif et son usage requiert une certaine familiarité avec les arcs narratifs du site.

<sup>32</sup> Durant son histoire, l'administration du Wiki a eu plusieurs discussions de fond sur ce concept et ce qu'il impliquait, notamment en ce qui concernait la possibilité de copier le Wiki, ou au moins une partie de son contenu, sur un site "vitrine" à l'interface plus souple et libre du droit de regard du staff WikiDot. Source : "*History Of The Universe*", 2012. Essai réflexif sur l'histoire de la Fondation par Roget, *community manager* de la communauté.

<sup>33</sup> Voir des "bibliothèques de verre et d'acier" de Michaël la Chance : l'identité de la Fondation est à mi-chemin entre celle du Wiki (abondant mais attendu comme froid et sérieux) et celle de l'œuvre vivante. Sa mise en ordre à première vue hiératique est une mise en exergue de la dichotomie entre imaginaires de liberté créative et idéaux de régularité, de santé presque clinique d'Internet, manifestée par le scénario d'une organisation imaginaire.

LA CHANCE, Michaël, sous la dir. de PROULX, Serge, POISSANT, Louise, SÉNÉCAL, Michel, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université Laval, 2006

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



Fig. I3 - Exemple de SCP-173, le plus ancien et emblématique du site.

Il applique le strict minimum en termes de contraintes éditoriales et de jeu sur ces dernières : certains SCPs plus récents comprennent divers liens hypertextes et blocs de texte plus ou moins dissimulés pouvant occuper une dizaine d'écrans.

Tous les SCPs ont par défaut la même valeur dans le narratif, dans le sens où ils sont tous construits autour d'un concept central et autonome (nul besoin d'avoir lu d'autres pages du site pour les consommer indépendamment) et ne sont pas hiérarchisés sur un axe temporel ou plus généralement narratif. Il existe cependant un cas particulier sur lequel nous aurons l'occasion de revenir, SCP-001. Son emplacement en tout début de liste (qui s'étend maintenant jusqu'à SCP-2999) l'a progressivement fait bénéficier d'un statut d'article central dans le narratif, dans le sens où il est pensé pour raconter l'origine de la Fondation et de sa mission, voire potentiellement sa relation avec tous les objets anormaux des autres articles. Cependant, ce point de départ est en fait multiple : SCP-001 est découpé en treize "propositions", chacune d'entre elles offrant une histoire originelle plausible pour la Fondation et tout son narratif. L'objectif est de permettre au visiteur de choisir le point d'origine qui lui correspond le mieux, et d'interpréter tout le reste du narratif en fonction de ce choix, ou bien de simplement considérer que la vérité restera inconnue et que toutes les "propositions" peuvent être convoquées dans ses interprétations<sup>34</sup>. Dans un cas comme dans l'autre, cette astuce narrative constitue l'une des composantes majeures d'une forme de mise en structure du braconnage littéraire<sup>35</sup>, sur laquelle nous aurons l'occasion de revenir en détails.

<sup>34</sup> Cette pratique de lecture mouvante et éminemment personnelle est résumée par la communauté sous le terme de "*headcanon*" que nous abordions plus haut - nous reviendrons sur ce concept et ses conséquences.

<sup>35</sup> Toujours au sens de De Certeau.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Les Récits

Les *Tales* et les *Canons* constituent des formats de narration nettement moins disruptifs, puisqu'il s'agit simplement de nouvelles. En-dehors des constantes de l'interface WikiDot, leur mise en forme est simple au possible (une seule colonne de texte éventuellement rythmée par des encarts et autres outils de hiérarchisation), et ne permet que peu de libertés éditoriales.

Cette simplicité dans la forme ne les rend cependant pas plus accessibles sur le fond : les *Tales* répondent au besoin chez les auteurs de faire vivre la Fondation, de raconter les actes de ses membres de chair et de sang, et de coucher sur l'écran leurs propres connections et narrations reliant les divers SCPs. Ils constituent une offre de lecture plus élevée et surtout plus gourmande en références diverses : certains *Tales* majeurs contiennent des dizaines de mentions explicites ou non renvoyant à divers SCPs, et leur compréhension demande une solide connaissance du narratif de la Fondation.

Les *Canons* pour leur part étendent le principe de libre interprétation évoqué plus haut avec SCP-001 : chaque Canon offre un arrière-plan d'univers variant sensiblement des représentations habituelles de la Fondation (généralement basés sur une rupture scénaristique forte, comme un bond de plusieurs siècles dans le futur ou la transformation de toute l'organisation en groupement religieux) et est déployé par un ensemble de *Tales* qui lui sont rattachés. Là encore, c'est plus dans l'interprétation de fond que dans la forme que ces contenus sont remarquables pour la présente réflexion.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



Fig. 14 - "black white black white black white black white black white gray", le *Ta/e* le mieux noté du site. Sa compréhension nécessite à la fois de maîtriser de nombreuses références mais également d'avoir conscience du propos plus global dans lequel il s'insère, à savoir la discussion de la communauté autour des valeurs de la Fondation et par extension du ton général de son œuvre collaborative.

### Les Guides

Extradiégétiques, les Guides de lecture situés à l'extrême droite de la barre de navigation ont une fonction didactique. Ils la valorisent notamment *via* une mise en forme beaucoup plus riche et hiérarchisée que les autres contenus, et visent à expliquer à la fois comment comprendre l'univers, comment rejoindre le site, comment contribuer et globalement comment respecter l'étiquette de la communauté.

Dans cette étude, les guides auront une importance cruciale par leur absence remarquée et répétée : si les contributeurs du Wiki sont tous amenés à les lire de façon exhaustive (ou presque) *via* le processus d'inscription, bien d'autres publics rattachés au narratif SCP n'ont souvent pas conscience de leur existence. Ce fait n'aurait pas grande importance si les Guides ne constituaient pas peu ou prou le seul lieu d'information centralisée et complète sur le méta-discours de la Fondation et son existence en tant qu'œuvre et en tant que communauté.

Osons un parallèle simpliste : si la Fondation devait être comparée à une entreprise traditionnelle de l'industrie culturelle, les Guides formeraient son produit central, le principal lieu d'énonciation de son univers à partir duquel les publics pourraient créer leurs propres appropriations et interprétations. Mais précisément parce que nous étudions une structure

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

qui ne dispose pas d'un tel lieu ou produit faisant office de point d'énonciation central, le passage ou non par les Guides est déterminant dans les parcours du narratif d'un média à un autre, et surtout, dans sa dissolution au travers des médias en question.

### Deux modes d'exploration

Cette considération nous amène à une remarque qui cadrera une grande partie de nos réflexions ultérieures, bien que sa nature soit plus schématique que factuelle :

Puisqu'il nous est impossible de quantifier précisément les parcours utilisateurs et les constructions d'imaginaires opérées par les diverses audiences que nous aurons l'occasion d'étudier, notre ligne directrice consistera à estimer si oui ou non une audience donnée a eu la possibilité de visiter le SCP Wiki, et d'y consulter des contenus explicatifs tels que les Guides<sup>36</sup>. En d'autres termes, nous supposerons que la consommation du Wiki et de son narratif s'est faite en passant directement par des contenus fictionnels (déclinés ou non) ou bien à travers des éléments extradiégétiques, qui incluent les lieux de discussion de la Fondation en tant que communauté.

### I - 1c - Sous-couches visibles

Respectant le principe de transparence et d'accessibilité des plateformes encyclopédiques qui l'ont précédée, WikiDot permet même à un visiteur anonyme de consulter les forums de la communauté (sous forme d'archives), les espaces de vote, modification et discussion des pages, la procédure d'admission (qui constitue un second répertoire de Guides voués à former le futur contributeur) et dans une moindre mesure les espaces de discussion de l'administration du site.

Ces espaces sont tout sauf dissimulés : ils sont directement accessibles *via* la colonne de gauche et les outils d'arrière-plan, et ce en un clic sur absolument toutes les pages du SCP Wiki. Le fait de les visiter, même sommairement, permet de prendre aisément conscience de toutes les dimensions du site, son narratif et son approche de la création collaborative, mais une lecture approfondie est nécessaire pour intégrer les règles moins évidentes de son fonctionnement (telles que les "jardins suspendus" qui contribuent à hiérarchiser ses membres<sup>37</sup>, la culture et le vocabulaire internes<sup>38</sup> au site qui aident à

<sup>36</sup> Nous confondons volontairement cette possibilité avec celle d'un intermédiaire indéterminé *racontant* son interprétation du site et de son propos aux audiences concernées, par souci de clarté. Les intermédiaires que nous pourrions étudier sont les fameux "fans", à tout le moins producteurs de contenus SCP sur d'autres médias.

<sup>37</sup> D'un point de vue relationnel, ce système est proche du concept utopique de "sculpture sociale" de Joseph Beuys : la hiérarchie dépend non seulement de la compréhension de la culture du site mais aussi de la capacité de chacun à contribuer à l'œuvre commune sans trop heurter les subtiles contradictions d'interprétation des autres auteurs.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

qualifier plus finement le ton actuellement attendu dans les écrits de la Fondation, ou encore le positionnement des contributeurs vis-à-vis de certaines itérations du narratif sur d'autres médias).

Au sein de notre questionnement sur la mobilité du narratif, nous considérerons ces espaces comme étant du même ordre que les Guides et autres pages didactiques. S'ils sont certes moins accessibles et optimisés pour le nouveau visiteur, ils ont le même effet d'acculturation et de mise en contexte des contenus produits par la Fondation, et mettent en lumière une notion qui sera notamment convoquée par notre seconde hypothèse, celle d'une économie du temps :

En effet, si ce survol nous a permis de constater une chose, il s'agit de la dualité intrinsèque aux contenus de la Fondation, entre SCPs emblématiques entre tous et conçus pour être particulièrement percutants, partageables et faciles d'accès (héritiers du format des *creepypastas* hébergés sur 4chans qui ont donné naissance à la communauté en premier lieu) et extensions narratives bien plus subtiles, interconnectées et chronophages. Nous aurons l'occasion de constater que chaque étape de mise en trivialité du narratif de la Fondation (ainsi que de passage à un nouvel ordre de grandeur en termes d'audiences touchées) peut être en partie résumé comme l'installation d'un intermédiaire narratif capable de compresser le temps nécessaire à la consommation satisfaisante<sup>39</sup> du contenu, en valorisant ses signifiants les plus forts au détriment du reste.

Mais revenons à notre objet actuel. Ayant introduit les différents espaces d'énonciation du narratif, nous allons maintenant chercher en quoi chacun amène des contraintes et des cadres variables, dont les effets convergent vers non seulement un processus d'apprentissage nécessaire pour le nouvel *amateur*<sup>40</sup> du narratif SCP, mais également une incitation à la production braconnière comme point de départ d'innombrables itérations narratives.

---

<sup>38</sup> Ces connaissances tenant plus de l'imaginaire que du bagage réellement acquis durant ce processus. En d'autres termes, le SCP Wiki se représente réflexivement comme un "groupe moléculaire" au sens de Lévy, où tous les membres savent tout de la dynamique du groupe. Tout comme le travail du site en tant qu'œuvre, cette conception fait finalement partie du *headcanon* de chacun, dans le sens où leur existence est globalement acceptée mais a une réalité potentiellement différente pour tous les utilisateurs.

LÉVY, Pierre, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994, p.60.

<sup>39</sup> Par opposition à une sensation de "trouble" ou de "désorientation", que nos questionnaires, *interviews* et entretiens indirects ont tous établis comme une réaction spontanée et quasiment universelle face à la mise en forme initiale du narratif.

<sup>40</sup> FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010, p. 70, pp. 87-88

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### I - 2 - L'encadrement architextuel d'une édition de la découverte

#### I - 2a - L'impact de la mise en page WikiDot

Selon une logique reprenant les analyses existantes sur Wikipédia<sup>41</sup>, nous chercherons ici à mettre en lumière la capacité de l'architexte WikiDot à orienter la lecture ou à tout le moins l'interprétation des contenus de la Fondation.

Sa plus frappante caractéristique est le sentiment d'exhaustivité dégagé par l'interface. Comme nous l'avons vu plus haut, la totalité des catégories de contenu de la Fondation, fictionnels ou non, est accessible en un ou deux clics depuis toutes les pages du Wiki. Cette observation est très rapide chez le visiteur<sup>42</sup>, et l'on peut raisonnablement avancer qu'elle a un effet psychologique sur son approche du narratif.

Le contenu semble infini, complexe, voire déroutant, et l'exhaustivité des rubriques est alors un encouragement (elle rappelle constamment que quel que soit le temps consommé par la compréhension d'une partie du narratif, les autres seront toujours faciles d'accès) mais a également un effet direct sur le contenu que le visiteur a sous les yeux. En ayant à sa disposition des relais de mémoire aussi complets, il n'a pas de raison factuelle (dans le cadre exclusif de son activité de lecture bien sûr) de refuser un fil narratif qui serait directement proposé par le SCP ou le *Tale* qu'il est en train de parcourir.

Or ces derniers présentent de nombreux fils de ce type, dont l'utilisation a été tantôt encouragée, tantôt déconseillée par la communauté<sup>43</sup>, mais qui reste très présente et visible dans les contenus les plus anciens et les plus recommandés. Ces fils de progression contredisent la notion de récit sur l'écran "libérée de l'intention de l'auteur"<sup>44</sup> : ils sont soigneusement décidés par lui et utilisent diverses tactiques pour retenir le lecteur - nous les aborderons plus loin - et constituent en quelque sorte des voies de découverte de l'univers SCP, par opposition à la sérendipité totale que supposerait une progression reposant exclusivement sur les catégories du site.

<sup>41</sup> Notamment celle d'une "encyclopédie des ignorants" de Dominique Cardon : le nouveau visiteur doit tout apprendre en arrivant sur le Wiki, car il ne connaît ni ses règles ni ses hiérarchies internes. Cette observation globale réapparaîtra fortement avec la seconde partie de cette hypothèse. CARDON, Dominique, « Comment s'auto-organise la production des savoirs sur Wikipédia ? » cité in FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010, p. 70.

<sup>42</sup> Constatée unanimement lors de nos entretiens indirects.

<sup>43</sup> "History Of The Universe", 2012.

<sup>44</sup> SALAÜN, Jean-Michel (coord.), VANDENDORPE, Christian (coord.), *Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et méta-éditions* / dans le cadre des Quinzièmes Entretiens du Centre Jacques Cartier qui se sont déroulées à l'Enssib [du 8 au 11 décembre 2002], Villeurbanne : Presses de l'Enssib, 2004

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Nous avons évoqué plus haut le terme communautaire de "*headcanon*", et les nombreuses options narratives offertes par le SCP Wiki pour en quelque sorte fabriquer une attitude de braconnier chez son lecteur. La focalisation sur les textes que nous abordons maintenant se fait le relais de ce phénomène, en rendant très effectives les initiatives des auteurs qui cherchent à écrire en reliant sciemment une sélection de contenus particulièrement signifiants à leurs yeux. Et puisque comme nous l'avons également mentionné, les lieux d'explications centralisées sur le narratif et son propos sont peu nombreux et relativement concis en-dehors des espaces de discussion, le parcours du nouvel utilisateur se fait volontiers en suivant les narratifs et donc les visions personnelles installées par ses prédécesseurs.

Ce phénomène est particulièrement visible si l'on prend en compte les discussions des membres sur les forums du Wiki. Les sujets les plus actifs de la section "*Foundation Universe*", dédiée justement à la comparaison et la clarification des interprétations personnelles de chacun, traitent d'éléments narratifs transversaux et régulièrement revisités par de nouveaux auteurs, tels que les hauts échelons souvent mentionnés de la Fondation ou le sort réservé aux condamnés utilisés par l'organisation pour conduire ses expérimentations dans les articles des SCPs (leur mention est très commune sur les quelques trois mille articles, et constitue l'un de leurs ressorts rédactionnels les plus anciens).

En ayant sous les yeux, presque en parallèle, deux imaginaires de consommation du narratif (l'un soigneusement ordonné *via* les catégories, l'autre ponctuel et très souvent contradictoire au sein des articles), le lecteur néophyte est amené à intégrer ce que nous avancerons comme l'un des positionnements indispensables à l'exploration de cet univers. Il n'y a certes pas de lecture unique (nous reviendrons plus loin sur le *motto* associé, "*There Is No Canon*") et chacun est libre de son interprétation, mais il existe néanmoins une batterie de vérités globalement acceptées et difficiles à contredire.

Cette première mécanique d'apprentissage chez le nouveau lecteur introduit en outre le point de départ de la hiérarchisation entre les membres, qui constitue la seconde composante de la présente hypothèse. L'utilisateur expérimenté est celui qui a suffisamment parcouru le contenu du Wiki pour échapper à (ou s'approprier) ces circuits de lecture préexistants valorisés par l'interface. Sa vision est plus nuancée car elle intègre (ou rejette sciemment) les arcs et interprétations les moins visibles du narratif. Mais avant de nous intéresser à l'influence relationnelle de ces utilisateurs plus ou moins expérimentés, abordons un autre outil structurel d'encadrement du lecteur.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### I - 2b - Lorsque les contraintes d'édition deviennent des règles de jeu

Est-il nécessaire de le préciser à ce stade ? La communauté du SCP Wiki est particulièrement réflexive<sup>45</sup>, notamment sur l'historicité de ses pratiques narratives, sur son ouverture à d'autres médias et interprétations étrangères au site, son encadrement effectif des nouveaux membres ou encore son entretien d'une incertitude canonique. Cette réflexion s'étend également aux limitations de son outil d'expression, et nous allons explorer ici un autre processus d'apprentissage : les détournements de mise en forme.

Les SCPs en particulier sont en effet truffés d'effets de mise en page et de "rhétoriques hypertextuelles"<sup>46</sup> qui jouent essentiellement avec deux imaginaires. Le premier, abordé plus haut, est celui de la "base de données officielle", reposant en quelques mots sur un emprunt à l'esthétique cinématographique des dossiers confidentiels - la versatilité du socle culturel des films d'espionnage ou d'horreur sera au reste un autre sujet de réflexion plus loin. Le second, plus subtil, tient à la suspension d'incrédulité induite par le positionnement semi-fictionnel de la Fondation (le "Les SCPs sont-ils réels?" que nous évoquons plus haut). Cela revient à ne pas donner à lire le narratif comme une expérience unilatérale, mais comme une plongée surveillée dans les entrailles d'un savoir activement protégé par une force hostile, ou à tout le moins vigilante. Les premiers avatars de ce positionnement sont diverses mentions de "niveaux d'autorisation" que le lecteur devrait posséder pour débloquentel ou tel contenu. Bien sûr, le site n'inclut pas de dispositif de "gamification"<sup>47</sup> de la lecture, et les seuls avertissements qui donnent réellement sur une impasse sont simplement des espaces laissés volontairement vierges par l'auteur. Dans tous les autres cas, les procédés de mise en forme originaux de la Fondation donnent effectivement sur des contenus accessibles en un seul clic *via* divers "liens typés" ou "calculés"<sup>48</sup>, et sont essentiellement utilisés pour rythmer la lecture ou opérer une disruption du paradigme de lecture, souvent afin de valoriser une information.

<sup>45</sup> Notamment parce qu'en bien des lieux, elle se montre capable de jouer avec les "mythographies", usuellement invisibles, de son dispositif d'écriture au sens d'Étienne Candel.

CANDEL, Étienne, thèse rédigée sous la dir. de JEANNERET, Yves, *Autoriser une pratique, légitimer une écriture, composer une culture : les conditions de possibilité d'une critique littéraire participative sur Internet : étude éditoriale de six sites amateurs*, Thèse en Sciences de l'Information et de la communication, Paris, CELSA, 2011.

<sup>46</sup> *supra* 44.

<sup>47</sup> Mais plutôt de transformation en jeu du passage de "l'intérêt pour" à "l'intérêt à" déjà observé sur les Wikis par Patrice Flichy.

La comparaison directe avec les mécaniques du jeu vidéo serait tentante à ce stade, mais sera réservée à des transpositions plus concrètes qui concerneront notre seconde hypothèse.

<sup>48</sup> Les premiers sont des liens hypertextes dont l'édition permet de transmettre une partie du message qu'ils recèlent avant son ouverture, et d'inciter au clic. Les seconds sont volontairement positionnés à des emplacements forts de la lecture afin d'optimiser les effets de leur ouverture.  
*supra* 44.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Un exemple frappant se trouve sur un contenu déjà mentionné, celui de SCP-001. La place toute particulière qu'occupe cet élément dans le narratif global est valorisée *via* de nombreux procédés éditoriaux. Le "surnom" de ce SCP par exemple (lorsqu'ils sont consultés sous forme de liste, tous les SCPs disposent d'un surnom en plus de leur matricule) est simplement "*Awaiting De-classification [Blocked]*"<sup>49</sup>. Au clic, l'article rompt avec la mise en page traditionnelle de ses semblables (en quatre sections : désignation, "Classe", "Procédures de Confinement Spéciales"<sup>50</sup>, "Description") pour simplement prévenir le lecteur que la consultation de cette page le met en danger de mort. En la parcourant jusqu'en bas, une image accompagnée d'une courte légende intradiégétique représente la performance qui suit l'avertissement, après quoi le lecteur est libre de choisir l'une des treize propositions de SCP-001.

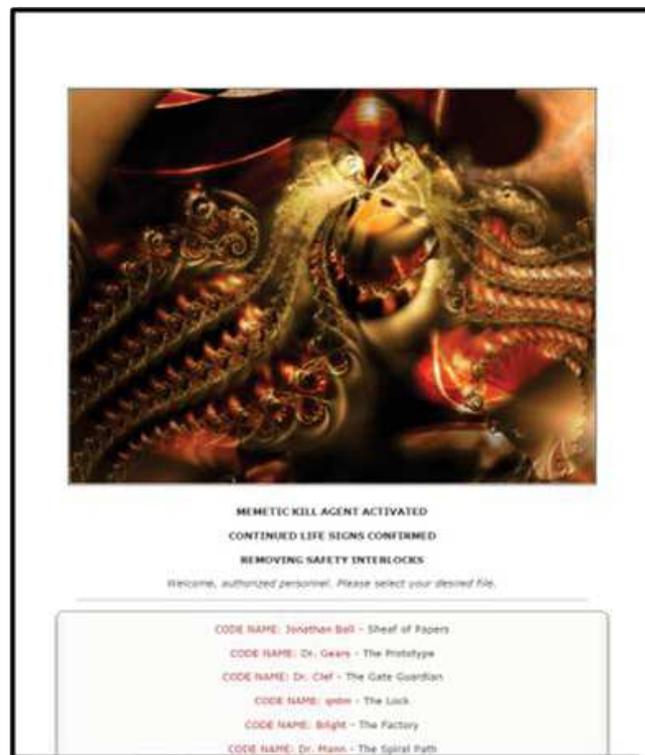


Fig. 15 - L'"Agent Mémétique Tueur"<sup>51</sup> de SCP-001.

Cet élément est positionné très bas sur la page, afin d'échapper à l'encadrement de l'interface et ne donner à voir que son propos intradiégétique.

De façon plus usuelle, certains SCPs proposent des informations "fausses", la véritable fiche descriptive de l'objet étant seulement affichée lorsque l'utilisateur ouvre un bloc de texte dissimulé en cliquant sur une autre forme de lien scénarisé. D'autres ne jouent pas sur la tromperie mais sur la surenchère, en commençant par broser une première

<sup>49</sup> "En attente de dé-classification [Bloqué]" (traduction par le site localisé SCP-FR)

<sup>50</sup> *Idem.*

<sup>51</sup> *Idem.*

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

narration avec la fiche descriptive initiale, qui sera ensuite étoffée de nouvelles couches (parfois écrites par de nouveaux auteurs) qui enrichiront ou au contraire fermeront l'arc ouvert par cet article - difficile ici d'attribuer le crédit de cette pratique aux utilisateurs ou au fonctionnement basique du Wiki, puisqu'un tel procédé narratif revient essentiellement à scénariser la pratique quotidienne de révisions et modifications du travail d'autres contributeurs.

Enfin, et c'est là l'usage qui a le plus d'impact sur l'expérience de l'utilisateur, de nombreux articles sont expurgés de certaines informations, les caractères étant simplement remplacés par des carrés noirs ou par la mention "[REDACTED]"<sup>52</sup>. D'autres au contraire incitent à cliquer sur un lien hypertexte afin de consulter un "Rapport d'incident" ou autre document complémentaire. Dans les deux cas, ces procédés peuvent se limiter à agrémenter et enrichir l'article, mais ils ont bien souvent un effet actif sur le lecteur : il arrive que les éléments censurés constituent un court jeu de piste en tronquant une information que l'amateur éclairé saura remettre dans son contexte, et qui renverra en réalité vers un autre article. Les "Rapports d'incident" ou équivalents sont en outre des Récits (de par la structure du SCP Wiki, tous les contenus qui ne sont pas des SCPs ou des pages d'admins rentrent dans cette catégorie), qui à leur tour démarrent les parcours de découverte mentionnés plus haut.

Précisons cependant que ce passage en revue ne met aucunement en lumière une pratique normalisée ou régulière à l'échelle du Wiki. Il s'agit simplement de "petites formes"<sup>53</sup> archaïques créées ponctuellement par certains auteurs, voire de courtes tendances de styles de rédaction.

L'observation que nous faisons tient plutôt à leur effet commun, celui de placer des marqueurs d'interactivité dans un espace de lecture. Le concept n'a rien de révolutionnaire en lui-même, et diffère fondamentalement peu du plus simple des liens hypertextes, mais devient particulièrement porteur dans le contexte de lecture offert par la Fondation. Si l'on doit résumer l'offre des SCPs à ce stade de notre analyse, il s'agit de courts contenus dont la qualité est souvent évaluée en fonction de l'originalité de leur concept<sup>54</sup> - le parallèle avec un pitch de série ou de jeu vidéo nous semble déjà tentant. A cette caractéristique s'ajoute leur synergie avec une dialectique de l'autorisation, des niveaux de sécurité, et à un mode de

<sup>52</sup> "Censuré" (notre traduction).

<sup>53</sup> Au sens d'objets nés d'une concurrence (tacite en l'occurrence) d'innovations éditoriales, et dédiées à l'intervention des lecteurs.

CANDEL, Étienne, JEANNE-PERRIER, Valérie, SOUCHIER, Emmanuël, in DAVALLON, Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web, volume 1 : Traces d'usage dans un corpus de sites de tourisme*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2012, p. 165-201

<sup>54</sup> Source : la page "Guide Hub" de la Fondation et toutes ses guides liés.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

progression où l'action de l'utilisateur - aussi simple soit-elle - est récompensée par un contenu supplémentaire, voire par le contenu véritable de l'article ou par l'entrée vers un tout nouveau fil narratif.

Cette assimilation à une mécanique ludique a pu être vérifiée dans une moindre mesure<sup>55</sup> : parmi les membres de la Fondation qui ont répondu à notre questionnaire, 75% estimaient qu'au moins un des procédés d'édition cités plus haut rendait l'expérience comparable à un jeu - une progression rendue plus divertissante par des éléments d'encadrement de l'interaction, tandis que 25% ne se prononçaient pas ou refusaient catégoriquement ce parallèle.

Une autre constante de la mise en page nous paraît digne d'intérêt, cette fois selon une logique inverse à celle de nos remarques précédentes. Après avoir discuté la portée des éléments courants voire omniprésents dans la forme du Wiki, intéressons-nous à des signifiants fondamentalement rares : les illustrations.

### **I - 2c - La force d'une rareté iconographique**

L'exploration du SCP Wiki est agrémentée d'images, mais ces dernières apparaissent dans des circonstances soigneusement codifiées. Elles sont notamment absentes des Récits, contribuant à rendre ces derniers difficiles à mettre en contexte pour le visiteur néophyte. Elles sont en revanche présentes dans les pages personnelles des auteurs et, point plus marquant pour notre sujet, dans les articles de SCPs. Mais mêmes dans ces derniers, l'illustration n'a rien de systématique, est confinée à la partie supérieure droite du corps de la page, et ne dépasse jamais quelques occurrences (le fait de multiplier les illustrations tient même du code humoristique au sein du Wiki, limité aux SCPs "*Jokes*"<sup>56</sup>, qui comme leur nom l'indique n'ont aucune portée narrative réelle et sont conservés en aparté du narratif global).

Discutons quelques effets de cette rareté iconographique, et leurs croisements avec les mécaniques d'apprentissage ou à tout le moins de découverte évoquées plus haut. Dans un contexte comme celui du narratif SCP et de ses itérations, les éléments graphiques sont à la croisée de dynamiques puissantes sur Internet : leur portée patrimoniale<sup>57</sup>, voire mémétique<sup>58</sup>, et la prise qu'ils offrent au détournement, à la reprise et plus globalement à l'appropriation par ceux qui nous qualifions encore de "fans" indifférenciés. Nos *interviews*

<sup>55</sup> Trois des cinq sujets interrogés lors de nos entretiens indirects étaient ainsi spontanément appelés à l'action par ces éléments, essayant par exemple de cliquer voire d'afficher le code source des éléments de texte censurés en pensant trouver un lien hypertexte ou une information supplémentaire.

<sup>56</sup> "Blagues" (notre traduction).

<sup>57</sup> Nous faisons référence à la tendance observée par Michel Melot de considérer spontanément les images et icônes visibles sur Internet comme faisant partie d'un "patrimoine humain" de "biens symboliques".

<sup>58</sup> *supra* 14.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

chez les membres de la *SCP Foundation* ont confirmé que parmi les premières et plus prolifiques communautés de "fans" du narratif<sup>59</sup> se trouvait un ensemble de créateurs actifs sur DeviantArt<sup>60</sup>.

A ce stade de la réflexion, l'exemple de DeviantArt nous intéresse particulièrement car il se fait la preuve d'une forme d'"autophagie"<sup>61</sup> du narratif SCP, non seulement envers lui-même mais également en ce qui concerne sa diffusion picturale sur d'autres plateformes. Certains SCPs emblématiques, peu ou pas du tout illustrés, sont évidemment tributaires de visions d'artistes pour acquérir une dimension graphique. C'est lorsque cette représentation graphique devient à son tour l'objet d'un petit "*fandom*", en étant reprise par d'autres artistes qui se baseront sur le premier fanart plutôt que sur le document original du SCP Wiki, que l'*image* (au sens littéral comme relationnel) de la Fondation commence à lui échapper. Ce phénomène n'a rien d'une disruption en lui-même : les contenus du site sont publiés sous la licence *Creative Commons* de Partage dans les Mêmes Conditions 3.0<sup>62</sup>, et l'attitude globale de la Fondation n'a jamais constitué à empêcher des fans de se réapproprier ses contenus quitte à les changer en profondeur selon une logique entièrement expressiviste<sup>63</sup>. Mais il est emblématique de l'un des moteurs remarquables que nous aurons l'occasion de développer plus loin en traitant la diffusion du narratif : cette communauté d'auteurs, dont le contenu a toujours reposé presque exclusivement sur le texte et sur sa mise en forme, a pourtant été génératrice de très puissantes<sup>64</sup> icônes picturales.

L'exemple le plus évident a déjà été mentionné plus haut : il s'agit de SCP-173, l'emblématique "Statue Vivante". Nous retrouverons ce SCP, ou à tout le moins son effigie, dans la quasi-totalité des migrations majeures du narratif SCP, alors que lui-même constitue un cas de braconnage ayant pour ainsi dire dévoré son sens initial. L'image montrée en

<sup>59</sup> Dans le contexte de ces *interviews*, toute personne reprenant des éléments du narratif en-dehors des ensembles de contenus du SCP Wiki lui-même était considérée comme un "fan".

<sup>60</sup> Cette plate-forme dédiée à toute forme d'arts graphiques amateurs comme professionnels peut très bien héberger des *fandoms* textuels (fanfictions, nouvelles, etc), mais repose principalement sur des contenus visuels, du dessin au crayon à la modélisation en CGI. Surtout, elle dispose de flux d'audience très largement supérieurs à ceux du SCP Wiki et constitue l'un des plus anciens relais du narratif.

<sup>61</sup> Voir les *interviews* des cinq auteurs en Annexe 1, p. 92-105.

<sup>62</sup> Cette licence permet la reprise et la vente illimitée d'un contenu tant qu'un nouvel apport artistique peut être prouvé. Les seules obligations associées étant l'attribution à la source du matériau détourné, et la transmission de la licence à toutes ses itérations. Dans les faits, il n'y a donc aucune limite à la modification et l'utilisation commerciale de toutes les variations des contenus SCP, à moins bien sûr de reproduire à l'identique le travail d'un autre auteur. Les rares exceptions sont justement certaines illustrations du SCP Wiki déjà déposées sous d'autres licences, tel qu'"*Untitled 2004*".

Source : [creativecommons.org](http://creativecommons.org)

<sup>63</sup> ALLARD, Laurence, "*Express yourself 2.0*", in ALLARD, Laurence, GLEVAREC, Hervé, MAIGRET, Éric, MACÉ, Éric, *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, A. Colin : INA, 2005

<sup>64</sup> Puissantes car bien plus résistantes au passage d'un média à un autre que certains éléments pourtant bien plus génériques du narratif, comme son cadre global ou ses constantes éditoriales.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

figure 13 est en effet une photographie officielle d'"*Untitled 2004*", œuvre de l'artiste japonais Izumi Kato. Pourtant, la requête "Untitled 2004 Izumi Kato" donne, *via* un navigateur non référencé, 4 liens directement liés à ACP-173 parmi les 9 premiers résultats dans Google Search. La recherche par images similaire en utilisant une photo différente prise sur le site de l'artiste renvoie pour sa part un résultat lié à la Fondation en première position.

Remises dans le contexte du processus d'apprentissage et d'exploration du visiteur sur le SCP Wiki, ces observations consolident un élément d'encadrement non négligeable. Suivant les voies d'arrivée des nouveaux membres, beaucoup seront en effet incités à considérer comme fondamentaux ou incontestables les contenus qu'ils ont consommé dans d'autres contextes par le passé, comme justement les détournements des différents *fandoms* SCPs et les médias qui les ont relayés - ce qui était résumé selon divers synonymes d'"autophagie" dans nos entretiens. Dans un contexte de consommation médiatique, et digitale en particulier, où une telle rareté de l'illustration est de l'ordre de l'impensable en termes d'expérience utilisateur, cette orientation par le vide devient un moteur sémantique étonnamment puissant, dont les effets se feront ressentir sur toute la suite de notre réflexion.

Une dernière composante manque à notre analyse avant de pouvoir donner une explication satisfaisante au processus d'*apprentissage*, préparant selon notre axe de recherche à l'*appropriation*, du narratif. Il s'agit des dynamiques sociales et fondamentalement communicationnelles de la plate-forme.

### I - 3 - L'encadrement social et historiographique de la hiérarchie des experts

#### I - 3a - Parallèle avec Wikipédia : l'importance des "couches profondes" du site

A nouveau, les constantes fonctionnelles de WikiDot constituent le point de départ de nos observations. Nous l'avons vu plus haut, la quasi-totalité des discussions de la communauté sont visibles par un utilisateur non enregistré, et sont même individuellement référencées par Google Search. Les seules exceptions sont les lieux de discussion éphémères ou fondamentalement extérieurs au cadre d'utilisation courant d'un navigateur, soit le *chat* interne du site (passant par IRC), les serveurs Minecraft<sup>65</sup> ou encore les autres canaux IRC de la Fondation. Certains de ces derniers ont eu un impact non négligeable sur

<sup>65</sup> Des "mondes persistants" vidéoludiques privés, où la communauté d'auteurs a à la fois l'occasion de discuter et de co-crée des environnements virtuels sur la plate-forme vidéoludique indépendante Minecraft. Il est important de noter que de tels serveurs sont structurellement isolés, et que comme les canaux privés sur IRC, ils ne constituent pas des lieux de médiatisation de la communauté vis-à-vis d'autres audiences.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

l'évolution du site et l'installation de ses figures d'auteur les plus influentes<sup>66</sup>, mais échappent à notre raisonnement actuel justement parce qu'ils ne peuvent pas être considérés comme capables d'influence directe sur un nouvel utilisateur découvrant le SCP Wiki. Nous nous concentrerons donc sur les lieux d'expression faisant partie intégrante de l'imaginaire de transparence<sup>67</sup> des Wikis : les couches profondes de commentaire sur les pages, sur leurs modifications, sur le site en lui-même ou sur les décisions prises par l'administration (il s'agit du *back-office* semi-public "*O5 Command*").

Rappelons, pour mieux juger l'utilité des commentaires qui suivent, l'importance du référencement de ces pages dans les moteurs de recherche. Si une requête type "SCP" ou "*SCP Foundation*" aura peu de chances de faire entrer le visiteur dans le narratif *via* une couche profonde, des termes plus fins tels que des SCPs précis ou leurs surnoms auront de fortes chances de proposer de tels points d'entrée en 2ème ou 3ème position parmi les résultats. Au reste, le moteur de recherche interne du Wiki renvoie par défaut des résultats issus des pages publiées aussi bien que du forum, et qui cherche à se renseigner sur un concept inconnu du narratif peut très bien trouver sa réponse dans une discussion de la communauté plutôt que dans un contenu publié.

A des degrés divers, tous ces espaces ont un effet non négligeable - voire central - de hiérarchisation mais aussi d'amplification quasi-immédiate de la prise de parole : les forums disposent d'un indicateur d'ancienneté relativement peu surprenant pour ce type de plate-forme (la "jauge de Karma" de WikiDot<sup>68</sup>), mais particulièrement expressif par contraste avec le reste de l'interface : sur un forum dont la charte chromatique peut être résumée à un fond blanc et des contenus rouges comme celui du SCP Wiki, les barres de Karma remplies sont les seuls éléments hors illustrations incluant des dégradés de vert, jaune et orange. Quiconque parvient sur un fil de discussion du narratif peut donc immédiatement identifier les prises de parole de "figures d'expert" par opposition à celles de novices. Ces signifiants peuvent être considérés selon deux effets majeurs : ils structurent le parcours de lecture d'une discussion du forum - et ce même pour un visiteur ne disposant que d'une

<sup>66</sup> "*History Of The Universe*", 2012.

<sup>67</sup> Lequel peut être aisément étendu en l'occurrence à une vision foucauldienne du panoptisme social : c'est notre observation qu'une grande partie de l'apprentissage du nouveau membre passe par la découverte individuelle des choses à faire et ne pas faire vis-à-vis du jugement des auteurs plus anciens. Bien que l'administration du Wiki encourage sur de nombreux espaces à leur poser toutes les questions possibles, les prises de parole de néophytes ne prouvant pas leur connaissance de la culture interne du site sont couramment accueillies avec une certaine lassitude, voire hostilité.

<sup>68</sup> Cette jauge se remplit en fonction de l'activité d'un membre - notamment par des posts sur les forums internes - et de sa constance. Elle reste pour toujours maximisée une fois qu'un utilisateur a atteint le rang maximum parmi les 5 de ce système - de "novice" à "gourou".

Source : [wikidot.com/doc:karma](http://wikidot.com/doc:karma)

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

connaissance minimale des questions abordées - tout en constituant un point de départ dans le processus de mise en représentation<sup>69</sup> du lecteur<sup>70</sup> - et possiblement, du futur membre.

Les autres lieux de transparence ont également un effet sensible, mobilisant ces mécaniques de représentation voire celles d'une alternance extra-/intradigétique. Ainsi avec "O5 Command" (cet espace réservé à l'administration du site étant nommé d'après l'une des constantes les plus solides du narratif<sup>71</sup>, à savoir le groupe de dirigeants anonymes de la Fondation) ou avec la page des modifications récentes, dont le suivi recouvre toute les pages du site et génère autant de parcours de découverte encadrés. En d'autres termes, ces deux espaces de discussion abordent bien souvent des questions relatives à des points précis ou généraux du narratif ; et une session de lecture qui les utilise comme points d'entrée est cadrée dès la première ligne par les annotations ou opinions de membres anciens dont la pertinence semble être immédiatement quantifiée par l'interface (pour les forums ou les pages de votes/modifications) ou le discours d'escorte qui accompagne cet espace de lecture (pour "O5 Command").

En somme, les "couches profondes" mobilisent deux régimes d'encadrement du lecteur :

L'un, relationnel, incite le néophyte à évaluer ses interprétations par rapport à celles de membres anciens et spontanément vus comme "experts" sur tel ou tel sujet, une dynamique qui croise un autre phénomène abordé plus tôt, celui des parcours de découverte tracés par les auteurs entre plusieurs œuvres en fonction de leur "headcanon" personnel.

L'autre, structurel, recoupe également cet entrecroisement des "headcanons" en créant des portes d'entrée très chargées de paratextes communautaires.

<sup>69</sup> Nous faisons ici références au concept de "communautés imaginées" de Serge Proulx qui résume les dynamiques des communautés en ligne selon une mécanique fondamentale de construction et de défense de l'imaginaire individuel de chaque membre quand à sa propre mise en représentation par rapport aux autres membres. Dans notre raisonnement, cette interprétation est particulièrement structurante puisque la représentation des membres du SCP Wiki est non seulement perçue, mais directement jugée et quantifiable par le traitement que la communauté réserve à leurs contributions *via* les votes ou les modifications apportées.

PROULX, Serge, POISSANT, Louise, SÉNÉCAL, Michel, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université Laval, 2006

<sup>70</sup> Implicitement, ils induisent un objectif parallèle à celui de la découverte du narratif, que l'on peut comparer aux "délices de l'expertise" de Christian Bomberger.

BOMBERGER, Christian, *Passions ordinaires : football, jardinage, généalogie, concours de dictée...*, Paris, Hachette Littératures, 1998, p. 13

<sup>71</sup> "Il y a, bien sûr, quelques règles très basiques. Il existe un "O5 Council" et divers niveaux d'autorisation. Il existe au moins trois classes d'objets (Sûr, Euclid, Keter), etc. Mais pour l'essentiel, nous sommes libres d'inventer tout le reste" (notre traduction) - voir notre *interview* de Decibelles, contributeur du SCP Wiki - Annexe 1, p. 94.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Ces mécaniques n'échappent pas à la Fondation - ou du moins, aux membres de son administration qui publient les pages de guides et d'orientation des nouveaux contributeurs. Certaines de ces pages sont en effet précisément conçues pour résumer une clef de lecture autrement non formulée, voire mémétique : celle de la "culture interne" du site. Jargons, réactions attendues, lassitude auto-justifiée face à certains concepts ou certains modes de mise en représentation des membres : la Fondation utilise de nombreux termes qui font office de petits *credos* créatifs ou communicationnels. Le terme "*Mary Sue*" par exemple désigne un personnage incontrôlable "sans bonne raison", échappant aux limites physiques ou causales généralement acceptées dans le narratif de la Fondation - il inclut en outre une notion de représentation juvénile, et qualifier une création de "*Mary Sue*" équivaut parfois à accuser son auteur d'avoir transposé une version idéalisée de sa personne dans le narratif. Utiliser des errements grammaticaux tels que "*This what*" au lieu de "*This that*"<sup>72</sup> revient à dénigrer l'originalité et/ou l'intelligence de son sujet. Si les membres interviewés tendent à observer que le contexte d'utilisation initial de ces termes est en recul<sup>73</sup>, il n'empêche qu'ils constituent un ciment communautaire indéniable. Leur compréhension fait partie des rites de passage que rencontre le nouveau membre et contribue à hiérarchiser les contributeurs en divers degrés de pertinence.

Les phénomènes que nous venons de discuter brossent un portrait somme toute classique des modes de représentation d'une communauté en ligne. Cependant, ses effets deviennent potentiellement uniques lorsqu'ils sont mis en parallèle avec le *motto* aussi souvent cité que réfuté, mais jamais totalement faux :

### **I - 3b - "There Is No Canon"**

Effleurée dans plusieurs de nos commentaires précédents, l'expression "*There is No Canon*"<sup>74</sup> est cruciale et profondément ambivalente. Elle a le rôle essentiel de rendre tout ce projet collaboratif fonctionnel : la Fondation n'étant pas basée sur un produit culturel établi mais générant ses propres fondamentaux et tendances dans leur réécriture, l'obligation de suivre un narratif central serait excessivement difficile à enseigner aux nouveaux membres. De fait, nous avons vu jusqu'ici que la progression se fait selon une logique opposée, les néophytes étant régulièrement incités à s'adapter au narratif de façon autodidacte - laquelle procède de façon plus ou moins exclusive des nombreux modes d'encadrement tacite vus plus haut.

<sup>72</sup> "Ça qu'ça" au lieu de "Ceci qui" (notre traduction).

<sup>73</sup> En corrélation avec un climat global de critique exacerbée qui est lui aussi progressivement dissipé par l'arrivée massive de nouveau membres depuis trois ans - voir nos *interviews*.

<sup>74</sup> "Il N'y A Pas De Canon" (traduction du site localisé SCP-FR).

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

L'interprétation de cette expression est extrêmement variable suivant les membres. Certains y voient une incitation à créer des contenus indépendants et efficaces de façon autonome (ce que nous rapprochions plus haut des *creepypastas*), tandis que d'autres préfèrent la considérer selon la signification induite par les Récits littéralement désignés comme "*Canons*" : si chacun est libre de constituer son propre "*headcanon*", la dimension collaborative du site incite inévitablement certains auteurs à mettre en commun leurs travaux au sein d'une interprétation partagée, ou à simplement donner une réalité éditoriale à leur univers personnel en le compilant sous la forme d'un tel *Canon*.

Par souci de pertinence, l'objet de ce commentaire n'est pas de relever toutes les dynamiques qui contribuent à ces diverses conceptions (egos d'auteurs froissés par des travaux trop basés sur la référence mutuelle, hiérarchie des auteurs/figures d'experts dont certains *Canons* annoncés comme indépendants deviennent involontairement des bases acceptées à l'échelle de toute la communauté, ou encore la confusion inévitable entre le format éditorial du Récit "*Canon*" et le concept narratif plus général que recouvre ce terme), mais de prendre en compte leurs conséquences.

Nous avons commencé par établir que le SCP Wiki intègre structurellement la pratique du braconnage. L'impensé qui accompagne cette analyse est d'estimer que tout lecteur est fondamentalement capable de "braconner" de façon autonome et indépendante. Après avoir exploré les diverses mécaniques qui fonctionnent autour de ce supposé braconnage intégré voire imposé<sup>75</sup>, nous voici contraints de revenir sur notre première interprétation. Le lecteur du SCP Wiki n'a pas entre les mains un objet-livre comme celui commenté par De Certeau, et est en vérité le sujet de nombreuses pressions extérieures (paratextuelles, architextuelles, voire purement relationnelles). Dès lors, sa pratique est essentiellement impossible à quantifier ou à classer en typologies, car ce sont avant tout ses parcours d'utilisateur qui deviennent des parcours de lecture. Nous n'entendons bien sûr pas simplement que l'ordre des pages web lues est aussi celui des pages textuelles consommées, mais plutôt que chaque contenu de la Fondation, du concept global au paragraphe précis, peut être approché dans plusieurs cadres de lecture et avec plusieurs encadrements volontiers contradictoires. Or, nos questionnaires ont montré que de tels parcours de lecture commencent bien souvent très loin de la bulle médiatique que la Fondation considère comme sienne, et qu'à l'exception des membres fondateurs, aucun auteur établi de la Fondation ne peut logiquement se targuer de porter une vision originelle

---

<sup>75</sup> Parfois au point de ne plus avoir grand-chose d'intime et d'invalider du même coup une application du concept certalien.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

ou pure<sup>76</sup> du narratif - conception qui permettrait de l'assimiler à un énonciateur officiel d'un produit culturel<sup>77</sup>, par opposition aux fans qui le détournent sur d'autres médias.

Nous avançons dès lors que, si le SCP Wiki reste malgré tout cohérent et consommable, c'est parce que le terme de "*headcanon*" n'est pas qu'un mot ou un raccourci facile pour faire cohabiter des visions créatives potentiellement opposées : il s'agit d'un état intellectuel, la clef de voûte du contrat de lecture de tout le narratif. L'appropriation du narratif allant jusqu'au détournement n'est pas seulement une conséquence courante à la lecture du SCP Wiki, elle est un pré-requis indispensable à sa consommation, ne serait-ce que parce que sa connaissance exhaustive est presque de l'ordre de l'impossible. Dès lors, la différence entre auteurs porteurs du narratif originel (celui hébergé sur le site) et "fans" de ce dernier (producteurs de réécritures sur d'autres médias)<sup>78</sup> semble floue, voire caduque. La *SCP Foundation* crée un contenu titanesque et pourtant *irréel*, dans le sens où il n'a de substance que dans l'instant de l'appropriation, foncièrement incomplète et tronquée, qui en est faite. Cette caractéristique peut être formulée plus simplement par la proposition suivante : il s'agit d'une *manufacture de fans*<sup>79</sup>.

### **I - 3c - Conclusion partielle : La manufacture de fans**

Le fait de formuler cette expression nous éloigne sensiblement de notre hypothèse originelle, pour commenter non pas les processus d'encadrement des audiences braconnières formées par le SCP Wiki mais plutôt les résultats de ces processus. Nous avons commencé par approcher le narratif SCP comme un objet potentiellement fixe : le fait qu'il soit constamment en réécriture et dépende d'auteurs souvent renouvelés ne semblait pas antinomique avec cette fixité, puisque le prisme par lequel nous pouvions l'observer à première vue était fondamentalement basé sur une dialectique de l'exclusion. L'objet-univers existait, ordonné, cohérent et délimité, à partir du moment où une partie de ses consommateurs (les auteurs du SCP Wiki) s'estimaient en possession *potentielle* de son

<sup>76</sup> En l'occurrence, ces termes sont à lire accompagnés de tous leurs imaginaires et impensés.

<sup>77</sup> Il serait tentant à ce stade de la réflexion d'envisager une vision de l'œuvre digitale plus proche de celle de Pierre Lévy, soit consistant simplement en un "milieu de personnes impliquées", ayant toutes le potentiel de dénaturer ce matériau. Si cet attachement aux individus est selon nous antinomique avec la multiplicité de parcours d'audiences observée, nous nous rapprocherons en revanche d'une autre formulation, celle d'un "cosmos nomade parmi des univers de signes en expansion".

LÉVY, Pierre, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994, p. 124.

<sup>78</sup> La croyance spontanée dans cette opposition est omniprésente dans nos *interviews* de membres du site, bien qu'elle ne soit pas fondamentalement négative : certains auteurs déclarent avoir une attitude foncièrement bienveillante vis-à-vis de toutes les formes de réappropriation, mais aucun n'a mentionné ou sous-entendu une continuité entre leurs travaux et ceux des "fans" - voir nos *interviews* pour plus de détails.

<sup>79</sup> Cette humble conception n'a été retrouvée que dans une seule de nos *interviews* de membres, Djoric, où l'application du terme de "*Fandom*" à toute la communauté SCP au sens étendu a été spontanée - voir Annexe 1, p. 96.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

texte complet, et s'inscrivaient en opposition aux autres médias qui le reprenaient fatalement de façon tronquée.

Cependant, l'objectif final de cette réflexion n'est pas de qualifier l'objet narratif mais bien d'établir le plus finement possible par quels leviers sémantiques il a été capable de se diffuser sans financement et sans infrastructure raisonnée à travers un paysage médiatique très éloigné de sa plate-forme source. Dès lors, nous avons été amenés à affiner notre vision pour obtenir une base sûre pour les analyses ultérieures. Cette vision dépouillée autant que possible d'imaginaires et de mécaniques de représentation, consiste uniquement à qualifier le point de départ du braconnier indéterminé qui, émergeant d'une prise de contact plus ou moins étendue avec le narratif, devient capable de le manipuler sous d'autres formes et crée dans le même temps l'illusion d'une activité de "fan" relativement classique<sup>80</sup>. Nous étendons donc la potentialité de cette activité à la totalité des lecteurs du SCP Wiki. En creux, cette remarque constitue le premier enseignement majeur de notre réflexion quand à l'ensemble sémantique dont nous observerons les trajets.

Intéressons-nous maintenant à ce que cette nouvelle vision implique. Premièrement, elle ouvre la porte à une forme d'interprétation dont l'ampleur dépasse très largement notre humble sujet : celle d'une vision ontologiquement mémétique<sup>81</sup> des narratifs *grassroots*<sup>82</sup>. Le bagage théorique qui nous faisait initialement cadrer les notions de "fans" et "fandoms" (issues de l'étude de cas tels que les *Bronies* de 4chan.org amateurs de "*My Little Pony : Friendship Is Magic*", les auteurs de *fanfictions* ancrées dans l'univers de Harry Potter voire même les premiers lecteurs de Sherlock Holmes au XIX<sup>ème</sup> siècle) nous amenait à osciller entre deux définitions. La définition individualiste des activités de fans induisait que chaque fan s'approprie le produit culturel en maître de son royaume narratif et agit fondamentalement par sa mise en représentation vis-à-vis de ses coreligionnaires. La définition plus communautaire au sens premier dicte que les détournements d'un produit culturel se font de façon à constituer un objet canonique cohérent et accepté par un

<sup>80</sup> Nous y associons les typologie de fans rôdeurs, créateurs et autorités, très comparable à une autre typologie, celle des *gamers* ou utilisateurs en interaction, que nous mobiliserons pour les autres hypothèses.

SERGÉ, Gabriel, *Fans de... : sociologie des nouveaux cultes contemporains*, Paris, Armand Collin, 2014, pp. 199-260.

<sup>81</sup> *supra* 14.

<sup>82</sup> Initialement pensé pour des communautés de personnes plus que leurs produits, le terme de *grassroots* recouvre toutes les influences possibles entre une communauté de fans spontanés et l'émetteur officiel de leur narratif de choix - notamment en termes de réattribution de valeur. Nous choisissons d'intégrer cette notion d'influence entre acteurs-producteurs et fans à nos sujets d'étude fondamentalement amateurs, car nous verrons plus loin que les origines du narratif SCP ne l'empêchent pas d'être créateur de valeur pécuniaire.

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

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

ensemble de contributeurs, et leur activité se rapporte plus à l'enrichissement de cette bulle narrative qu'à un va-et-vient réel avec le produit culturel originel. Loin de contredire ces approches, notre expression de "manufacture de fans" les reporte sur l'instant de conception du narratif personnel de chacun. Si l'analyse poussée nous a menés à estimer que le narratif SCP n'existait que dans l'instant de sa digestion par chaque personne qui le consomme, comment considérer qu'il n'en va pas de même pour toutes les autres formes de *storytelling* que nous serons amenés à discuter ? Ces derniers incluent le discours d'escorte et le *fandom* complémentaire du jeu vidéo indépendant "*SCP: Foundation Breach*" (nous verrons que l'audience de ce produit est par bien des égards entièrement étrangère à celle de la Fondation), ou encore les abonnés les plus visibles de *Youtubers* nourrissant leur propre offre à partir de ce produit.

En somme, nous admettrons par la suite que l'enseignement de cette première partie est viable, et que tous les termes tendant au groupement d'interpréteurs (communauté, groupe, plate-forme, effort collaboratif, même *fandom*) sont fondamentalement caduques dans le cadre de notre analyse. Nous ne pourrions éviter de les utiliser, mais uniquement à des fins de mise en interface entre notre lecteur et ces objets. La cible jusqu'ici floue de notre recherche gagne dès lors en clarté : nous chercherons des ponts sémantiques, des signifiants ou à tout le moins des cadres de formation pour ces derniers, et tous ces objets auront valeur d'enseignements dès lors qu'ils pourront être considérés comme agissant sur l'instant de (re-)création de l'univers personnel de chacun.

## II - Une mine de petits objets transmédiatiques

Nos analyses des mécaniques à l'œuvre sur le SCP Wiki n'ont pas seulement dégagé la conclusion partielle qui précède, elles ont amené un autre constat. Cette caractéristique est bien moins discrète mais tout aussi porteuse pour les considérations qui suivent : le SCP Wiki produit des objets narratifs "clef en main"<sup>83</sup>. Nous aurons l'occasion de préciser cette expression, mais résumons d'ors et déjà ce qu'elle signifie à ce stade.

La lecture du Wiki est volontiers ludique, voire pseudo-performative. La découverte de son contenu fait ponctuellement intervenir une mécanique d'action-récompense très compatible avec des médias vidéoludiques<sup>84</sup> (ou de commentaire vidéoludique). L'univers tel qu'il se présente au premier abord est construit sur un socle fictionnel presque universel - en tout cas à l'accessibilité vérifiée comme une "formule gagnante"<sup>85</sup> - car directement repris d'industries culturelles anciennes, essentiellement les *Thrillers* littéraires ou cinématographiques. L'encadrement de leur création et la sanction communautaire des SCPs mènent à la fabrication de petites narrations centrées sur des concepts concis et percutants, ajustés dans une relation d'équilibrage avec les autres contenus du Wiki et la continuité de la Fondation *via*, presque invariablement, des états actifs et inactifs<sup>86</sup>. Les niveaux d'accessibilité des divers types de contenus du Wiki sont entre autres distingués par une économie du temps de l'utilisateur, qui comme toute économie, peut nourrir des *business models*. Enfin, et bien que cette approche ait varié au cours des années, la plupart d'entre eux sont fondamentalement conçus pour survivre à une mise hors de leur contexte, et rester fonctionnels au contact de nouvelles audiences.

La réflexion qui suit visera à positionner le plus clairement possible les principaux médias (en termes de mécaniques, de pratiques utilisateurs, de *business models*) traversés par le narratif SCP, et de confronter nos conceptions aux itérations qu'ils ont générées.

<sup>83</sup> Ou pour paraphraser Pierre Lévy, des objets insérés dans un "continuum de lecture-écriture" : cette observation initialement faite sur le temps apparaît non seulement toujours applicable mais très accélérée ici, notamment facilitée par la Licence *Creative Commons*.

<sup>84</sup> ALLMER, Matt, "*The 13 Basic Principles of Gameplay Design*", Gamasutra, 27/02/2009, consulté pour la dernière fois le 10/09/2015.

<sup>85</sup> L'expression concerne certaines tendances fictionnelles qui ont servi d'arrière-plan aux productions vidéoludiques, en variant sensiblement d'une décennie à l'autre, comme des mines de signifiants forts permettant aux développeurs de transférer une vaste charge symbolique à l'interprétation du joueur dès les premiers instants de son expérience.

Les grammaires visuelles du post-apocalypse ou justement du film d'espionnage ont été parmi les premières et les plus reprises.  
LOISEAU, Thomas in DELAUAUD, Gilles, BALLARINI, Loïc, *Nouveaux médias, nouveaux contenus*, Rennes, Apogée, 2009.

<sup>86</sup> Un SCP montre son intérêt, c'est-à-dire ses caractéristiques fictionnelles, dans certaines circonstances et est inoffensif ou inerte dans d'autres.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### II - 1 - Vue d'ensemble des grandes réécritures du narratif

#### II - 1a - Sélection dans un océan de paratextes et précision de notre démarche

Nous avons eu l'occasion de mentionner plusieurs des extensions du narratif<sup>87</sup> en-dehors du SCP Wiki pour servir certaines de nos remarques, mais un passage en revue global reste de rigueur.

Un premier ensemble de ces itérations tient au besoin de mise en images des SCPs. La rareté iconographique discutée plus haut mène à la mise en ligne de visions d'artistes sur de nombreuses plateformes, la plus importante d'entre elles étant DeviantArt<sup>88</sup>. Cette itération n'occupera pas une place centrale dans les analyses qui suivent, car ses mécaniques de détournement sont relativement difficiles à cerner : les galeries DeviantArt étant entièrement gratuites et rarement mises en scène sur d'autres médias, nous ne pouvons conduire d'analyse de leurs compositions à l'aune de contraintes de média ou de marché plus globales. En outre, nous ne pouvons estimer qu'elles représentent un véritable bond vers l'accès à des audiences beaucoup plus vastes et variées que celles du matériau initial, ce type de tour de force restant au centre de notre problématique.



Fig. II1 - La galerie DeviantArt de SunnyClockwork, un exemple de lieu de *fanart* entièrement dédié au narratif SCP.

<sup>87</sup> Ou "petites formes expressives" du détournement.  
*supra* 53.

<sup>88</sup> *supra* 60.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

La copie du format des SCPs sur d'autres plateformes est un autre type de "créativité ordinaire"<sup>89</sup> courante, pouvant aller jusqu'à la *fanfiction*<sup>90</sup> (au sens de la création d'une histoire indépendante des contraintes éditoriales et stylistiques qui caractérisent les articles SCPs). A nouveau, la faible portée médiatique de ces itérations nous incite à les laisser de côté, sans oublier le fait que leur formation procède d'une réécriture relativement peu disruptive : c'est plus la relative rigueur des processus d'admission et d'évaluation des contenus sur le site que leur mobilité sémantique qui motive l'écriture de SCPs hors de la Fondation.

Les jeux en réalité alternée<sup>91</sup> d'ampleur plus ou moins grande constituent une troisième catégorie, et sont représentés de façon quasi exhaustive sur les forums du SCP Wiki (ou sur les versions localisées) dans une section dédiée, "*Meta-Reality Projects*"<sup>92</sup>. Pour l'essentiel, ces initiatives tendent à reproduire la confusion qui accompagne le premier contact des visiteurs du site avec son contrat de lecture : de la même façon que la prétention en *Homepage* de la *SCP Foundation* à héberger des informations classifiées et dangereuses peut brièvement convaincre le lecteur, les scénarios d'ARGs liés au narratif jouent sur l'installation d'un élément relativement plausible de ce dernier dans la vie réelle. Ces installations sont cependant rarement sous-tendues par un dispositif clair et si un comparatif professionnel devait être fait, il pourrait généralement être établi qu'elles constituent des Rabbit Holes<sup>93</sup> incertains vers le site. Mentionnons cependant que les divers exemples que nous avons pu observer peuvent aller de la simple diffusion anonyme d'articles SCP à la mise en place de *hotlines* téléphoniques vers les "bureaux de la Fondation", ou encore la conception de scénarios ludiques complets pour de petits groupes de joueurs. Les sources d'informations que nous avons obtenues sur ces divers projets sont trop maigres pour nous permettre une analyse poussée servant la présente hypothèse, et la portée de leurs installations est au reste bien trop humble pour avoir un effet sensible sur les cheminements digitaux de symboles qui nous intéressent. Nous aurons cependant l'occasion de revenir sur les pré-requis à l'existence de ces jeux entre fiction plausible et canulars en traitant notre hypothèse finale.

<sup>89</sup> MILLERAND, Florence, PROULX, Serge, RUEFF, Julien, *Web social : Mutation de la communication*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 3

<sup>90</sup> Ainsi avec le cas de *Pitch Haven*, un *Canon SCP* géré par la *Foundation* mais hébergé sur Tumblr - voir notre interview de Roget, *community manager* du SCP Wiki - Annexe 1, p.103.

<sup>91</sup> Selon la définition de Mez Breeze et J. James Bono : "Au lieu de demander au joueur de pénétrer dans un monde de jeu fictionnel, les *designers* d'ARGs tentent d'intégrer le jeu dans le tissu du monde réel que connaît le joueur, en convoquant autant de technologies médiatiques et d'interfaces que possible. Ainsi, les ARGs étendent le cadre du jeu au-delà de l'écran d'ordinateur ou de télévision, et font du monde entier le "terrain de jeu"." (notre traduction).

<sup>92</sup> "Projets en Meta-Réalité" (notre traduction).

<sup>93</sup> Selon la définition de TheRabbitHole.fr : "Principe de mise en réseau entre les media. Déclinaison d'un contenu principal vers différents media".

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Vient ensuite un secteur particulièrement expressif en termes de mécaniques de réécriture, celui des adaptations vidéoludiques. Contrairement aux ARGs, ces objets ont pu être documentés par nos entretiens avec les créateurs de plusieurs d'entre eux, et nous avons eu l'occasion de comparer leurs formes très variables. Ils peuplent le premier corpus majeur de la réflexion qui suit, et représentent des témoins parlants à la fois sur les mécaniques de réécriture personnelles de leurs auteurs (comment le fan crée-t-il après avoir été "constitué" par le SCP Wiki ?) et surtout sur l'universalité des "petits objets" qu'ils transmettent depuis le matériau initial. Pour les besoins de la vue d'ensemble que nous sommes en train de brosser, mentionnons d'ors et déjà les trois grandes catégories de ces adaptations. La première et de loin la plus visible est celle des jeux vidéos indépendants : distribués par des plateformes telles que Steam ou IndieDB, leur création peut être motivée par la monétisation aussi bien que par le désir de reconnaissance ou la simple recherche d'un exercice distrayant pour des développeurs juniors. Viennent ensuite les serveurs de jeux de rôle ou RP, qui sont généralement construits sur un moteur de jeu préexistant et relaient le narratif SCP par un mélange de règles contenues dans l'interface (comme celles des jeux indépendants) et d'apprentissages transmis humainement pour à proprement parler "jouer le rôle" d'un personnage de l'univers SCP. Enfin, la dernière et la plus discrète catégorie est celle des jeux exclusivement développés pour une utilisation mobile : souvent bien plus concis conceptuellement que ceux des deux autres catégories et presque toujours monétisés, ils se sont avérés bien difficiles à documenter et ne seront donc convoqués que de façon périphérique dans la suite de nos réflexions. Nous ferons donc plus loin référence à des constituants de la première catégorie ("SCP: Daughter of Shadows"<sup>94</sup>, "Three Days"<sup>95</sup>, "SCP: Classified Projects"<sup>96</sup>, "SCP-167", "SCP-087" et "SCP-087b") et de la seconde (le serveur de jeu de rôle "Terminus"), mais le plus porteur pour notre analyse sera l'objet médiatique qui a clairement éclipsé son cadre originel sur le SCP Wiki, à savoir "*SCP: Containment Breach*" (et dans une moindre mesure sa production audiovisuelle satellite, "*Containment Breach: Run*"<sup>97</sup>).

Enfin, le plus haut degré de médiatisation d'un point de vue quantitatif est celui des relais du narratif SCP sur Youtube. Chronologiquement, son premier moteur est comparable à ceux des *fanarts* et *fanfictions* mentionnés plus haut : des contenus vidéoludiques cherchant à réécrire ou à illustrer à leur manière le narratif. Certains ont pris la forme de messages intradiégétiques (tels que les contenus de la chaîne "LitterBotTells"), tandis que d'autres se sont positionnés sur l'hommage (ainsi avec les chansons de la chaîne "Lyrahel -

<sup>94</sup> Voir notre *interview* de ces créateurs en Annexe 2, pp. 110-117.

<sup>95</sup> *Idem.*

<sup>96</sup> *Idem.*

<sup>97</sup> *Idem.*

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Games in Time"). En ce qui concerne le fil rouge de notre réflexion, les itérations les plus intéressantes sont trouvées cependant sur une toute autre verticale de contenus et sont bien plus éloignées du SCP Wiki en termes d'audiences comme d'univers : il s'agit des vidéos mettant en scène les itérations vidéoludiques listées plus haut. Nous verrons un peu plus bas à quel point ces formats de "Let's play"<sup>98</sup> touchent un éventail d'individus incomparablement plus large et varié que les univers dans lesquels ils puisent leurs sujets les plus efficaces, au prix bien sûr de lourdes mutations symboliques qui mobiliseront toute notre attention sur la fin de notre réflexion globale.

Nos deux secteurs d'intérêt principaux étant établis, intéressons-nous plus avant aux dynamiques qui les constituent, et avec lesquelles le narratif SCP s'est trouvé étonnamment compatible.

### **II - 1b - Contraintes et opportunités du développement indépendant**

Les jeux vidéos indépendants, ou *indie*, représentent un secteur en nette croissance de l'industrie vidéoludique depuis plusieurs années - son poids financier devenant remarquable<sup>99</sup> à grande échelle, et ses parts de voix parmi les relais d'influence des consommateurs devenant parfois égales voire supérieures à celles de canaux de promotion traditionnels<sup>100</sup>. L'historicité de cette croissance n'intéresse pas directement nos questions actuelles, considérons donc simplement qu'ils ont vu leurs opportunités de création et de consommation se multiplier avec l'apparition de plateformes de distribution en ligne. Initialement pensées pour monétiser un avantage de préservation du DRM<sup>101</sup> face aux pratiques de piratage, elles ont vite renforcé cette valeur *via* une offre communautaire B2C, soutenue par divers services complémentaires à la simple distribution, et finalement apte à servir d'écrin à des groupes de développeurs et de leurs consommateurs potentiels.

En outre, ce secteur participe du phénomène plus large du *crowdfunding*, ainsi que de l'installation de forts relais médiatiques vieux de moins d'une décennie : les plateformes de distribution de vidéo gratuite en streaming. Ces deux dynamiques existent maintenant

<sup>98</sup> "Jouons à", notre traduction.

<sup>99</sup> En 2013, le jeu vidéo le plus vendu de l'année à l'échelle mondiale et pour toute l'industrie du jeu vidéo était Minecraft, un titre au développement entièrement indépendant. D'autres cas moins impressionnants mais affichant tout de même des résultats en millions de copies vendues incluent "Don't Starve", "Limbo", ou encore "Spelunky".

<sup>100</sup> Notre vue d'ensemble de la verticale *gaming* sur Youtube sera un indicateur parmi d'autres de ces parts de voix.

<sup>101</sup> *Digital Rights Management*. Le terme de DRM recouvre de très nombreuses problématiques de préservation de la propriété intellectuelle et de sa valorisation, mais nous le résumerons dans le cadre de cette industrie précise par deux objectifs commerciaux : fixer techniquement l'impossibilité de court-circuiter la distribution monétisée d'un produit culturel vidéoludique, et assurer que cette démarche ne devienne pas un contre-argument de vente, notamment en termes de liberté apparente de l'interactivité, aux yeux de la clientèle comme des prospects.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

sous la forme de secteurs économiques relativement stables (Patreon, Tippy, IndieGoGo et autres outils de financement participatif de créateurs pour l'un, glorification et intégration progressive dans les industries audiovisuelles traditionnelles pour l'autre) et sont bien souvent indispensable à la production et la promotion d'un titre *indie*.

Nous aborderons les constantes du milieu *indie* lui-même en restant dans la continuité de ces considérations : l'axe d'analyse que nous pouvons qualifier au mieux et qui intéresse le plus directement notre questionnement est celui de la construction d'une valeur ajoutée, d'une différenciation par rapport à la concurrence. Car si tous les développeurs *indie* ne cherchent pas à proprement parler à percer dans un marché (pour ceux qui refusent de monétiser leurs titres ou le font sans chercher à dégager une marge sensible), aucun de ceux que nous avons rencontrés ne peut être désolidarisé d'une volonté de différenciation<sup>102</sup>.

Cet objectif général étant posé, ajoutons que les constantes de "marché" qui l'accompagnent découlent directement d'un contexte de production. Les développeurs indépendants travaillent généralement sans financement extérieur et en équipes très restreintes, de une seule à une vingtaine de personnes. En outre, ils commencent bien souvent leur développement dans un contexte de relation directe avec leur audience (blogs de développeurs, groupes communautaires sur Steam et d'autres plateformes) ne serait-ce que pour des besoins de soutien financier et de prestations de *testing* gratuites, et sont amenés à commencer la distribution de leurs travaux bien avant que ces derniers ne soient achevés. Cette dernière caractéristique représente une synergie sur le long terme avec les relais d'influence sur laquelle nous reviendrons, notamment parce qu'elle repose sur une "économie morale"<sup>103</sup> dont l'entretien en nourrira d'autre, clairement financières.

Toutes ces composantes participent d'un certain déterminisme dans les formes de titres indépendants qui acquièrent une couverture médiatique remarquable. Le premier élément de ce déterminisme est la présence quasi constante d'une disruption avec les attentes des joueurs, notamment en termes d'introduction aux règles du jeu : elle peut se manifester aussi bien par un manque volontaire d'encadrement par l'interface que par le truchement régulier d'un élément aléatoire dans les mécaniques de jeu<sup>104</sup> ou simplement par un concept central particulièrement original. Le second, corollaire, tient à leur capacité à

<sup>102</sup> Voir nos *interviews* de créateurs vidéoludiques en Annexe 2, pp. 110-117.

<sup>103</sup> Nous entendons par là au sens de Jenkins un fonctionnement "communautaire" où tous les membres même entièrement néophytes peuvent contribuer, mais ne le font que tant qu'ils n'ont pas la sensation d'être encadrés et ont la certitude de voir leurs contributions considérées.

<sup>104</sup> Les titres *indie* qui démontrent cette tendance par leur importante présence dans les lignes éditoriales des relais d'influence qui nous intéressent le plus, les *Let's players* aux plus fortes audiences, abondent : "*Don't Starve*", "*Faster Than Light*", "*The Binding of Isaac*", "*Five Nights At Freddie's*", "*Out There*", "*Darkest Dungeon*" et bien sûr "*SCP: Containment Breach*".

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

retenir le joueur à travers de nombreuses sessions de jeu, par exemple parce que l'environnement se redéfinit automatiquement, ou parce qu'il ouvre régulièrement des portes narratives ou des processus de récompense qui ne sont finalisés que dans une mise à jour ultérieure.

Si certains parallèles avec les caractéristiques de consommation du narratif SCP se dessinent déjà, leur interprétation ne pourra être complète qu'en prenant en compte la pierre angulaire des parcours de consommation des titres *indie* : la verticale du *gaming* sur Youtube.

### **II - 1c - Un relais de promotion essentiel : les *Let's Plays***

Souvent découvertes avec une certaine perplexité, les vidéos de *Let's play* ont à première vue une offre pour le moins redondante : voir un inconnu jouer à un jeu vidéo (l'action du jeu occupant la majorité de l'écran et l'image du *Let's player* étant invisible ou reléguée dans un coin du champ) en produisant un commentaire plus ou moins cohérent.

En réalité, les forces du format se trouvent pour l'essentiel dans l'inverse des observations qui viennent d'être faites.

L'inconnu pour commencer, n'en reste pas un très longtemps : la narration d'une histoire d'auteur<sup>105</sup> est un prérequis presque systématique à l'échelle de toute la plate-forme pour fidéliser une audience, et le fait de présenter sa personne en interaction avec un jeu vidéo permet d'offrir aisément au consommateur des *stimuli* émotionnels forts et universels - frayeur dans les jeux d'horreur, agacement dans les jeux compétitifs, empathie dans les jeux narratifs, etc. Cette offre de *stimuli* passe en premier lieu par de régulières ruptures du narratif mis en scène, et un montage valorisant au contraire les *propres* "considérations possessives, projectives ou auto-réflexives"<sup>106</sup> du *Youtuber*.

Le fait qu'il<sup>107</sup> joue à un jeu vidéo, entendu dans un sens équivalent à ce qui désignerait l'activité d'un consommateur lambda explorant le titre par lui-même, est également éminemment restrictif. Dans un tel contexte de consommation décalé (par le commentaire qui change profondément le cadre d'inscription du titre vidéoludique), le jeu

<sup>105</sup> "Auctorality" dans les discours d'escorte de Youtube. En termes plus académiques, nous approchons cette notion comme un *branding* intimiste de la "mise en marché de l'expression ordinaire" observée par Laurence Allard pour le cas des blogs.  
*supra* 53.

<sup>106</sup> GOMEZ MEJIA, Gustavo, thèse rédigée sous la dir. d'OLLIVIER, Bruno, *De l'industrie culturelle aux fabriques de soi ? : enjeux identitaires des productions culturelles sur le Web contemporain*, Paris, CELSA, 2011.

<sup>107</sup> En raison d'une écrasante majorité de représentation qui ne participe d'aucune mesure de parité, notre *Let's player* sera ci-après masculin.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

vidéo n'est pas un simple support mais bien le lieu d'une seconde narration, qui enrichit (voire justifie entièrement) l'offre de contenu du commentateur lui-même. Elle installe en outre un cadre de consommation procédant de temps d'attention beaucoup plus élevés que ceux d'autres verticales sur la plate-forme. En d'autres termes, une vidéos d'humour ou de beauté cherchera rarement à retenir un utilisateur plus de trois à sept minutes<sup>108</sup>, là où l'exploration d'un jeu vidéo requiert de quelques heures à plusieurs semaines et justifie la consommation de contenus beaucoup plus longs, atteignant volontiers le quart d'heure voire l'heure complète pour une seule vidéo. Cette caractéristique rejoint directement la couche technique de la plate-forme pour très nettement favoriser les contenus longs et consommés intégralement, l'algorithme de référencement de Youtube plaçant en priorité maximale les vidéos aptes à générer des sessions de visionnage longues chez chaque utilisateur - par opposition au concept plus général et à l'influence moins directe de "nombre de vues". En d'autres termes, il s'agit de régimes de codification éditoriales conduites par le succès référentiel mais surtout par les pratiques plus globale d'une "marque de fabrique médiatique"<sup>109</sup>

L'évaluation du commentaire enfin doit être faite avec deux constantes éditoriales en tête. La première, omniprésente, est qu'un *Let's Player* se doit d'occuper oralement la majorité du métrage de sa vidéo. Il est donc régulièrement amené à insister sur des détails que son audience, ou qu'un autre joueur consommant le même titre, n'auraient pas forcément remarqués. Cette impulsion ne peut que difficilement être structurée par une règle globale autre que la suivante : d'une façon ou d'une autre, les *Let's players* en viennent presque toujours à se réapproprier les éléments du titre qu'ils parcourent. Que ce soit par des surnoms donnés à certains personnages, des plaisanteries récurrentes, des réactions spectaculaires à certains éléments narratifs, voire des "obsessions" transversales sur plusieurs titres, le contenu initial du titre devient le terreau d'une dialectique entièrement distincte, celle du média-commentateur. La seconde constante est plus rare mais aussi beaucoup plus engageante, et mène généralement à la création d'une nouvelle offre : l'expertise dans un titre ou son univers. Si la majorité des chaînes de *Let's plays* renouvellent constamment leurs lignes éditoriales en valorisant des titres nouveaux ou peu connus, il arrive régulièrement qu'elles se focalisent sur un titre en particulier *via* une série découpée en épisodes de progression, voire se réorientent entièrement sur l'expertise de ce titre précis. Ce type d'ajustement éditorial est rarement indépendant du *feedback* de l'audience - aussi parcellaire soit-il sur Youtube - et suit généralement le constat d'une porosité entre un

<sup>108</sup> Une limite bien connue qui se retrouve dans l'immense majorité des contenus de ces verticales. Source : lignes éditoriales des chaînes relevées dans l'étude "*Top 100 Youtube Channels WorldWide*" d'OpenSlate (par nombre d'abonnés).

<sup>109</sup> *supra* 106.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

*fandom* installé et l'audience du *Let's player*. Le plus important relais du narratif SCP parmi les créateurs de ce type, Markiplier, a ainsi réalisé des séries sur des titres non seulement *indie* mais également rattachés à des narratifs très riches et suivis à travers de nombreuses plateformes. L'exemple le plus récent est *Five Night At Freddie's*, un jeu d'horreur dont les monstres cachent de nombreuses couches narratives parfois quasiment inaccessibles, mais une occurrence plus ancienne a été *SCP: Containment Breach*. Pour finir sur cette constante, revenons sur une notion majeure abordée plus tôt, celle d'une économie du temps de l'utilisateur : le *Let's Player* est aussi tout simplement un raccourci vers l'expérience d'un narratif vidéoludique pour qui n'a pas le loisir de le consommer soi-même, et ce à plus forte raison si ledit narratif nécessite une activité de recherche sur d'autres médias - ce qui, sans surprise, est le cas de notre sujet. Ce dernier point est peut-être le plus influent dans la synergie de ce média avec la promotion des titres *indie*, et l'exemple de "*SCP: Containment Breach*" par sa réécriture des contenus du SCP Wiki nous le montrerons.

Tous ces éléments justifient de la place actuelle occupée par les formats de *Let's plays* dans le Top 100 des chaînes Youtube les plus suivies<sup>110</sup> (dont la première, celle du suédois Felix "PewDiePie" Kjellberg, possède une audience minimale de 40 millions d'abonnés) et ont un impact indirect sur la constitution de notre corpus. Ce dernier a en effet été initialement constitué dans le cadre de nos entretiens indirects, afin de placer dans la succession de médias consommés par nos sujets la plate-forme médiatique la plus vaste possible ayant traité du narratif SCP. Les vidéos de Mark "Markiplier" Fischbach étant omniprésentes dans les résultats de recherche sur les requêtes "SCP" comme "SCP Containment Breach" *via* un navigateur non référencé, nous les avons admises comme le stade le plus signifiant des réécritures du narratif sur Youtube, et c'est ainsi qu'elles seront considérées ci-après.

## II - 2 - Des contraintes créatives parallèles, puis synergiques

### II - 2a - Le socle culturel commun

Évidente à première vue, l'existence d'un arrière-plan de l'univers SCP qui serait repris de productions culturelles plus anciennes est en vérité porteuse de nombreuses conséquences. Nous l'avons abordé plus haut : il consiste en une dialectique de l'expertise, du secret et du complot, typique du cinéma d'espionnage ou de séries de fantastique bien connues. Lorsqu'ils devaient résumer en quelques mots l'univers SCP, et ce quelle que soit l'itération avec laquelle ils avaient été en contact (entre le Wiki, "*SCP: Containment Breach*"

<sup>110</sup> 16 chaînes sur ces 100 entités, sans exclure du classement les chaînes musicales de VEVO-Universal, sont des *Let's players*.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

et Youtube), les sujets de nos *interviews*, nos questionnaires et nos entretiens citaient des références semblables : les genres de la science-fiction ou du "complotisme" en premier lieu, puis les séries Warehouse 13 et X-Files, le film Men In Black, ou plus simplement un détournement de l'identité du FBI ou de la CIA. Il en va de même pour des lieux d'interprétation plus spécifiques, comme les premières minutes passées dans "*SCP: Containment Breach*" : certaines constantes de *gameplay*, telles que le fait d'essayer d'interagir avec les éléments du décor ou de chercher à contourner les intelligences artificielles des personnages non joueurs<sup>111</sup>, étaient appliquées sans instruction préalable par tous nos sujets, y compris ceux qui annonçaient clairement n'avoir aucune affinité ou expérience avec les jeux vidéo. Cette observation a majoritairement été vérifiée à l'échelle de nos questionnaires, et peut être essentiellement attribuées à une certaine démographie. De 88 à 100% des personnes interrogées par questionnaire sur le SCP Wiki comme sur ses itérations vidéoludiques déclaraient des âges allant de la minorité à 34 ans. C'est d'ailleurs la suspicion de cette constante, ainsi que la nécessité de disposer de sujets ayant eu au moins un contact avec chacune des formes médiatiques présentées (discussions sur une communauté en ligne, jeux vidéos et vidéos Youtube sur des jeux vidéos), qui nous avait incités en premier lieu à recruter des individus dans la même tranche d'âge pour nos entretiens.

Revenons aux conséquences de ce que nous appellerons - peut-être abusivement - un socle culturel à deux facettes. Son héritage audiovisuel et cinématographique en particulier implique une dichotomie sémantique que nous retrouverons à plusieurs niveaux d'analyse : le fait qu'il s'agisse à la fois d'un secteur fictionnel éculé et d'une dialectique basée sur l'imaginaire du secret semble créer un effet de justification automatique. En d'autres termes, les éléments du narratif SCP peuvent établir un contrat de lecture durable avec une certaine rapidité car ils nécessitent très peu de signifiants pour être mis en contexte : quelques lignes de texte censurées, un sigle mystérieux et l'éventuel aperçu des couloirs d'une base paramilitaire à la propreté clinique suffisent à positionner un narratif qui ne nécessite pas obligatoirement de justifier ou explorer tous les détails qu'il donne à voir au lecteur - voire aucun. La base de cette observation se trouve simplement dans nos entretiens, mais les analyses de formats qui suivent la confirment très clairement.

---

<sup>111</sup> Ou *Non Player Character*, NPC. Un NPC peut être n'importe quelle entité dans un jeu vidéo avec laquelle il est possible d'interagir. Elle est généralement associée à un ensemble de scripts et de schémas comportementaux rassemblés sous le terme abusif d'intelligence artificielle, et qui lui permettent de réagir aux actions du joueur afin de donner l'illusion d'un intellect à l'œuvre.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



Fig. II2 - Extrait des premiers pas du joueur dans une version ancienne de "SCP: *Containment Breach*". Quel que soit leur degré d'attention, tous nos sujets remarquaient la grammaire visuelle du décor ainsi que le sigle de la Fondation - voire son slogan - en traversant cet environnement.

Pour ce qui est de la part vidéoludique du socle, mettons-la en relation avec nos remarques précédentes sur le secteur des jeux vidéo indépendants. Ces derniers trouvent une existence médiatique de grande ampleur à partir du moment où ils peuvent présenter une synergie avec les contenus de *Let's players*, et presque invariablement, cette synergie découle d'une originalité conceptuelle que l'audience peut constater en quelques secondes (tout simplement car si le matériau de base ne convainc pas, les visionnements s'arrêtent tôt et l'accumulation de Watch Times faibles précipite la vidéo dans les tréfonds du référencement de la plate-forme). Dans un tel contexte, l'existence d'une base narrative qui ne requiert presque aucune démarche explicative est une bénédiction : elle permet de faire quasiment démarrer l'expérience sur ses éléments distinctifs, notamment les premiers monstres auxquels le joueur se mesure dans "SCP: *Containment Breach*" ainsi qu'une interface minimaliste et originale<sup>112</sup>.

Pour les besoins de la réflexion, nous conceptualiserons par la suite tous ces éléments d'arrière-plan culturel ou fonctionnel par opposition aux "petits objets" directement issus du narratif SCP.

<sup>112</sup> Sur les deux barres en haut à gauche dans l'illustration ci-dessus, la première représente le temps restant avant que le personnage-joueur ne cligne des yeux, et la seconde, l'énergie à sa disposition pour sprinter. La seconde donnée est relativement commune dans les mécaniques de *gameplay*, mais la première est un concept quasiment unique.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### II - 2b - Des concepts comme créés pour développer

Nous avons discuté plus tôt la multiplicité des voies de génération d'un "*headcanon*" par les lecteurs du SCP Wiki. Notre intérêt maintenant est d'appliquer les observations que nous en avons tiré aux développeurs des itérations vidéoludiques du narratif.

Leur démarche créative peut être grossièrement résumée selon deux composantes<sup>113</sup> : un savoir-faire technique (connaissances plus ou moins poussées du *game design*, des possibilités et contraintes des technologies qu'ils utilisent) et la charge symbolique qu'ils considèrent comme originale et centrale à leur expérience du SCP Wiki, et souhaitent transmettre *via* leurs créations. Cette dernière a généralement été constituée au cours d'un un parcours rythmé par l'inattendu (découverte du Wiki par la lecture aléatoire de SCPs ou le suivi des fils narratifs discutés plus haut), et le parallèle entre ce processus et une progression vidéoludique n'a pas échappé à la plupart d'entre eux<sup>114</sup>. Enfin, le format même des SCPs a souvent été structurant dans leurs réflexions<sup>115</sup> dès le stade de conception, par exemple par la transposition systématique des caractéristiques de SCP-231 en règles de *gameplay* dans le cas de "*Daughter of Shadows*".

Nous retrouvons ici la recherche de concepts de *gameplay* différenciateurs et engageants : dans "*SCP: Containment Breach*", le joueur fait la rencontre après quelques minutes de SCP-173, et bien qu'il soit possible d'échapper à la créature à ce stade de la progression, la mort du joueur est presque systématique<sup>116</sup>. Cet accident tient à la surprise face à une mécanique qui tient de l'innovation : SCP-173 est totalement immobile et inoffensif tant qu'il est dans le champ de vision direct du personnage-joueur, mais l'assassinera instantanément s'il cligne des yeux ou détourne le regard. Le processus de compréhension de cette mécanique prend ensuite plusieurs minutes au minimum<sup>117</sup> et sera retrouvé sous d'autres formes plus loin dans la progression. De façon semblable, les titres "SCP-087" et "SCP-087b" utilisent une mécanique tout aussi peu intuitive et basée sur la capacité du joueur à faire progresser son personnage dans une cage d'escalier enténébrée selon des rythmes précis, en s'orientant en fonction de l'environnement sonore et en évitant sous peine de mort de regarder le monstre qui l'assaille régulièrement.<sup>118</sup> La réaction de

<sup>113</sup> Rassemblant les éléments de qualification et de formation énoncés lors de nos *interviews*.

<sup>114</sup> Voir nos *interviews* en Annexe , pp. 110-117.

<sup>115</sup> *Idem*.

<sup>116</sup> Elle le fut même entièrement dans nos entretiens indirects et dans le contenu des *Let's plays* analysés. Mentionnons également que la surprise vis-à-vis de cette mécanique ne s'est pas arrêtée aux joueurs peu familiers de l'univers, un des auteurs du SCP Wiki que nous avons interviewé ayant rapporté la même confusion - voir Annexe 1, p. 98 .

<sup>117</sup> D'après nos entretiens indirects - Annexe 3, pp. 131-143.

<sup>118</sup> Ces observations continuent sur les autres titres SCP, mais nous nous limiterons par souci de concision à ces trois exemples qui ont la plus grande importance dans l'exposition médiatique de

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

l'audience à cette difficulté initiale (doublée d'une certaine nervosité face à l'ambiance sonore oppressante du jeu) distingue deux grands ensembles qui ont chacun une place distincte dans les circulations médiatiques qui nous intéressent : des profils de *hardcore-gamers*<sup>119</sup>, considérant cet écueil apparent comme une valeur ajoutée et persistant jusqu'à souvent finir le jeu plusieurs fois<sup>120</sup>, et des profils de spectateurs, attirés par le narratif mais rapidement découragés par l'expérience vidéoludique elle-même.

Les signifiants narratifs plus diffus de l'univers SCP (des constantes telles que les détenus ou "Classes D" victimes des expériences de la Fondation par exemple, ou les fragments de fiches descriptives de SCPs) se retrouvent tout aussi aisément dans ces titres, mais leur rôle est moindre dans la construction d'une valeur ajoutée : ils sont généralement assimilés au socle culturel par les joueurs, et sont acceptés comme des éléments de narration classiques - là encore, y compris pour les sujets n'ayant presque aucune expérience des jeux vidéo. Il est naturel qu'un utilisateur non averti interprète ces éléments selon leur sens ou leur fonction les plus évidents en ignorant toutes les ramifications narratives qu'ils portent - mais dans le même temps, il s'engage potentiellement dans un cheminement narratif distinct, qui lui sera délivré ultérieurement par la suite de l'expérience ou par d'autres médias.

En somme, la démarche de création des jeux vidéo SCP revient à une confrontation entre deux systèmes : celui de la folksonomie<sup>121</sup> collaborative de la source écrite, et celui de la méthodologie conceptuelle d'un développeur vidéoludique. Elle correspond à une lecture immédiatement orientée sur des signifiants forts, et nous n'avons pas fini de constater à quel point cette orientation initiale est porteuse de conséquences sur les audiences.

### **II - 2c - Un contrat de lecture extrêmement plastique**

Une dernière grande composante de l'expérience peut être considérée comme directement transposable dans des adaptations vidéoludiques : il s'agit du positionnement du

---

l'univers SCP - ce sont notamment eux que l'on retrouve dans des contenus de *Let's players* à vastes audiences.

<sup>119</sup> Entendu comme étant placés au sommet de la pyramide de participation des dispositifs interactifs, étendue entre *lurkers* (spectateurs n'engageant pas de conversation avec les participants d'un narratif et se contentant de consommer les textes qu'ils produisent), abeilles (interagissant modérément mais partageant le dispositif) et *hardcore gamers* (suffisamment investis dans un dispositif pour le consommer activement).

JENKINS, Henry, "ARG 2.0 (Part One)", 2010.

<sup>120</sup> C'était le cas de 90% des joueurs ayant répondu à notre questionnaire dédié à ce titre.

<sup>121</sup> Entendue comme une curation des contenus par la curation et surtout catégorisation issue des utilisateurs ou de leurs suggestions.

CREPEL, Maxime, "Les folksonomies comme support émergent de navigation sociale et de structuration de l'information sur le web", in CARDON, Dominique (coord.), *Réseaux sociaux de l'internet*, Réseaux, Volume 26, N° 152, Paris, Hermès science publ. : Lavoisier, 2008

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

lecteur ou du joueur. Lors de nos entretiens indirects, tous nos sujets mentionnaient une certaine désorientation : elle n'était jamais totale (des règles de progression et l'existence d'une logique globale derrière les contenus parcourus étaient toujours supposées) mais générait - sans doute par le truchement d'expériences passées difficiles à évaluer - de véritables positionnements interactifs. Ils se voyaient ainsi comme des enquêteurs par rapport au Wiki : ils estimaient que la dialectique du secret affichée par la page d'accueil et la difficulté initiale de sa mise en contexte tenaient à une volonté de leur faire chercher des indices à la façon d'un journaliste ou un détective tentant de pénétrer dans les bases de données de cette mystérieuse Fondation. De même, leurs positionnements dans "*SCP: Containment Breach*" ne se plaçaient pas immédiatement sur l'identité réelle de leur personnage (le joueur y incarne l'un des condamnés de la "Classe D", mais la progression en vue subjective et le peu de détails délivrés sur la signification de ce terme les empêchaient de faire le rapprochement avec les prisonniers en combinaisons oranges figurant dans l'illustration ci-dessous) mais plus sur celle d'un investigateur ou d'un agent infiltré. La majorité établissaient un lien direct entre ces deux positionnements après avoir consommé les deux médias, supposant soit que le Wiki était une extension narrative, créée par des fans, de l'expérience du jeu (et pas l'inverse), soit qu'un dispositif quelconque devait directement relier la progression sur les deux supports. Le parallèle avec l'expérience des développeurs eux-mêmes est tentant, mais concentrons-nous sur la qualité disruptive de ces interprétations.

L'utilisateur-enquêteur entre en conflit avec des imaginaires quasiment universels pour les tranches d'âge concernées : ceux de l'abondance et du libre accès pour le Wiki, et celui des constantes de *gameplay* pour le jeu (l'absence d'une capacité à attaquer les NPCs par exemple, un a priori interactif qui a causé la première mort de la majorité de nos sujets<sup>122</sup>). Ces disruptions sont un premier moteur d'engagement mais aussi les créatrices d'un besoin : nous retrouvons ici les deux profils de joueurs mentionnés plus haut. Si certains utilisateurs exploreront le Wiki ou le jeu par eux-mêmes, d'autres iront chercher des aides au contexte sur Internet. La complémentarité des référencements entre Google et Youtube<sup>123</sup> fera le reste, au vu de nos considérations précédentes sur le référencement des *Let's Plays*<sup>124</sup>.

<sup>122</sup> Quatre sur les cinq, plus précisément.

<sup>123</sup> Les recherches donnant sur des contenus vidéos afficheront toujours en priorité ceux qui sont hébergés sur Youtube.

Source : *Youtube Audience Growth Certification Course*, 2014.

<sup>124</sup> Nous n'avancions bien sûr pas qu'il s'agit de l'unique parcours utilisateur possible, mais nous basons sur les réponses à nos questionnaires et sur la prise en compte de degrés d'attention faibles chez une grande partie des audiences non interrogées pour estimer que la consommation de vidéos sur Youtube est une issue très probable à la recherche d'informations par des consommateurs de jeux SCP.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### II - 3 - D'un public de niche à une audience comptée en millions : une transition harmonieuse ?

#### II - 3a - Les offres du Let's Player, entre guide et narrateur

Voyons maintenant en quoi les constantes que nous venons de lister sont toutes très compatibles avec le format du *Let's play*. Le fait de commenter un matériau dont l'arrière-plan narratif *va de soi* est la plus efficace d'entre elles. Elle induit une complémentarité immédiate entre le *storytelling* personnel du *Let's player* et celui de son sujet aux yeux de son audience. En d'autres termes, elle laisse le champ libre à tous les leviers de fidélisation mentionnés plus haut, inhérents au format : le jeu fournit avant tout des signifiants forts et imprévus ainsi que les entrées de fils narratifs qu'il ne déroule pas, ou peu. Toute l'activité de mise en contexte, d'interprétation et de valorisation de ces éléments est laissée au commentateur, dont le parcours devient potentiellement une narration unique en elle-même (par opposition à une reproduction sans valeur ajoutée des itérations de ses concurrents sur le même matériau, voire simplement du narratif du titre). Face à une audience que nous estimerons majoritairement étrangère aux autres supports du narratif SCP, ces interprétations ont force de loi et constituent un prisme de consommation indépendant de ce qu'elle peut éventuellement découvrir par elle-même à travers les Wikis et les jeux.

Ce fait est porteur de lourdes conséquences en termes de polysémie du matériau et plus globalement de trivialité de sa consommation - ces aspects seront couverts en abordant notre troisième hypothèse - ainsi qu'en termes de prescription. Suivant les profils qui composent son audience, le *Let's player* développe en effet, mécaniquement, une offre plus large de curation de titres et de narratifs difficiles d'accès. C'est là que son interdépendance avec le marché des jeux *indie* est la plus frappante : il est relais de promotion mais également braconnier de ces œuvres, et ses contenus vidéo peuvent très bien devenir l'unique lieu de consommation de leur version du narratif sans générer de circulation d'audience<sup>125</sup>. Cette remarque a son importance à nos yeux car elle rappelle une dichotomie inévitable entre le voyage narratif que nous étudions et les cas apparemment semblables de dispositifs transmédia : les caractéristiques du narratif SCP incitent à consommer ses

<sup>125</sup> Parmi les réponses à nos questionnaires, une proportion non négligeable déclaraient avoir eu un premier contact avec le narratif SCP *via* des adaptations vidéoludiques ou des vidéos gaming sur Youtube - ces dernières représentant la sous-proportion majoritaire dans les quelques 16% d'arrivées de ce type sur le Wiki et 52% sur les plateformes de distribution de jeux vidéos. Lorsque l'on oppose cette observation à l'écart d'ordres de grandeur entre les deux supports (environ 1 million de copies téléchargées de *SCP: Containment Breach* contre 400 000 à 2 millions de vues par vidéo SCP de Markiplier seul par exemple), il devient raisonnable d'estimer que la grande majorité de l'audience sur Youtube échappe à nos estimations, précisément parce qu'elle n'a jamais été en contact avec les plateformes de distribution du jeu lui-même et ne l'a donc probablement pas consommé directement.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

différents supports comme une expérience cohérente (voir la présomption des sujets de nos entretiens qui pensaient immédiatement à une solidarité structurelle entre les différentes plateformes). En d'autres termes, ils multiplient les *Rabbit holes* mais l'engagement de l'audience qui les emprunte ne dispose jamais d'un encadrement raisonné. C'est notre observation tout au long de cette étude que son encadrement plutôt *spontané*, porté par l'insistance sur des signes ponctuels et transversaux, gagne en plasticité et en portée médiatique ce qu'il perd en cohérence des parcours utilisateurs.

Pour ce qui est de l'audience que nous avons pu étudier, celle qui a effectivement consommé les deux supports (voire le SCP Wiki par la suite), la question déjà évoquée des profils d'utilisateur introduit une dernière offre du *Let's player*. Il s'agit de celle d'un guide<sup>126</sup> ou d'un expert<sup>127</sup>. Dans notre cas, le besoin d'une telle offre est cohérent avec la remarquable compatibilité entre les jeux SCPs et la possibilité pour le commentateur d'en tirer des formats sériels qui fidéliseront durablement son audience. Nous avons en effet vu en quoi la démarche de développement des auteurs de ces jeux tient bien souvent à une transposition presque directe d'éléments de structure (inter-)textuels en règles de *gameplay*. Une fois ce transfert effectué, les points d'attention qui servaient de moteurs dans l'expérience du lecteur sur le SCP Wiki (inscrivant durablement un SCP dans sa mémoire ou l'incitant à suivre un fil narratif ou une curiosité hypertextuelle) sont devenus performatifs : leur consommation n'a plus un effet de progression immédiate mais au contraire de punition, puisqu'ils peuvent potentiellement mener à la mort du personnage-joueur et à la fin de sa partie sans jamais lui indiquer quelle règle du jeu il n'a pas été capable de suivre<sup>128</sup>. Les contenus d'un commentateur capable de traverser en quelques secondes des phases du jeu qui auraient bloqué son audience plusieurs heures sont alors directement utiles, voire nécessaires, à la progression des joueurs<sup>129</sup>. Lors de nos entretiens indirects, cette caractéristique était ainsi toujours citée comme le premier intérêt du contenu vidéo (délivrant

<sup>126</sup> Au sens de joueur expérimenté : il montre la bonne marche à suivre pour progresser dans le jeu. Cette fonction et les précédentes sont résumées par Naoko Sato comme l'idéal d'une activité de la création digitale mêlant "capacité professionnelle, virtuosité et créativité". SATO, Naoko, sous la dir. de SONNAC, Nathalie, GREFFE, Xavier, *Culture web : création, contenus, économie numérique*, Paris, Dalloz, 2008, p. 400.

<sup>127</sup> Au sens d'encadrant du narratif : il est régulièrement amené à enrichir la lecture de points peu développés au sein du jeu et renvoyant au matériau bien plus vaste du SCP Wiki ou à tout le moins du gaming Wiki du jeu.

<sup>128</sup> C'est particulièrement le cas avec "SCP-087". Même si toutes les règles sont disséminées sous forme de fragments narratifs dans d'autres titres, nous les considérerons tout de même comme particulièrement difficiles d'accès en raison de la différence entre ce mode d'apprentissage par le joueur et celui de la majorité des autres jeux vidéo. La plupart ont recours à des éléments didactiques dans l'interface et/ou à des phases de tutoriels pour assurer que leur consommation ne nécessite pas d'informations extérieures.

<sup>129</sup> A nouveau, le parallèle avec un *Rabbit hole* involontaire est tentant.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

par l'exemple l'expérience optimale du titre) par les sujets ayant consommé le jeu avant les vidéos Youtube.

Un moyen de résumer ces considérations serait de revenir à notre comparaison entre la diffusion *spontanée* du narratif SCP et le cas d'un dispositif transmédia professionnel. De la même façon que ce dernier gagnera à positionner chacun de ses supports selon les profils d'audience visés<sup>130</sup>, les exemples que nous étudions mettent en lumière les mêmes typologies : *lurkers* pour la consommation de Youtube seul, "abeilles" pour la circulation d'audience entre les deux supports, et *hardcore gamers* pour la consommation des jeux seuls (notons que d'après les réponses à nos questionnaires, les membres du SCP Wiki n'entrent que marginalement en contact avec ces supports, et déclarent rarement avoir été engagés durablement par ces derniers).

### **II - 3b - Le transfert de figures d'expert**

Lorsque ces divers profils s'expriment sur les contenus d'un *Let's player* (dans les espaces de commentaires sous ses vidéos), ils créent une petite dynamique de communauté qui ajoute encore à la synergie entre les deux supports.

Nous opérerons ici la même analyse que celle qui a été faite au sujet des dynamiques d'exploration du SCP Wiki en ce qui concerne les moteurs relationnels et informatifs de la fidélisation au narratif. Nous observons en effet que si les "figures d'experts" du SCP Wiki sont bien sûr nettement plus fortes et respectées que celles d'un espace de commentaire Youtube, la simple existence d'une mise en hiérarchie éphémère<sup>131</sup> entre divers utilisateurs aux connaissances inégales de l'univers est indéniable.

Tout commence avec le rôle d'expert attribué plus tôt au *Let's player* : en tant qu'énonciateur du média consommé, sa vision est positionnée au sommet de la hiérarchie des commentateurs, puisque la grande majorité des utilisateurs qui ajouteront leur propres remarques en commentaires le feront en réaction à ses propos. Le contenu de ces commentaires est un marqueur direct, quoique difficile à quantifier, des porosités entre les nombreux parcours utilisateurs possibles à travers le narratif.

Nous pouvons ainsi identifier<sup>132</sup>, tout en bas de la hiérarchie, les commentateurs parvenus sur ce contenu *via* les suggestions de la plate-forme après avoir consommé une

<sup>130</sup> *supra* 108.

<sup>131</sup> Mais qui reste motivée par la même impulsion que dans le cas du Wiki : nous continuons d'observer des rassemblements d'intérêts même dans ces espaces fondamentalement éphémères, recherchant les "délices de l'expertise" (Christian Bomberger).

<sup>132</sup> Les observations qui suivent ne sont pas quantifiées (la simple activité de modération des commentaires Youtube et leur disparition avec les suppressions de profils Google+ rendent presque

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

toute autre verticale : les vidéos intradiégétiques dédiées au narratif, dont certaines des plus vues font partie des dispositifs d'ARGs des fans et/ou auteurs de la *Foundation*. Ils s'interrogent sur l'existence réelle des SCPs ou de la Fondation, et même si cette lecture tient finalement de la suspension d'incrédulité dans bien des cas, ils déclarent considérer ou avoir considéré que le contenu qu'ils ont sous les yeux peut tenir à un hommage narratif envers une structure réelle - de la même façon que certains fans de X-Files estimeront que la série est inspirée de l'activité d'une organisation réelle.

Viennent ensuite les individus dont l'expérience du narratif se limite à avoir joué au titre commenté. Ceux-ci montrent une connaissance variable de son contenu, et ne mentionnent pas d'autres extensions du narratif - nous estimerons que ce fragment d'audience précis consomme la vidéo en recherchant une offre de guide avant tout.

La dernière catégorie, bien plus utile au format et à sa continuité, est celle des figures d'expert. Ces derniers ne se contentent pas de consommer le jeu et/ou les *Let's Play*, mais sont également renseignés sur l'état d'avancement de l'équipe de développeurs qui met à jour le titre, voire sur toutes les possibilités d'extension de l'expérience offertes par les contenus inexploités du SCP Wiki. Ces utilisateurs mentionnent des éléments de *gameplay* ou de narration qui n'existent pas encore dans la version du jeu mise en scène dans la vidéo. S'il est probable que de tels commentaires sont ponctuellement générateurs de circulation d'audience (ne serait-ce que parce qu'ils mentionnent un SCP uniquement présent sur le Wiki), nous identifions leur conséquence majeure comme la création d'un *storytelling* supplémentaire, celui d'un imaginaire de l'abondance et de la mise à jour.

### **II - 3c - Conclusion partielle : l'imaginaire de la mise à jour et la narration brisée**

#### L'imaginaire de la mise à jour

En résumant les données courantes du milieu des jeux indépendants, nous avons mentionné la pratique d'un processus de développement partagé avec les fans. *Via* ses médias propres ou ceux de ses commentateurs, le développeur a la possibilité de distribuer une version inachevée de son titre, afin de la faire tester par son premier cercle d'audience et d'obtenir des suggestions d'amélioration. Sauf mise en place - bien rare - d'un dispositif dédié, ce processus a généralement une portée médiatique très faible, et ne dépasse pas les supports sur lesquels il est initialement implémenté (blogs de développement, *Steam Groups*, voire éventuellement les pages de distribution du titre).

---

impossible l'obtention d'un historique fidèle des commentaires sur un contenu), mais chaque typologie est retenue dans l'analyse à partir du moment où elle a au moins une occurrence sur tous les contenus du corpus étudié - la Playlist sérielle "*SCP: Containment Breach*" de Markiplier.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Dans le cas des jeux SCP les plus médiatisés, la profusion de l'univers disponible pour enrichir le titre change la donne : ce que nous appellerons l'"imaginaire de la mise à jour" ne requiert pas d'actions particulières de la part du développeur pour fonctionner et être relancé, puisque les utilisateurs eux-mêmes ont toutes les sources d'information nécessaires pour construire et partager leurs propres imaginaires d'enrichissement du titre. Pour les cas les plus efficaces - ceux de commentateurs ou de testeurs familiers du SCP Wiki lui-même - la formulation de cet imaginaire revient à mettre en relation leur propre "*headcanon*" avec le processus de développement du titre. S'il ne s'agit bien sûr pas de feedback structurel<sup>133</sup> comme celui du *testing* opéré traditionnellement par l'industrie vidéoludique, cette activité est fondamentalement engageante pour les raisons qui soutenaient plus haut notre expression de "manufacture de fans". Elle se traduit non seulement par une discussion importante sur les médias propres du développeur mais également par les figures d'expert repérées sur Youtube et par la nécessité pour le *Let's player* de mettre en contexte chaque nouvelle vidéo en fonction de la version du jeu à laquelle elle correspond.

Ces données se conjuguent aux yeux de l'audience pour installer l'idée d'un mouvement en marche : le contenu qui leur est présenté n'est pas fixe mais fluide, et chaque nouvelle vidéo sera l'occasion de découvrir une narration enrichie ou plus simplement de profiter d'un autre aspect de l'activité de curation du *Let's player*, qui introduit les nouvelles fonctionnalités du titre à ses prospects.

L'ensemble peut se résumer comme une symbiose promotionnelle. La chaîne Youtube cherche à justifier la création de programmes sériels engageants, car ils constituent le meilleur moyen de générer des sessions de visionnage longues et des abonnements, et à terme d'améliorer sa visibilité. Le développeur cherche à attirer de nouveaux joueurs malgré l'orientation de son titre vers un public de niche prêt à dépasser sa barrière de difficulté initiale, et la médiatisation de ses mises à jour constituent en termes traditionnels des occasions de voir chargées d'effets d'annonce, susceptibles de ramener vers sa production des audiences préalablement découragées.

Cette symbiose est recherchée, et mise en place dans des proportions variables, par la grande majorité des équipes de développement *indie*. Mais il apparaît à ce stade de l'étude que le fait qu'elle soit servie par des parcours utilisateurs entièrement extérieurs à

<sup>133</sup> L'équipe de développement de "*SCP: Containment Breach*" a été particulièrement à l'écoute de ses utilisateurs *via* le gaming Wiki du titre et les forums de son site, notamment parce que des commentateurs offraient régulièrement de contribuer au développement en fournissant les ressources graphiques ou artistiques nécessaires à l'implémentation de nouveaux SCPs. Cependant, cette observation ne peut être étendue à tous les titres SCP.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

son entreprise (marqueurs de rareté, puisqu'ils ne sont observables que dans très peu de cas en-dehors du narratif SCP) la rend aussi efficiente qu'autosuffisante..

### La narration brisée

Notre seconde hypothèse nous a permis d'étudier des éléments fondamentalement textuels et communautaires lors de leur passage à travers plusieurs médias, et leur transformation progressive en moteurs de dynamiques communautaires, d'engagement d'utilisateurs, de promotion et plus globalement de parcours de découverte intermédiaiques.

Nous proposons de résumer la finalité de ces phénomènes (l'adaptation progressive du matériau entre une offre initiale vaste, chronophage et issue d'un besoin individuel et une offre finale facilement et rapidement consommable, engageante et portée par l'influence mutuelle entre utilisateurs et créateurs) par l'expression de "narration brisée". Nous entendons par là que s'il existe bien une dynamique rare, voire unique dans la diffusion du narratif SCP par opposition à d'autres univers fictionnels, il s'agirait de sa capacité à être racontées uniquement *via* des "péripéties". Nous en venons à estimer qu'après suffisamment de mutations intermédiaiques, le narratif SCP échappe au schéma quinaire du récit pour être essentiellement transféré par les signifiants forts de son univers, presque sans avoir à positionner un contexte ou une finalité de la narration. Cette capacité est directement mise à profit par les *Youtubers*, qui prennent en charge ces phases par le *storytelling* de leur propre *persona*<sup>134</sup> et les remplacent par des renvois à leur propre culture d'audience.

Cette considération achève notre réflexion sur les éléments du narratif ayant survécu à sa diffusion, et notre dernier questionnement portera à l'inverse sur ceux de ces éléments qui sont perdus en cours de route, ou entièrement réappropriés par d'autres énonciateurs.

---

<sup>134</sup> Une mécanique aussi bien observée dans des cadres d'auctorialité restée amatrice par Gustavo Gómez Mejía, *De l'auteur amateur sur le Web collaboratif : l'exposition de soi*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2007.

## III - Le braconnage 2.1

Nous explorerons ici la possibilité d'une dernière caractéristique remarquable du narratif SCP, celle d'avoir généré des narrations parallèles non seulement autosuffisantes, mais également entièrement indépendantes : la plupart des itérations que nous allons commenter ci-dessous s'adressent à une audience dont une partie non négligeable n'a jamais entendu parler du SCP Wiki, ou ne l'a à tout le moins jamais visité.

Notre objectif global restant de dresser un portrait des circulations d'audiences et des réécritures qui les accompagnent à l'échelle de toutes les itérations du narratif - afin de maintenir la possibilité d'un parallèle avec un dispositif transmédia professionnel qui bénéficierait de nos recommandations finales - nous discuterons également les conséquences éventuelles de telles itérations indépendantes sur l'énonciateur initial du narratif, la communauté du SCP Wiki.

### III - 1 - Une culture d'audience vorace

#### III - 1a - Le pinacle de commentaires sériels efficaces

Si nous avons déjà eu l'occasion de valoriser les points de synergie entre les diverses adaptations SCP et les bonnes pratiques des *Let's Players*, certains exemples dépassent ces considérations en matérialisant des réappropriations totales du matériau.

L'exemple le plus frappant que nous avons relevé est le cas du "*SCP Markiplier Mod*"<sup>135</sup>. Cette édition amatrice de "*SCP: Containment Breach*" consiste en un remplacement de presque toutes les ressources graphiques et audio du titre par des signifiants propres à l'audience du *Youtuber*. Mentionnons parmi ces ressources des extraits de ses *Let's plays* (cris de frayeur, remarques récurrentes) à la place de certains sons d'ambiance et des voix des SCPs, une composition originale mêlant *dubstep* et d'autres extraits audio des vidéos à la place de la bande originale du jeu, ou encore diverses captures d'écran, *fanarts* dédiés à

<sup>135</sup> Un Mod ou Modification est une version d'un jeu vidéo éditée par ses utilisateurs. Certains titres encouragent structurellement ce type de pratiques (en étant par exemple livrés avec un programme d'édition grand public) et sont conçus pour pouvoir charger plusieurs modifications simultanément (dans ce cas, le fait de "modder" le titre ne nécessite pas de nouvelle installation), il s'agit alors de modification par plugins.

D'autres, comme *SCP: Containment Breach*, nécessitent d'être entièrement réinstallés avec leurs modifications pour que le joueur puisse constater ces dernières. Il s'agit alors de "*Total conversion*" ou TC, potentiellement plus influente pour notre problématique de diffusion sémantique puisque la version éditée devient un nouveau produit culturel indépendant.

Le *branding* de Markiplier profite de plusieurs autres "*Total Conversions*" de ce type sur d'autres titres SCP majeurs, notamment "SCP-087b".

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Markiplier et signifiants issus de sa propre culture d'audience à la place des textures<sup>136</sup> de l'environnement ou des NPCs.

Le premier point intéressant de cette modification tient au choix des éléments détournés : il s'agit exclusivement des signifiants forts dont nous parlons plus haut, ceux directement liés au narratif SCP et qui font l'originalité du jeu. En d'autres termes, la démarche créative du modificateur a essentiellement ignoré le "socle culturel" du titre (les textures des décors, l'équilibre du *gameplay* ou encore les règles éditoriales des documents SCP à l'intérieur du jeu sont intouchés) pour se focaliser sur les points saillants de la "narration brisée".



Fig. III1 - Détournement de l'apparence de SCP-173 dans le "SCP Markiplier Mod", durant un *Let's Play* du *Youtuber*. La moustache rose est un élément graphique souvent intégré dans ses ressources visuelles, et très souvent réutilisée par son audience.

Le destin de cette narration constitue un second point d'étonnement. La définition que nous en donnions quelques lignes plus haut aura été rapidement contredite : nous considérons que la compatibilité du narratif avec les *Let's plays* tenait à une séparation structurante entre ses signifiants forts et la narration personnelle du *Youtuber*. Le "SCP Markiplier Mod" nous montre un régime d'interaction différent entre les deux médias, un second degré de lecture dans lequel la culture d'audience et le *storytelling* de Markiplier est replié sur les signifiants forts du titre. Nous retiendrons qu'un tel détournement est symptomatique d'une réappropriation totale du narratif : tout ce qui identifie "SCP: *Containment Breach*" et son arrière-plan est uniquement substantifié par ses interactions

<sup>136</sup> Les textures sont les éléments graphiques qui complètent l'apparence d'un modèle 3D - il s'agit de fichiers images "appliqués" sur la surface du modèle. Elles constituent un vecteur d'expression très commun pour les communautés de *modders*, car leur édition nécessite des compétences relativement courantes - maîtrise de Photoshop notamment - par opposition au savoir-faire d'un *3D designer* nécessaire à l'édition des modèles eux-mêmes et/ou à leur adaptation au moteur physique du titre. La figure III1 montre justement l'exemple d'une texture modifiée et réappliquée sans grand souci pour sa compatibilité avec le modèle 3D lui-même, d'où sa répartition erratique sur le corps de SCP-173.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

passées avec le *Youtuber*, et devient un objet dont les références et l'utilité médiatique ont changé du tout au tout. Markiplier lui-même est en effet loin d'être le seul *Youtuber* à avoir dédié des vidéos à cette modification, et le fait qu'elle soit apparue sur les lignes éditoriales d'autres chaînes a un impact direct en termes de distribution sur la plate-forme<sup>137</sup>, et donc en termes de points d'accès des audiences potentielles du narratif. D'un point de vue sémantique comme technique, un cas comme celui-ci n'a donc rien d'anodin et peut potentiellement constituer une toute nouvelle porte d'accès (pour des audiences comptées en centaines de milliers), presque entièrement privée de son contexte initial, au narratif SCP.

### **III - 1b - Le retour d'une iconographie sélective**

Le même phénomène peut être retrouvé au sein d'objets bien plus ponctuels, notamment les *fanarts* envoyés à Markiplier *via* Twitter, Tumblr, Instagram, Facebook, des chaînes de fans sur Youtube ou encore DeviantArt.

Nous avons annoncé dans le premier temps de cette étude que la rareté iconographique du Wiki était lourde de conséquences à travers toutes ses itérations, et l'audience médiatiquement active de Markiplier (auto-désignée "Markiplites" ou "*Markiplier Army*") ne fait pas exception. Les hommages graphiques au *Youtuber*, lorsqu'ils concernent ses vidéos dédiées aux jeux SCP, se focalisent en effet sur les mêmes éléments visuels que ceux qui ont inspiré les premiers détourneurs du narratif, parfois en allant chercher leurs images sources directement sur le SCP Wiki.

---

<sup>137</sup> Lorsqu'ils ont atteint une masse critique d'audience, il est courant que le nom des *Youtubers* devienne un terme de référencement fort sur *Youtube* (voire *Google*) *Search*, incitant d'autres chaînes moins regardées à commenter leurs contenus ou s'associer à des tendances de recherche les concernant pour améliorer ponctuellement leur propre référencement. Lorsque cette pratique touche un contenu précis, en l'occurrence le "*SCP Markiplier Mod*", ce dernier obtient mécaniquement un référencement optimisé. Le résultat était visible durant la constitution de notre corpus vidéo, les requêtes "SCP" et "*SCP Containment Breach*" rendant non seulement une très grande majorité de vidéos de Markiplier en première page, mais faisant également figurer sa vidéo dédiée au Markiplier Mod parmi ces premiers résultats.

Source : *Youtube Audience Growth Certification Course*, 2014.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

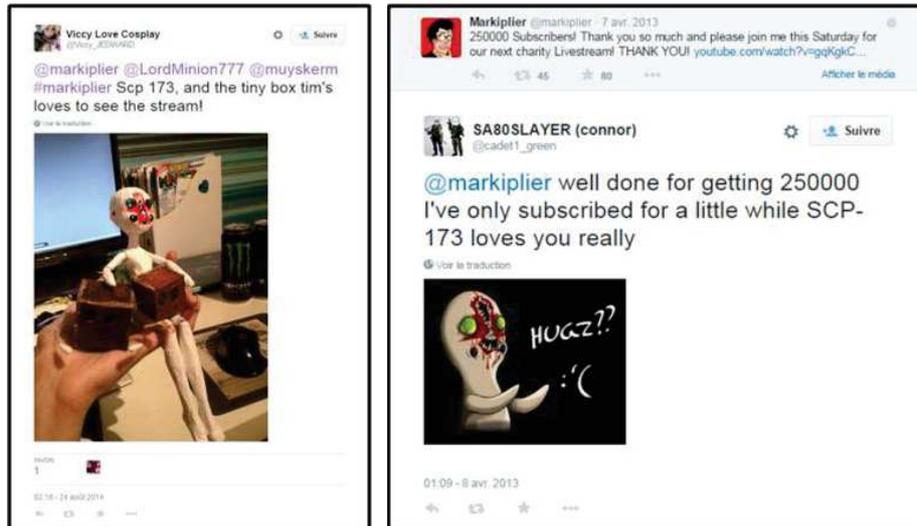


Fig. III2 - Deux exemples de *fanarts* SCP envoyés à Markiplier *via* Twitter. Dans l'immense majorité des cas, ils se focalisent sur l'image de SCP-173 et sur sa réappropriation par le *Youtuber* (notamment par le surnom "Billy" ou la mise en relation avec d'autres entités récurrentes de son *storytelling* global).

Dans ces messages, la corrélation avec la Fondation ou à plus forte raison avec Izumi Kato est absente. S'il est vrai que toute image est parodique<sup>138</sup> et que même les signifiants hébergés sur le SCP Wiki lui-même sont dépendants de la compétence d'interprétation de leur lecteur, c'est bien la conséquence d'une démarche raisonnée qui a lieu ici. Devenu un argument de *branding* mêlant mémétisme et "extimité"<sup>139</sup> de l'audience, SCP-173 est le visage des contenus vidéo du *Youtuber*, et il est indéniable que cette pratique a un impact direct sur les choix iconographiques des hommages par l'audience. La majorité des vidéos SCP de Markiplier le font figurer dans leurs miniatures, en particulier celles qui ont été mises en ligne après un hiatus de quelques mois depuis la dernière vidéo SCP. Cette dernière remarque a un sens médiatique indéniable, car l'une des bonnes pratiques les plus importantes sur Youtube est de savoir fournir un contexte de consommation suffisant à l'audience dès son premier contact avec une vidéo (soit lorsqu'elle a simplement sous les yeux la miniature du contenu, son titre et quelques lignes de description)<sup>140</sup>. Les chaînes à fortes audiences suivent et maîtrisent cette règle de conduite,

<sup>138</sup> FRESNAUT-DÉRUELLE, Pierre, *Image et mémoire : actes du 3ème Colloque Icône-image*, Musées de Sens, 6, 7 et 8 juillet 2006, p.99

<sup>139</sup> Ici, le terme de Laurence Allard - basé sur le concept éponyme d'une personnalité valorisée par la mise en exergue d'éléments usuellement considérés comme intimes de Serge Tisseron - englobe pour nous le moteur de *community management* qu'est la mise en représentation du "fan" de *Youtuber* lorsqu'il s'adresse directement aux comptes sociaux de ce dernier. Une mise à profit plus évidente de cette tendance par les vidéastes est la pratique des concours de *fanarts* ou de détournements initiés par le *Youtuber*, qui font partie des bonnes pratiques clairement recommandées par Youtube à ses créateurs.

<sup>140</sup> *Youtube Audience Growth Certification Course*, 2014.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

et le choix de SCP-173 comme un bon élément graphique de mise en contexte par une chaîne à presque dix millions d'abonnés s'inscrit dans la continuité de nos observations précédentes. La force éditoriale et mémétique du matériau initial est le principal moteur de sa mobilité sémantique, mais la rareté iconographique qu'il entraîne rend aisé de non seulement le sortir de son contexte mais également de réécrire toute sa charge symbolique pour énoncer une offre médiatique acceptable sans accusation de plagiat ou de détournement pauvre par de larges audiences.

Notons cependant que si ce "*branding* braconnier" est particulièrement remarquable dans le cadre de notre étude, il ne lui est certainement pas spécifique et s'insère dans une pratique d'alignement sur des "*tent poles*"<sup>141</sup> culturels très commune sur la plate-forme.

### **III - 1c - De multiples degrés de réécriture vidéoludique**

La même analyse pourrait être conduite sur les nombreux autres cas de *Let's plays* ayant intégré des titres SCP dans leurs lignes éditoriales, mais nous nous contenterons du cas de Markiplier par souci de concision. Il existe cependant une exception, ou plutôt une variation des mécaniques mentionnées jusqu'ici, dans le cas d'un sous-ensemble de la verticale des *Let's plays* : les joueurs de Minecraft.

Ce titre indépendant, publié pour la première fois en 2004, se maintient dans le top 10 des jeux les plus joués au monde depuis plusieurs années<sup>142</sup>, notamment en raison de la très grande facilité de ses modifications. Plusieurs des chaînes Youtube les plus suivies au monde sont entièrement dédiées à ce titre et à ses modifications<sup>143</sup>, qui reprennent régulièrement les narratifs d'autres environnements vidéoludiques.

Le narratif SCP ne fait pas exception, et toutes ses itérations les plus connues ont disposé de leur adaptation sur Minecraft d'une façon ou d'une autre. Comme les deux exemples précédents, ce phénomène nous intéresse dans le sens où il constitue une réécriture de second ordre, faisant suite à une première adaptation ("*SCP: Containment Breach*", "SCP-087", etc).

<sup>141</sup> *Idem*.

Ce terme est dérivé du jargon de l'industrie cinématographique américaine, et recouvre à la fois l'alignement sur de forts ensembles symboliques et sur les pics de référencement que leurs effets d'annonce génèrent. Un *tent pole* efficace peut aller de la Coupe du Monde de Football ou la sortie d'un nouveau film Marvel à un séminaire scientifique international ou la mise à jour d'un jeu vidéo *indie*, suivant les niches d'audience que le *Youtuber* estime toucher.

<sup>142</sup> Source : Statista.com

<sup>143</sup> Source : l'étude "*Top 100 Youtube Channels WorldWide*" d'OpenSlate (par nombre d'abonnés).

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



Fig. III3 - Exemple de "Minecraft SCP-087b", mis en scène sur la chaîne de SkyDoesMineCraft dont l'audience est sensiblement supérieure à celle de Markiplier.

Si l'on se réfère à notre analyse des réécritures de premier ordre, celles des développeurs indépendants, une partie de la démarche a disparu. Nous identifions en effet une composante technique - acquis de *game designer*, contraintes de développement - et une composante créative - reprise de signifiants forts et parcours de lecture déterminant dans leurs choix thématiques. La seconde est essentiellement caduque à ce stade du voyage du narratif, puisque les *Mods* sur Minecraft reprennent précisément le sujet et les mécaniques des titres dont ils sont inspirés. En revanche, ils composent toujours avec des limitations techniques, le moteur graphique de cet environnement étant resté volontairement minimaliste depuis sa création et n'autorisant que peu d'originalités iconographiques.

Nonobstant les conséquences médiatiques déjà mentionnées de détournements disposant d'un tel degré d'exposition, nous remarquerons ici que de tels exemples diffèrent fondamentalement des réécritures de premier ordre dans le sens où ils ne répondent pas au même besoin.

Notre analyse des premières itérations les faisait apparaître comme issues d'une volonté de mise en forme de visions personnelles issues de l'effet de "manufacture de fans" du SCP Wiki. Celles-ci au contraire ne procèdent pas nécessairement de ce besoin mais plutôt de l'assimilation d'un narratif à celui d'une communauté de taille semblable voire largement supérieure, dont les pratiques de détournement n'amènent pas à la création d'objets culturels indépendants mais enrichissent simplement leur propre narratif.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Cette forme de réécriture amène le sujet de communautés indépendantes autour des itérations du narratif - par opposition à l'audience de Markiplier ou aux joueurs de Minecraft, qui sont plus proches d'audiences aux productions médiatiques semblables que de communautés matérialisées par un objectif et/ou une production collaborative définie.

### III - 2 - De "bulles" d'extensions narratives à de nouvelles communautés

#### **III - 2a - Un nouveau récit collaboratif : *Containment Breach***

L'"imaginaire de la mise à jour" est un activateur d'audience efficace sur Youtube, mais il est également issu d'une indéniable composante communautaire qui constitue un tout autre régime de réappropriation.

Nous nous intéresserons ici aux lieux d'écriture d'un univers et d'une historicité bien distincts de ceux du SCP Wiki, à savoir les supports liés au processus de développement et de promotion de "*SCP: Containment Breach*". Si les *fandoms* du titre abondent, nous nous concentrerons sur ses espaces de mise en scène les plus proches de sa production, à savoir les forums d'Undertow Games<sup>144</sup>, les principaux *gaming Wikis* dédiés au jeu<sup>145</sup> et son matériau promotionnel encore en production, *Containment Breach: Run*<sup>146</sup>.

Commençons par remarquer une relative étanchéité entre les audiences de ces supports et celles du SCP Wiki : les membres du second que nous avons interrogés déclaraient majoritairement n'avoir jamais eu de contact avec le titre ou ses Wikis, et plusieurs des individus qui contredisaient cette observation précisaient ne les avoir parcourus que par une curiosité éphémère ou dans le cadre de leurs charges administratives et légales sur le site originel. Cette séparation n'est cependant pas absolue : le réalisateur de "*Containment Breach: Run*", Gage Allen, a ainsi trouvé une faible traction parmi les membres de la Fondation en général, mais est tout de même parvenu à recruter plusieurs auteurs établis en tant que conseillers dans son processus de production<sup>147</sup>, et plusieurs contributeurs des Wikis ou des forums d'Undertow Games sont effectivement des membres de la Fondation.

La distinction entre ces communautés tient plus à l'objet de leur rassemblement (la part collaborative du développement d'un jeu vidéo indépendant étant, comme nous l'avons vu, bien distincte de l'écriture d'un matériau littéraire partagé) et aux productions de ce

<sup>144</sup> Le studio de développement du créateur de "*SCP: Containment Breach*", fondé suite au succès inattendu du titre en 2012.

<sup>145</sup> [containmentbreach.wikia.com](http://containmentbreach.wikia.com) et [SCPcb.gamepedia.com](http://SCPcb.gamepedia.com)

<sup>146</sup> [imdb.com/title/tt3955310](http://imdb.com/title/tt3955310)

<sup>147</sup> Voir notre *interview* de Gage Allen.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

rassemblement. Les *gamings Wikis* et les forums d'Undertow Games sont ainsi truffés de références ou discussions en cours concernant des projets d'ajouts au titre entièrement distincts du narratif de la Fondation, par exemple l'introduction de nouveaux SCPs non seulement originaux, mais essentiellement conçus dans le but de combler un manque dans l'équilibre du *gameplay* ou d'ajouter des phases de répit humoristique à la progression du joueur<sup>148</sup>.

En termes fonctionnels, de telles productions surprennent peu, puisqu'elles correspondent à l'entretien de bulles narratives autosuffisantes dont l'observation pourrait être étendue au SCP Wiki ou à bien d'autres *fandoms*. Mais lorsqu'elles sont considérées dans le cadre médiatique plus global des relais dont elles disposent, elles deviennent non seulement autosuffisantes mais potentiellement "autarciques". Sans aller jusqu'à la comparaison à des réappropriations totales comme la série "Fifty Shades of Grey" par rapport aux *fandoms* de "Twilight", c'est la formation d'un nouvel objectif de communauté alimenté par ses propres sources et créant son propre cadre de consommation et de médiatisation qui retient notre attention. L'existence de tels objectifs *actuels* est finalement le seul marqueur que nous pouvons retenir pour valider l'appellation de "communauté" sur Internet, et ce prisme d'analyse nous amène à opérer une distinction parmi les régimes de réappropriation vus jusqu'ici.

Les démarches individuelles et l'entretien de cultures d'audience sur Youtube sont ainsi bien différentes du développement collaboratif *indie*. La dernière catégorie ne se contente pas de constituer un nouvel énonciateur de l'univers qu'elle reprend, mais le fait en portant des valeurs et des priorités qui lui sont propres. Nous formulons à ce stade de la réflexion une considération bien distincte de notre approche initiale du sujet : les voyages du narratif ne tiendraient pas tant à la force d'éléments sémantiques particuliers qu'à des compatibilités structurelles entre médias, dont l'apparition tient plus au hasard (parmi toutes les itérations possibles qu'un *fandom* peut générer à partir d'un matériau) et, terrible possibilité, ne peut être génératrice d'enseignements applicables à d'autres constructions médiatiques amatrices.

Fort heureusement pour la raison d'être des quelques pages qui précèdent, d'autres prises d'indépendance du narratif méritent d'être discutées.

<sup>148</sup> Lorsqu'elle est validée par l'équipe de développement, cette préoccupation est justifiée dans le cadre d'un jeu d'horreur en raison de la charge psychologique qu'il peut imposer à ses utilisateurs et des pertes d'audience qui peuvent en découler, mais serait bien moins consensuelle dans le cadre du SCP Wiki, dont les discussions au long cours visent précisément à définir le ton général de la Fondation par opposition à son état passé de lieu aux genres multiples où l'amusement croisait volontiers le trouble ou le dégoût.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### III - 2b - Le besoin d'inventer une narration de l'adaptation d'une narration ?

Très tôt dans son histoire<sup>149</sup>, la Fondation a manifesté un besoin comparable, voire identique, à celui des développeurs *indie* : la mise en images, ou à tout le moins en interaction, de son univers. Ce besoin a eu des illustrations précises et délimitées structurellement, et d'autres plus diffuses, disséminées dans le narratif. Citons entre autres la mise en place de jeux de rôle sur le chat IRC du site, dont les constantes éditoriales mouvantes sont reconnues comme ayant eu un impact non négligeable sur plusieurs changements de direction globaux du narratif. La communauté a également peuplé des serveurs dédiés sur plusieurs plateformes vidéoludiques, telles que Minecraft ou Gaia Online. Enfin, toute une période de son histoire a été baptisée la "*Wacky Hi-Jinx era*", correspondant en partie à une tendance générale sur le site de mise en représentation des auteurs en tant que personnages du narratif. Découragée de nos jours, cette pratique est allée jusqu'à momentanément définir le SCP-Wiki comme un support de jeu de rôle plus que d'écriture pour plusieurs audiences proches, telles que celles du site de commentaire culturel TVTropes.org<sup>150</sup>.

Trop anciens et peu documentés pour être étudiés fidèlement, ces exemples nous intéressent par opposition à, une fois n'est pas coutume, une autre pratique de réécriture relativement décorrélée de la Fondation, à savoir les serveurs publics de jeu de rôle. Ces supports constituent un véritable marché fonctionnant généralement sur un modèle Freemium<sup>151</sup>, disposant de moyens de promotion semblables à ceux du développement *indie*<sup>152</sup>, et s'insérant dans une logique de compétition qui peut aller jusqu'au sabotage technique.

Les choix d'univers de ces serveurs sont souvent faits en fonction de pratiques vidéoludiques préexistantes, mais n'intégrant pas de dimension RP<sup>153</sup> ou de jeu en ligne.

<sup>149</sup> "*History Of The Universe*", 2012.

<sup>150</sup> Lequel a dédié un article à la Fondation, qui a constitué une source de membres majeure pour le site durant plusieurs années - nombre d'entre eux apparaissant dans le cadre de nos questionnaires et *interviews*.

<sup>151</sup> L'équipe d'encadrement du serveur assure son entretien ainsi que la conduite des parties et la formation des nouveaux membres aux règles du jeu, et monétise ces prestations en réservant certains rôles dans le scénario à des utilisateurs VIP dont le statut est payant.

Source : notre *interview* avec l'équipe d'encadrement du serveur RP Terminus Central Gaming.

<sup>152</sup> Les plateformes de distribution comme Steam en tête, sans oublier des outils de curation dédiés à ce marché tels que Gametracker. Youtube est également un média courtisé par ces entités, de façon plus partenariale qu'organique par opposition aux titres *indie* vus plus haut.

Source : idem.

<sup>153</sup> Nous utilisons les termes "jeu de rôle" et "RP" pour désigner un mode de consommation vidéoludique au sein duquel les règles de jeu ne sont pas entièrement prises en charge par le design du titre mais également par des intervenants humains. Typiquement, la pratique de ces jeux implique d'accomplir aussi peu d'actions extradiégétiques que possible, notamment en communiquant oralement ou à l'écrit avec d'autres joueurs ou *via* le comportement général du personnage-joueur.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

C'est selon cette même approche qu'une offre SCP a été créée sur Terminus<sup>154</sup>, recrutant une partie de l'audience de *Containment Breach*. S'il est clair de par leurs choix créatifs que certains joueurs et administrateurs du serveur sont au fait de l'existence du SCP Wiki voire des lecteurs assidus, l'expérience en ligne ne lui emprunte presque rien : la grammaire visuelle de l'environnement de jeu (reconstruite par les administrateurs sur un autre moteur) est celle de *Containment Breach*, et les principaux éléments narratifs sur lesquels l'expérience s'articule sont aussi ceux du titre. Cela n'empêche pas les équipe de Terminus d'enrichir leur offre en puisant dans des articles précédemment non exploités du Wiki, mais ce processus consiste en un autre régime d'"imaginaire de la mise à jour" comme argument de vente, autosuffisant et ne nécessitant aucune formation préalable de leurs clients *via* le SCP Wiki ou tout autre support.

En d'autres termes, la réécriture se fait ici en partant essentiellement de *Containment Breach* et en s'adressant à une audience pour qui cette itération *constitue* l'univers de la Fondation. La différence avec les cas précédents tient au fait que l'expérience attendue par cette communauté est bien plus proche de celle des auteurs du Wiki que ce que consomment les abonnés de Markiplier ou même les contributeurs au développement de *Containment Breach*. Elle vise à construire un Canon narratif commun et cohérent, repose structurellement sur une hiérarchie de figures d'expert - voire en l'occurrence, d'autorité<sup>155</sup> - et nécessite de concilier la liberté d'interprétation de chacun avec une direction et un ton globaux - autant de points communs ontologiques avec le SCP Wiki résolument absents de nos précédentes analyses.

Pour revenir à notre base théorique des "bulles" de *fandoms*, Terminus et ses concurrents constituent une nouvelle originalité. Ils fabriquent une offre d'univers que l'on ne peut simplement rattacher au matériau de la Fondation ou à celui de ses itérations et apparitions médiatiques, mais qui émerge plutôt de la confusion sémantique induite par tous ces médias. Il est en outre intéressant d'observer que s'ils partagent beaucoup d'imaginaires avec les autres supports observés (le caractère patrimonial des contenus notamment), leur dimension entrepreneuriale les dissocie d'un socle représentatif omniprésent, celui d'une "communauté d'égaux"<sup>156</sup>. Le fait que leur cadre de réécriture soit voué à produire une narration hiérarchisée par la relation producteur/consommateur ne semble pas entrer en

<sup>154</sup> Pour rappel, il s'agit du serveur de jeu de rôle monétisé dont nous avons interviewé l'équipe administrative.

<sup>155</sup> Indispensable au bon déroulé de l'expérience, ces administrateurs s'appuient sur des règles d'organisation complètes, Terminus Central Gaming disposant notamment d'un document de référence sur les pouvoirs et chaînes hiérarchiques de l'équipe.

<sup>156</sup> FLICHY, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001, p. 250.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

conflit avec l'univers braconné<sup>157</sup>, prouvant encore une fois que la transmission du narratif SCP ne s'encombre absolument pas des puissants imaginaires de plate-forme et de communauté qui ont pourtant lourdement contribué à sa conception.

En d'autres termes et de façon presque cyclique : le narratif voyage et se simplifie ou s'adapte au fur et à mesure de ses itérations jusqu'à être à peine reconnaissable, recrutant au passage des audiences très variées et qui auraient été en bonne part inaccessibles à son énoncé premier, et l'ensemble de ces parcours utilisateurs génère entre autres la clientèle potentielle de ces serveurs. L'offre la vise sous la forme d'internautes qui ont été marqués par les signifiants les plus valorisés du narratif mais pour qui tout est à (re-)construire.

### III - 2c - Du containment de poneys

Fermons ce panorama de la diffusion narrative par un cas qui se situe à mi-chemin entre l'absorption par l'audience de Minecraft et l'écriture au sein de la Fondation. Il existe en effet d'autres communautés (là encore, matérialisées par des productions communes) établies ayant démontré une porosité avec celle du SCP Wiki.

Nous rassemblons leurs approches sous le concept d'une propension au croisement d'univers (de nombreux sites et Wikis notamment sont dédiés à ce type de *fandoms* comparatifs entre plusieurs narratifs - certains traitent de *comics*, d'autres de *pop culture* plus globalement, et il n'est pas rare de trouver une page dédiée à la Fondation sur ces derniers). L'administration de la Fondation a une attitude tolérante vis-à-vis de ce genre d'initiatives, hébergeant même des compilations de contenus "*cross-over*"<sup>158</sup> parmi les Récits du Wiki.

Parmi ces producteurs de *cross-over*, le cas sur lequel nous nous concentrerons est celui des "*Bronies*", la communauté de fans majoritairement masculins du dessin animé "*My Little Pony: Friendship Is Magic*", originaire de 4chan.org. De façon très semblable à ceux de notre sujet d'étude, ces fans ont braconné et étendu leur narratif source dans des proportions difficiles à quantifier, leurs signifiants de choix se retrouvant dans divers formats, de nombreuses galeries de *fanarts* à des *memes* visuels ou vidéo<sup>159</sup> en passant par

<sup>157</sup> Terminus peut se vanter d'une santé financière très correcte pour son milieu, ayant longtemps occupé la première place des serveurs payants selon l'échelle de référence Gametracker.

<sup>158</sup> Un *cross-over* consiste en l'insertion d'un ou plusieurs éléments narratifs issus d'un univers (généralement des personnages) dans un autre, et peut parfois générer son propre cadre narratif afin d'accueillir harmonieusement ses diverses contributions. Si cette pratique peut être retrouvée aux origines de la littérature, le terme lui-même a été popularisé par son industrialisation dans l'édition de *Comics* américains, deux éditeurs publiant simultanément l'incursion d'un personnage dans l'univers d'un autre au sein de leurs séries respectives. Cette tactique permettait d'inciter au transfert de clientèle entre les deux séries, et potentiellement de maximiser les ventes.

<sup>159</sup> NOLLET, Marion, *Le fan, l'artiste et la firme : le cas de My Little Pony : Friendship is Magic : trivialité et réappropriation d'un objet culturel à l'heure des communautés de fans en ligne*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2012

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

d'innombrables associations visuelles avec d'autres *fandoms* ou encore des productions vidéoludiques.

Ces dernières constituent le point de contact le plus remarquable entre les deux communautés, notamment avec une autre modification de "SCP: Containment Breach", "My Little Foundation: Containment is Magic".

L'approche de cette modification est très semblable à celle du "SCP Markiplier Mod" : elle remplace des ressources graphiques et audio ainsi que certaines terminologies et références intradiégétiques par des contenus issus de diverses itérations du narratif *My Little Pony*.

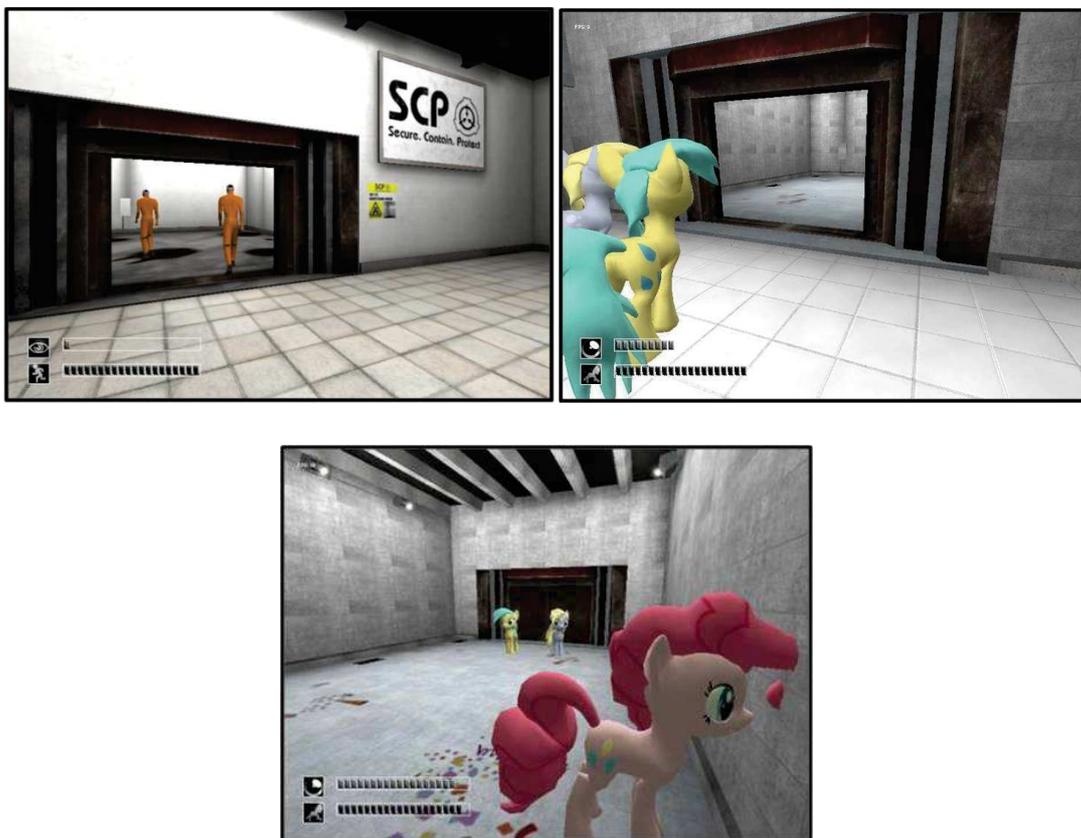


Fig. III4 - La même scène introductive que nous utilisons comme illustration du "SCP Markiplier Mod", cette fois modifiée par "My Little Foundation: Containment is Magic".

C'est moins la démarche du détournement que son cadre et le besoin auquel il répond qui nous intéressent ici. Les circonstances de conception de ce projet peuvent être considérées comme bien distinctes de celles de Récits *cross-over* du SCP Wiki. Car si nous revenons à notre principal critère de validation d'une communauté en ligne, le rassemblement autour d'une production commune et effective, cette modification est valide

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

dans le sens où son principal espace de conception et de production a été un sous-forum d'Undertow Games, la rattachant à la bulle collaborative plus globale de *Containment Breach*.

En termes d'objectifs, nous considérerons cette modification comme le symptôme d'une forte habitude de l'appropriation mémétique au sein de la communauté des *Bronies* (durant nos recherches préliminaires, il n'était pas rare de trouver de ponctuelles itérations du narratif SCP mêlant les deux univers, y compris dans des cadres sans corrélation aucune avec un espace de représentation des *Bronies* - par exemple les galeries DeviantArt de fans de Markiplier). Difficile cependant d'attribuer le déclencheur de cette transcription précise aux signifiants d'une communauté ou de l'autre : les *Bronies* sont généralement associés à une typologie de fans avides, dans le sens où leur rattachement au produit culturel inclut une forte charge en valeurs voire en règles comportementales *actuelles*, applicables dans leur vie quotidienne<sup>160</sup>. Les auteurs du SCP Wiki n'ont pas de produit à valeurs forte auquel rattacher un tel comportement, et aucune déclaration laissant penser à une appropriation actuelle de ces valeurs n'a été relevée durant la conduite de cette étude - en-dehors de considérations relationnelles ayant trait à la bonne entente entre contributeurs.

Faute de marqueurs indiquant le contraire, nous estimerons donc que le bagage narratif et éditorial SCP n'a pas d'impact remarquable sur cette itération.

### III - 3 - Et la boucle est bouclée : quid du contrecoup pour la Fondation ?

Pour nos remarques finales, revenons à la toute première observation qui a motivé cette étude : le narratif SCP est remarquable dans le sens où il a spontanément acquis des degrés d'exposition croissants, et ce en s'adaptant à des médias aux offres, dynamiques et formats sans aucun rapport ou synergie intuitive avec sa source. Nous avons voulu avancer pour l'étude de ce phénomène des hypothèses qui auraient eu leur place dans la critique d'un dispositif digital professionnel, traversant les moyens mis en place, les processus d'interprétation des audiences visées, puis les écueils de communication ayant dilué ou rejeté le message central de l'opération.

Concrètement, nous avons cherché à expliquer ces voyages en extrayant le maximum d'éléments déclencheurs pour chacune de ces itérations, puis en commentant les stades finaux de chacune d'entre elles, qui correspondent bien souvent à un divorce presque total avec la Fondation en tant qu'énonciateur.

<sup>160</sup> Extrait des résultats de l'étude indépendante "*Brony Study*" ([bronystudy.com](http://bronystudy.com)) - EDWARDS Patrick, REDDEN Marsha H., GRIFFIN Jan et CHADBORN Daniel, 2013-2014.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Il nous paraît maintenant pertinent d'aborder la question des conséquences : bien que la Fondation ne soit pas émettrice volontaire d'un message central dont nous pourrions quantifier le maintien ou la dilution, elle fait partie du même écosystème médiatique que ses itérations. Le retour éventuel de leurs propres interprétations sur le support initial constitue le dernier lieu d'observation de ses signifiants forts. En outre, nous avons mentionné à plusieurs reprises les qualités de "porte d'entrée" voire de "*Rabbit Hole*" de certaines itérations vers le matériau initial, sans pouvoir toujours suivre les audiences qui les ont empruntés. Nous aurons l'occasion ici d'observer les effets d'une mécanique spontanée de recrutement transmédia *Grassroots* après plusieurs années d'activité.

### **III - 3a - Bénédiction (optimiste ?)**

Commençons donc par les conséquences - en apparence - positives. La plus spectaculaire pour la Fondation a été une augmentation jamais vue de ses membres après la première publication de "*SCP: Containment Breach*". A partir d'avril, l'année 2012 a ainsi vu défiler 2000 nouvelles candidatures, soit autant que ce que le site avait reçu depuis sa création en 2008, et cette croissance n'a guère faibli depuis. Cet événement a initialement été vécu comme un cataclysme par l'administration soudainement débordée de la Fondation, et le groupe a dû s'adapter en recrutant de nouveaux modérateurs, en fondant de nouvelles équipes<sup>161</sup>, en produisant plus de documents d'encadrement des nouveaux membres et en ajustant sa politique d'admission comme de modération des contenus<sup>162</sup>.

Dans nos questionnaires et *interviews*, la grande majorité des membres reconnaissent à ces arrivées un effet positif pour la variété créative qu'elles induisaient, et bien sûr pour l'exposition qu'elles donnaient à leurs travaux. Lors de questionnements plus poussés, la réponse générale est que tous ces nouveaux membres ont eu un effet mécanique sur les valeurs du site, diminuant la part de voix d'auteurs anciens et respectés (l'encadrement social du néophyte mentionné dans notre première hypothèse) et forçant la communauté à abandonner certaines conceptions anciennes de la méta-discussion du narratif. Nous avons fait plusieurs références à ce constant sujet de préoccupation pour les figures d'expert de la communauté, rejetant par leur voix commune - des dissensions apparaissent dans les formulations individuelles - des tendances créatives passées vues

<sup>161</sup> Notamment le département légal voué à assurer que les itérations qui ont pullulé après 2012 créditent bien le SCP Wiki. Très active, cette équipe limite cependant ses exigences à au moins une attribution en vertu de la licence *Creative Commons* du site et un renvoi vers ce dernier. Par conséquent, leurs rectifications donnent rarement lieu à une attribution particulièrement visible pour le nouvel utilisateur de l'itération, et nous n'avons trouvé durant nos recherches que peu d'occurrences positionnées pour constituer des portes d'entrée vers le site. La plupart des exceptions sont des sources d'audience anciennes déjà mentionnées, telles que l'entrée sur TVTropes.org, les discussions sur des *boards* populaires tels Reddit et SomethingAwful, ou encore des galeries de *fanarts*.

<sup>162</sup> "*History Of The Universe*", 2012.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

comme des errements. Entre nécessité de *réfléchir*<sup>163</sup> l'apprentissage des nouveaux membres par peur d'un déraillement du narratif, et sensation de faire table rase de conceptions difficiles à évacuer, le dispositif d'exploration du SCP Wiki a donc été sensiblement altéré et enrichi par le renvoi d'audiences formées par ses itérations simplifiées.

Un autre changement de paradigme, plus évident pour une communauté d'auteurs, a été de prendre conscience de leurs capacités de production et de diversification. Si des projets de déclinaison du narratif conduites par la Fondation existaient avant et après "*SCP: Containment Breach*" (notamment les projets de publier un e-book commun, d'éditer un site "vitrine" plus accessible en parallèle du Wiki ou encore de compiler un "méta-canon" global en 2014), les arrivées suite à ce dernier ont multiplié les initiatives de nouveaux membres. Ces dernières n'ont cependant pas poussé à la création d'un mode d'encadrement de nouvelles itérations (la Fondation reste productrice d'écrits et pas d'autres médias) et la possibilité d'une reprise en main des variations du narratif dans le futur reste faible.

### **III - 3b - Malédiction (figurée ?)**

Les impressions négatives étaient légion lors de l'apparition du phénomène, mais les opinions que nous avons pu relever tendent à les focaliser sur un nombre réduit de constats.

Le premier est l'"autophagie" mentionnée plus haut : les nouveaux membres qui parviennent sur le site de la Fondation ne sont pas affectés de façon neutre par les divers systèmes d'encadrement de sa découverte, puisqu'ils y parviennent en portant déjà un important bagage d'interprétations issues d'autres itérations. En d'autres termes, ils arrivent motivés par une "volonté de savoir" plus que par un "devoir de mémoire" au sens de Christian Bomberger<sup>164</sup>. Nous avons vu à quel point ces réécritures peuvent fondamentalement changer le sens du matériau, et surtout focaliser l'attention sur certains contenus et signifiants, incitant le néophyte à orienter son exploration vers les fils narratifs qui les concernent sans chercher ailleurs - dans un premier temps du moins.

Temporisons cependant cette impression par deux constats. Le premier tient aux autres structures d'encadrement du site, notamment les guides, qui incitent régulièrement le

<sup>163</sup> Au sens de Francis Guérin, celui de la communauté comme "concept miroir dont la fonction première est de réfléchir (au sens de réfléchir et de penser) les organisations".

GUÉRIN, Francis, "Le concept de communauté : une illustration exemplaire de la production des concepts en sciences sociales ?", Institut National des Sciences Appliquées de Rouen, 2004, p.26.

<sup>164</sup> Il applique cette distinction à des communautés de personnes à "passions ordinaires" totalement étrangères à Internet : camping, football, etc. Pourtant, force est de constater à ce stade de l'étude que la seule distinction réelle que nous pouvons accepter entre les différentes communautés de consommateurs du narratif est cette différence de motivation, qui dans un contexte non connecté aurait donné lieu à des centres d'intérêt radicalement différents.  
*supra* 60.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

visiteur à constituer sa propre culture du narratif par une lecture poussée avant de demander à être admis. Rien ne prouve en soi que cette belle injonction est suivie, mais nos parcours des sujets les plus discutés dans chaque catégorie du forum ne font pas apparaître une véritable autophagie : les messages les plus visibles restent ceux des auteurs anciens, qui remplissent collectivement le rôle de redirecteurs vers des parties peu exploitées du narratif.

Une seconde conséquence négative paraît cependant inévitable à l'aune de nos diverses observations hors du site : il est raisonnable d'estimer qu'une partie des nouveaux visiteurs parviennent sur le site en tant que fans contestataires<sup>165</sup>, une typologie observée sur bien d'autres *fandoms*. Le travail de modération et le système de votes de la Fondation rendent les effets de tels profils difficiles à observer, mais il reste probable que nombre de nouveaux auteurs s'inscrivent sur le site en réaction à des contenus préexistants, et non avec la volonté de produire indépendamment leurs propres interprétations au sein de ce narratif. En d'autres termes, la "manufacture de fans" finit sans grande surprise par affecter directement le support qui l'a générée, même si ces effets ne sont constatables que dans une mesure relationnelle, au sein de lieux de discussion plutôt qu'en termes de nouveaux contenus.

### **III - 3c - Conclusion partielle : trivialité et fécondité**

Après avoir parcouru les cas de dilution plus ou moins complète des signes repris à la Fondation, puis leurs éventuelles - finalement maigres - conséquences sur l'énonciateur initial, une réponse se dessine pour notre dernière hypothèse.

S'il est clair que plusieurs itérations se sont constituées et sont depuis entretenues sans nécessiter d'échange d'audience ou de contenu avec le SCP Wiki, la comparaison sous-jacente entre ces occurrences et une sorte de dispositif transmédia spontané, dont les portes d'entrée et de sortie auraient des effets sensibles sur les médias qu'elles connectent, apparaît caduque. Il s'agit sur ce point d'un phénomène *Grassroots* bien plus ordinaire dans le sens où il génère effectivement d'innombrables combinaisons de parcours utilisateurs à travers plusieurs médias, mais ne contrebalance finalement pas la fragilité du statut

<sup>165</sup> Les "Fans" définis par opposition aux "artistes amateurs" qui resteraient en "situation de vassalité" par rapport aux énonciateurs culturels qu'ils honorent selon Patrice Flichy, ou encore "construits dans une relation d'opposition à la passivité de la consommation" selon Philippe Bouquillon et Jacob-Thomas Matthews.

Si la Fondation n'a rien d'industriel, il n'empêche que ces deux profils s'appliquaient en proportions variables aux diverses communautés discutées, et notre vision finale de la Fondation s'est beaucoup rapprochée de celle d'un énonciateur traditionnel de l'industrie culturelle.

FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010, p. 70.

BOUQUILLON, Philippe, MATTHEWS, Jacob-Thomas, *Le Web collaboratif : Mutations des industries de la culture et de la communication*, PUG, 2010

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

d'énonciateur de la Fondation. Le site trouve des audiences par ses itérations et échappe lui-même à leurs réécritures, mais il reste victime de l'efficacité mémétique de ses contenus en étant régulièrement oublié malgré l'exposition remarquable de certaines itérations, ou les moyens de production mobilisées par d'autres.

Sur ce sujet des va-et-vient d'audiences performatives donc, notre étude mène finalement à un constat de trivialité<sup>166</sup> décorrelée de toute notion d'autorité<sup>167</sup> culturelle ou scientifique, qui rejoint à notre sens la vision mémétique des contenus dans ce cas précis. Chaque énonciateur qui s'empare du narratif, même s'il s'adresse à des audiences potentiellement au fait des sources de son matériau, porte avec lui un nouveau contexte d'expression et, à terme, une justification spontanée de ce dernier. Il en va de même pour la notion associée d'une acculturation ou accumulation symbolique des objets voyageurs au fur et à mesure de leurs trajets : elle se vérifie pour les icônes majeures du narratif comme SCP-173, l'acronyme de la Fondation ou certaines de ses règles éditoriales.

Sur l'existence de communautés spontanées et indépendantes donc, la réponse dépasse une fois encore la question. Les cas que nous avons étudié ont certes valorisé l'existence de nouveaux objectifs communs, matérialisant ces groupement au moins de façon éphémère. Mais ils correspondent moins à des objectifs de groupes originaux qu'à un éloignement énonciatif intrinsèque avec le SCP Wiki.

Seuls fils directeurs à avoir traversé toutes nos observations, les signifiants iconographiques et conceptuels de la Fondation constituent finalement la seule définition constante de ce que nous avons continuellement appelé son "narratif".

---

<sup>166</sup> *supra* 16.

<sup>167</sup> Nous croisons cette observation avec celles de Michel Melot, sur la "perte d'autorité" amenée par la lecture hors de l'objet-livre. La copie libre de textes sur Internet rend l'attribution d'une œuvre fondamentalement *virtuelle* pour l'utilisateur, particulièrement si le support qu'il consulte ne questionne pas la provenance d'une œuvre - voir les exemples proposés plus haut sur Twitter. *supra* 57.

## Conclusion finale

Nous voici donc parvenus au terme des questionnements posés par les voyages médiatiques des SCPs. Rappelons notre questionnement initial : il s'agissait de déterminer *comment* - soit par quelles mécaniques de diffusion, d'attribution ou encore quels intérêts croisés - les productions d'une petite niche d'écrivains avaient trouvé leur chemin jusqu'à des supports éminemment *mainstream*. Nous cherchions en outre à déterminer si cette histoire d'histoires avait finalement quoi que ce soit d'original, et d'apte à fournir des enseignements utiles professionnellement.

Notre première hypothèse avançait l'existence de systèmes d'encadrement subtils et protéiformes sur l'activité des tous premiers initiateurs de ce phénomène, les auteurs-contributeurs du SCP Wiki. Nous avons non seulement confirmé l'existence de telles mécaniques, mais également découvert qu'elles remplissaient leur rôle à merveille - trop bien peut-être. Le constat d'un mode d'apprentissage et d'acculturation au Wiki fortement basé sur une symbolique de la connaissance exhaustive, là où cette dernière était presque inhumainement vaste, nous a fait formuler l'expression de "manufacture de fans". Un creuset qui, sous couvert de bel et bien constituer un riche écrin pour les écrits d'écran de ses contributeurs, était avant tout l'émetteur de signifiants plus que de récits, de visions personnelles plus que d'histoires. Une explication comportementale semblait se dessiner quand au phénomène qui avait piqué notre curiosité en premier lieu, nous menant à notre seconde hypothèse.

Celle-ci estimait la possibilité d'une propension intrinsèque à la viralité chez les formats produits par le SCP Wiki, émetteur, plutôt que de vastes récits, de petits objets spontanément transmédiatiques, voire mémétiques. Il s'agissait alors de dégager les signifiants identitaires de ces formats, et d'observer leur cohabitation avec deux supports grand public, le jeu vidéo indépendant *SCP: Containment Breach* et les programmes de *Let's Plays* de ce même titre sur Youtube. Les synergies que nous avons observées étaient pour le moins remarquables, et s'avéraient basées sur deux aspects : l'"imaginaire de la mise à jour", source d'attention continue vers le jeu comme les *Youtubers*, et la "narration brisée", lieu de *branding* privilégié de ces derniers. Deux termes qui finalement recouvraient le même phénomène : si l'explosion initiale du narratif SCP pouvait effectivement être attribuée à la force de ses petits signifiants, elle ne faisait que conquérir des parts de voix écoutées par des audiences avides. Plus de contenu était nécessaire pour que le narratif continue d'exister médiatiquement, et ce besoin fut spontanément rempli par divers efforts

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

collaboratifs ou annoncés comme tels, retournant braconner des contenus du SCP Wiki ou créant directement leurs propres adaptations de ses formats.

Enfin, la dernière hypothèse avançait que les signes du SCP Wiki ne se contentaient pas de passer de main en main et de support en support, mais étaient capables de générer des communautés spontanées, rassemblées autour d'objectifs créatifs observables, et fondamentalement indépendantes de la Fondation. Nos découvertes en la matière furent plus mitigées que précédemment : si de telles communautés indépendantes existaient effectivement, leur naissance tenait le plus souvent à la prise de parole d'un énonciateur plus influent que le Wiki, capable de constituer son propre contexte de pertinence autour de l'utilisation des signes braconnés. Ce fut ainsi le cas avec le *Youtuber* le plus fidèle au narratif, Markiplier, ainsi qu'avec les exemples des forums de *SCP: Containment Breach*, du serveur de jeu de rôle Terminus ou encore de l'incursion de la communauté des *Bronies* dans et autour de la bulle médiatique de la Fondation. Ici, notre constat n'était autre que celui de la trivialité à l'œuvre : de telles occurrences auraient probablement eu lieu dans le cas de n'importe quel autre patrimoine culturel, sur Internet ou non.

Nos interrogations initiales peuvent sembler comblées à ce stade, mais puisque toute histoire doit avoir une fin, la question demeure : quelle histoire s'est racontée ici ?

Reprenons en déplaçant sensiblement notre point de vue, sous la forme d'une première conclusion : nous avons le cas d'une œuvre collaborative proprement énorme, dont des signifiants se sont échappés au fil d'initiatives individuelles. Ces initiatives étaient porteuses d'interprétations foncièrement différentes, conséquences involontaires de l'encadrement sémantique et humain extrêmement poussé du support initial, à tel point que nous avons trouvé raisonnable d'estimer qu'aucun nouveau regard posé sur la Fondation ne donne naissance à une vision identique au précédent : le récit, l'œuvre même n'existent pas, seuls leurs signifiants forts existent.

Ce sont eux qui se sont échappés du SCP Wiki, et ont conquis des audiences immensément moins mobilisables que celle des auteurs initiaux. Dans cette conquête, deux types de signes ont agi : des icônes fortes, graphiques et focalisant l'attention, accompagnées des éléments les plus identitaires du "narratif" : arrière-plan culturel et règles éditoriales. Le résultat est que de minuscules fragments du matériau initial ont finalement occupé autant si ce n'est bien plus d'espaces médiatiques que leur source, et ce, pour toujours. Internet n'oublie pas, et il est peu probable que le narratif SCP ait jamais l'occasion de produire une nouvelle itération qui saurait recouvrir la charge symbolique déjà installée par les supports majeurs de notre étude. En d'autres termes, un enjeu de mémoire s'est joué

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

dans le silence général. Quelle histoire s'est racontée sur Internet ? Dès qu'il y a eu mouvement : aucune, seulement des fragments.

De sèches considérations qui nous amènent à une nouvelle alternative de point de vue et à une seconde conclusion : cette histoire est celle de l'acquisition de moyens de promotion gigantesques pour une niche très discrète, dont le nom, le logotype, les créations se sont retrouvées sous les yeux de millions d'utilisateurs. Ce "dispositif de visibilité spontané" n'a pas été ponctuel : il a duré des mois, voire des années, à mesure que les supports extirpés du SCP Wiki réalisaient plus ou moins inconsciemment que la part de voix conquise par leur puissance mémétique n'était pas suffisante pour entretenir leurs divers impératifs de *community management*, et qu'il allait falloir continuer de s'abreuver dans le narratif de la Fondation, continuer de le distribuer dans les mêmes formats, et finalement le distribuer en encore plus grande proportion à une audience toujours plus vaste.

Pourtant, le SCP Wiki n'a été touché que par une infime proportion de toute cette exposition: une frange d'utilisateurs "*hardcore gamers*", prompts à rechercher l'origine d'une histoire, et l'ayant découverte aisément. Le reste n'a pas emprunté ce qui était dans les faits un dispositif parfait de recrutement *via Google Search*, surtout en prenant en compte le très bon référencement de la Fondation. Nous ne voyons qu'un coupable ici : le *meme* a dévoré la circulation d'audience.

## Recommandations

C'est par cette ultime accusation que cette histoire devient source de mises en garde professionnelles.

Premier enseignement : lors de la conception d'un dispositif, le matériau qu'il sert n'est jamais anodin. Cette maxime ne surprendra certainement pas le lecteur, mais voici une question qui la met en perspective : comment savoir si l'on manie, ou pas, une bombe à retardement sémantique ? C'est la chose la plus importante que nous ait appris la Fondation : si elle a avait été une entreprise, engageant à un instant t une agence pour faire sa promotion, si cette agence avait pu explorer en profondeur les motivations de ses commanditaires, étudier son audience, s'initier à la totalité de son univers, elle n'aurait fait que parcourir les innombrables couches symboliques et structurelles qui recouvraient, finalement, la seule arme médiatique du narratif : son *meme* initial, le tout premier SCP qui avait spontanément engagé les fondateurs du Wiki en premier lieu. Une image, une mise en forme, un arrière-plan sous-entendu.

En termes de méthodologie professionnelle, cet enseignement nous amène à recommander une étape préliminaire à l'accompagnement d'un narratif, avant toute réflexion sur le dispositif lui-même : une étude quantitative de portées symboliques, basée sur les itérations de tous types déjà créées par l'audience acquise du narratif. En d'autres termes, il s'agit de compiler une typologie exhaustive de toutes les formes de *fanarts*, hommages et reprises déjà existantes, et rechercher les constantes iconographiques, linguistiques ou éditoriales qui les relient.

Si les contraintes de réactivité de l'agence le permettent, le fait de conduire cette étude via des entretiens individuels ou des *focus groups* mobilisant des sujets étrangers au narratif présentera en outre un double intérêt. Le premier est de faciliter l'installation d'une réflexion non influencée par le discours d'escorte du client ou le bagage culturel des concepteurs. Le second consiste à s'éloigner de considérations techniques ou spécifiques aux plateformes, une déformation professionnelle courante qui serait en l'occurrence contre-productive.

L'application d'une telle méthodologie au cas de la *SCP Foundation* aurait ainsi fait apparaître immédiatement ses arguments sémantiques les plus puissants, ne serait-ce que par une recherche sur Google Images - le véritable défi étant ensuite de garder cet enseignement en tête durant tout la conception d'un dispositif. C'est enfin notre sentiment qu'une telle recommandation ne saurait être limitée à des cas ressemblant à celui de la

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Fondation, mais s'étend potentiellement à tout matériau publié sur Internet : nous avons eu l'occasion de vérifier que toutes les spécificités structurelles du produit culturel SCP s'inscrivaient finalement en-dehors de la sphère d'influence de son matériau mémétique principal.

Par une belle symétrie, notre second enseignement découle de notre seconde conclusion. La disposition des professionnels de la communication est généralement plus que positive vis-à-vis des *memes* : s'il est possible d'en créer un, ou à tout le moins de greffer son propos à un *meme* existant, c'est généralement l'assurance d'une opération particulièrement puissante. La *SCP Foundation* nous apprend que cette conception est fautive. Non seulement parce que son approche de l'enrichissement narratif n'a jamais eu aucune chance d'être un jour promue par la puissance de son tout premier concept mémétique, mais aussi et surtout parce que ce concept était dissimulé. Qui aurait pu voir la page à demi vide de SCP-173, avec son illustration minimaliste et ses formulations gorgées de mystère grandiloquent, et estimer qu'il y avait là un concept du calibre de "*The Most Interesting Man In The World*" ? La mise en garde que nous pouvons en tirer est que la valeur mémétique d'un concept dépend des compétences qui le donneront à voir : SCP-173 serait restée une simple page à demi vide si elle n'avait pas été attentivement lue par un *Game Designer*, lui-même passé par l'apprentissage semi-ludique de l'univers de la Fondation. Mais le fait de rendre ce concept actif, directement consommable par des audiences néophytes, a finalement consisté en une perte de sens presque totale - si ne serait-ce que "*There Is No Cannon*" avait été un slogan, sa diffusion aurait été un échec complet pour la Fondation.

Ici, nous arrivons à une recommandation de *process* qui fait directement suite à la première : une fois qu'est dégagée la base mémétique essentielle - et potentiellement discrète - du narratif, il s'agit d'estimer les risques, au moins autant que les opportunités, qu'elle représente pour les objectifs de communication actuels de l'agence. Le principal indice que la présente réflexion a mis en lumière tient à la mise en représentation des différentes communautés ayant touché le narratif. Les auteurs du SCP Wiki notamment, s'ils réfutent toute assimilation à un groupe de *roleplayers*, n'adoptent pas moins un *rôle* bien précis lorsqu'ils s'expriment dans le cadre de leur activité : celui d'auteurs et non pas de fans, d'amateurs d'une histoire et non pas de signes, de porteurs d'une source et non pas de réécritures, même lorsqu'ils ont eux-mêmes découvert la communauté en passant par des réécritures. Ce positionnement est sans corrélation avec ceux des autres audiences étudiées, et participe du divorce entre leurs pratiques de consommation du narratif ainsi que de l'autosuffisance d'audiences allant jusqu'à ne rien connaître du matériau source.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

C'est l'installation de tels profils d'audience décorrelés qui représenterait le risque final de dissipation du message, qu'une agence se doit d'éviter. Lorsqu'une base mémétique a effectivement été découverte, la mise en place de renvois vers le matériau premier ne saurait être suffisante : rares sont les supports parmi tous ceux que nous avons étudiés qui ne disposent pas d'au moins un lien explicite vers le SCP Wiki, et pourtant l'attribution à ce dernier demeure au mieux incertaine. Au contraire l'attribution se doit de passer par le *fond* même du dispositif, en refusant un recours à la *forme* qui reviendrait à profiter de la base mémétique si risquée. Ici, la seule façon de désamorcer l'activité volontiers indépendante des détournements *grassroots* sur Internet semble être de disposer d'un élément d'expérience ou un argument de viralité qui ne soit disponible que sur le matériau-source et complète ses déclinaisons. Dans notre cas rassemblant *Youtubers*, *Game designers* et entrepreneurs digitaux, un tel élément aurait pu consister en un recrutement progressif des nouveaux émetteurs du narratifs par une mise en scène de leur activité sur le SCP Wiki (hébergement de leurs travaux, création d'un espace dédié, publication d'un avatar intradiégétique de leur propre figure d'auteur, ou simplement création d'un produit promotionnel compatible avec toutes leurs audiences) - comme ça a été le cas pour les *Bronies*.

Soit, en quelques mots : la relation partenariale avec les porteurs spontanés d'un narratif mémétique n'est pas une option dans son accompagnement, mais un pré-requis.

Pour finir sur une note plus optimiste, cette étude a tout de même démontré des points de convergence très porteurs pour la transmission d'un concept. SCP-173 et ses semblables se sont presque comportés comme une USP *grassroots*, conservant leurs signifiants actifs auprès de presque tous leurs publics et créant des synergies fécondes avec des médias monétisés et relativement difficiles d'accès. La porte d'entrée narrative qu'ils ont représenté a été laissée sans surveillance en termes d'expérience utilisateur, mais elle a tout de même suffi à générer de nombreux besoins communautaires, et un intérêt durable et croissant sur plusieurs années.

Au cas par cas, nous estimons que les dispositifs professionnels pourront trouver bien des applications à cette observation d'une stratégie involontaire, non concertée et majoritairement amatrice. Et dans tous les cas, la leçon reste claire : méfions-nous du *meme* endormi.

## Bibliographie

### Ouvrages

AUCKENTHALER, Brice, d'HUY, Pierre, *L'imagination collective : créer et piloter des réseaux créatifs efficaces*, Rueil-Malmaison, Éd. Liaisons, 2007.

BLACKMORE, Susan, *The Meme Machine*, Oxford, Oxford Paperbacks, 2000.

BOMBERGER, Christian, *Passions ordinaires : football, jardinage, généalogie, concours de dictée...*, Paris, Hachette Littératures, 1998, p. 13.

BOUQUILLON, Philippe, MATTHEWS, Jacob-Thomas, *Le Web collaboratif : Mutations des industries de la culture et de la communication*, PUG, 2010.

De CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien, tome 1 : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, pp.250-252.

FLICHY, Patrice, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

FLICHY, Patrice, *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010, p. 70, pp. 87-88.

FRESNAUT-DÉRUELLE, Pierre, MELOT, Michel, *Image et mémoire: actes du 3ème Colloque Icône-image*, Musées de Sens, 6, 7 et 8 juillet 2006, p.99, pp. 158-159.

GENETTE, Gérard, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979, coll. « Points essais », 2004.

JEANNERET, Yves, *Penser la trivialité. Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2008.

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

JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, NYU Press, 2006, p. 32, p. 119.

LÉVY, Pierre, *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994, p.60, pp. 122-124.

MILLERAND, Florence, PROULX, Serge, RUEFF, Julien, *Web social : Mutation de la communication*, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 3.

PROULX, Serge, POISSANT, Louise, SÉNÉCAL, Michel, *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, Sainte-Foy (Québec), Presses de l'Université Laval, 2006.

RYAN, Richard M., DECI, Edward L., "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions", *Contemporary Educational Psychology*, Volume 25, N° 1, Janvier 2000, pp. 54-67.

SALAÜN, Jean-Michel (coord.), VANDENDORPE, Christian (coord.), *Les défis de la publication sur le Web : hyperlectures, cybertextes et méta-éditions / dans le cadre des Quinzièmes Entretiens du Centre Jacques Cartier qui se sont déroulées à l'Enssib [du 8 au 11 décembre 2002]*, Villeurbanne : Presses de l'Enssib, 2004.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

SATO, Naoko, sous la dir. de SONNAC, Nathalie, GREFFE, Xavier, *Culture web : création, contenus, économie numérique*, Paris, Dalloz, 2008, p. 400.

RHEINGOLD, Howard, *Foules intelligentes : la nouvelle révolution sociale*, Paris, M2 éd., 2005.

SERGÉ, Gabriel, *Fans de... : sociologie des nouveaux cultes contemporains*, Paris, Armand Collin, 2014, pp. 199-260.

### Articles universitaires

ALLARD, Laurence, "Express yourself 2.0", in ALLARD, Laurence, GLEVAREC, Hervé, MAIGRET, Éric, MACÉ, Éric, *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, A. Colin : INA, 2005.

CANDEL, Étienne, JEANNE-PERRIER, Valérie, SOUCHIER, Emmanuël, "Petites formes, grands desseins", in DAVALLON, Jean (dir.), *L'économie des écritures sur le web, volume 1 : Traces d'usage dans un corpus de sites de tourisme*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2012, p. 165-201.

CREPEL, Maxime, "Les folksonomies comme support émergent de navigation sociale et de structuration de l'information sur le web", in CARDON, Dominique (coord.), *Réseaux sociaux de l'internet*, Réseaux, Volume 26, N° 152, Paris, Hermès science publ. : Lavoisier, 2008, pp. 169-204.

DAVIDOVICI-NORA, Myriam, BOURREAU, Marc, "Les marchés à deux versants dans l'industrie des jeux vidéo", in FLICHY, Patrice (coord.), SIMON, Jean-paul, ZABBAN, Vinciane, *Les formes ludiques du numérique : marchés et pratiques du jeu vidéo*, Réseaux, Volume 3, N° 173-174, Paris, La Découverte, 2012, pp. 97-135.

EDWARDS Patrick, REDDEN Marsha H., GRIFFIN Jan et CHADBORN Daniel, "Nov 2013 Brief Survey Results", in *Brony Study*, 2013-2014.

EDWARDS Patrick, REDDEN Marsha H., GRIFFIN Jan et CHADBORN Daniel, "How the Fandom Changed My Life Data", in *Brony Study*, 2013-2014.

GUÉRIN, Francis, "Le concept de communauté : une illustration exemplaire de la production des concepts en sciences sociales ?", Institut National des Sciences Appliquées de Rouen, 2004, p. 26.

JEANNERET, Yves, PATRIN-LECLERC, Valérie, "La métaphore du contrat" in HERMÈS N° 38, 2004.

JENKINS, Henry, "ARG 2.0 (Part One)", 2010.

LOISEAU, Thomas in DELAUAUD, Gilles, BALLARINI, Loïc, "Nouveaux médias, nouveaux contenus", Rennes, Apogée, 2009.

PELLATT, Valerie, *Text, Extratext, Metatext and Paratext in Translation*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2013.

ROULX, Serge, LATZKO-TOTH, Guillaume, "La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle", *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, 2000, p. 99-122.

## Thèses

CANDEL, Étienne, sous la dir. de JEANNERET, Yves, *Autoriser une pratique, légitimer une écriture, composer une culture : les conditions de possibilité d'une critique littéraire participative sur Internet : étude éditoriale de six sites amateurs*, Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2011.

GOMEZ MEJIA, Gustavo, sous la dir. d'OLLIVIE, Bruno, *De l'industrie culturelle aux fabriques de soi ? : enjeux identitaires des productions culturelles sur le Web contemporain*, Thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2011.

## Mémoires

DAGORN, Cyrille, *Les communautés virtuelles sur Internet : nouvelles communautés ou communautés virtualisées ?*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2011.

DOLLET, Emmanuel, *Des wikis et des hommes : imaginaire collaboratif et médiations archipéliques*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2014.

DOMENS, Isabelle, *Le fansub d'animés en France comme travail collaboratif à distance auto-organisé via des outils de communication numérique*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2011.

GOMEZ MEJIA, Gustavo, *De l'auteur amateur sur le Web collaboratif : l'exposition de soi*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2007.

LEROUGE, Lise, *Les nouveaux visages du jeu vidéo : design industriel vs design personnel*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2013.

NOLLET, Marion, *Le fan, l'artiste et la firme : le cas de My Little Pony : Friendship is Magic : trivialité et réappropriation d'un objet culturel à l'heure des communautés de fans en ligne*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2012.

RUELLAN, Maëlla, *Les enjeux des contributions écrites dans les réseaux sociaux numériques de lecteurs*, Mémoire en Sciences de l'Information et de la Communication, Paris, CELSA, 2014.

## Annexes

### Table des annexes

Annexe 1 - <i>Interviews</i> .....	92
Auteurs du SCP Wiki.....	92
VAElynx.....	92
Decibelles.....	94
Djoric.....	96
Gaffney.....	100
<i>Community Manager</i> du SCP Wiki, Roget.....	103
Équipe administrative du serveur de jeu de rôle Terminus RP.....	106
Développeurs et créateurs indépendants.....	110
Phil Wilkes - Daughter of Shadows.....	110
Lueshie - Three Days.....	115
Le réalisateur de <i>Containment Breach: Run</i> , Gage Allen.....	118
Annexe 2 - Résultats des questionnaires.....	123
Rappel de la méthodologie.....	123
Sur les forums internes du SCP Wiki.....	124
Sur les plateformes de distribution de " <i>SCP: Containment Breach</i> ".....	128
Annexe 3 - Entretiens indirects.....	131
Rappel de la méthodologie.....	131
Résultats des entretiens.....	132
Entretien n°1.....	132
Entretien n°2.....	135
Entretien n°3.....	137
Entretien n°4.....	139
Entretien n°5.....	141

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Annexe 1 - *Interviews*

Dans les transcriptions qui suivent, les éléments remarquables qui ont été mis à profit dans notre réflexion sont surlignés. Certaines *interviews* ont été raccourcies par souci de brièveté et de pertinence vis-à-vis de la réflexion.

#### Auteurs du SCP Wiki

##### VAElynx

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - other literary or artistic works, affinities, interests? Are you/have you been part of other creative communities?**

To be fair, my work at SCPF is the most notable of my works anywhere. Other than that, I have written a few odds and ends here and there. I'm a long-term member of the DMFA webcomic forums, which is where most my other activity was/is. As far as hobbies go, roleplaying (DnD 3.5, I was a member of Far Recon SCP-derived RP when it started,), computer games (mostly older RPGs, Neverwinter Online, used to play World of Tanks for years), DIY and repairs.

Professionally, I'm effectively a technician for our research group. (PhD student, will be a technician proper once I graduate).

**What do you currently do on the site, and more generally with SCP-related content?**

I posted an article (written a while ago) recently, though I haven't been particularly active for the past year or two. Back during my active period I used to review and criticize articles (and I'll say, used to receive significant praise for my work in that field) and in general participate on the wiki on all levels - if you look at statistics from 2012-2013 I was one of the most active commenters and voters on top of my writing.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which steps you went from simply learning about it to your current relation with this narrative?**

I discovered the SCP wiki in May 2011 through TvTropes page on nightmare fuel, IIRC. To be fair though, I have been once linked to SCP-914 while the site was still located on EditThis wiki back in its early days, and somehow didn't really find it compelling enough to explore further. I think I might have not realized it is intended fictional and thought it the work of some new age bullshitters then.

Anyhow, I read several hundred articles over the next few days and once I got an idea for my own, joined the chat and inquired about wiki applications. From then on, it's history, though one of significant initial failures - out of the first five articles I submitted, only one was a keeper. I got better though and by the end of 2011 I had an author page and one really well-received article - 1011. These days I am the author of 20 articles (SCPs+tales) in total. I think the community had a significant hand in it - I found the best inspiration for works stemming from #site19 general chat back then, and I have made a host of friends there, some to this day.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own additions? What interested you the most in the SCPs, characters, and concepts you used?**

A significant impression has been made on me by prior authors, notably Sorts, snorlison, name/The Janitor, Flah, yellowdrakex/Dr.Rights - and as such, I tended towards some body horror and anomalous science in my articles. I think it's perhaps this aspect - realistically

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

described (more or less) things that do not exist, that attracted me to the wiki at first, as well as the concept of humanity trying to deal with supernatural threats with little but their wits.

I'm perhaps sad that I missed the greatest early era of SCP wiki characters, but eh, *Tales* have never been my creative focus here.

### **Did you struggle with, or happened to redefine your understanding of the "There is no Canon" philosophy? What was your personal take on this way of exploring the narrative?**

Honestly, what I took it for is that articles should be able to stand on their own, and to be fair, the outright ban on crosslinks was somewhat rescinded in late 2011, if I recall right, just as I was becoming by any means a significant author. To be fair, I support the establishment of a core canon similar to what Aelanna has proposed in 2014, but again I never ran into this particular limitation. There are some hidden crosslinks in some of my works, though.

Ultimately, I have used this absence of canon to my favour when I created my own group of interest, the Psychotronics division of GRU, the soviet (and now Russian) military intelligence.

### **Community and collaboration-wise, what is your opinion on the evolution of the Wiki since you joined?**

There has been a good deal of userbase growth which as of itself would be wonderful, except it was woefully mishandled by the wiki staff, resulting in the failure of many processes that worked well in a smaller scale (say, facilities for review and criticism of drafts) and also, unfortunate responses to the situation by staff led to worsening standard of life, so to say, for established users and increased micro-management which helps noone. Plus, you know, an increasing SJW/political correctness bend which I absolutely do not approve of. As I have said before, I don't approve of political censorship/vouching of fiction even when it is in pursuit of ideologic goals I agree with, because that was 50s schematism in our (czechoslovak) fiction and it wasn't particularly good, so I'm doubly against this bullshit.

On top of that, current wiki staff have treated a number of my friends on the wiki in a significantly unfair manner, namely Aelanna, Echo, Tox, PaulS, Djoric, and yet more people I'm passingly familiar with and have a positive attitude to (last being Americium241). As an institution, there's really nothing positive I can say about them, save for the fact that their lack of activity means they don't fuck up as many things as they would have.

### **Where do you stand regarding the various iterations of the SCP narrative on other media and communities - all the way from fan/crossover fictions and media to SCP: Containment Breach and its Youtube exposure? Do you appreciate some of them and/or disregard others?**

I never really cared for offsite works, my attitude being that these are invariably people who can't cut it on the wiki due to its relatively high standards.

### **And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe or the *Foundation*. How would you introduce it to me?**

So, it's this website that has the supposed archives of an organization dealing with the paranormal... you seen X-Files, yes? Kinda like that. Know what? Lemme show you something. (links to a couple choice articles follow)

### **Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

Not sure if there's anything much else to say - I suppose I wish you best of luck with the survey, and let us hope the situation of the wiki turns better (though I have little hope).

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Decibelles

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - other literary or artistic works, affinities, interests? Are you/have you been part of other creative communities?**

I like to make music, and have been doing so and (attempting to) sell it since January 2011. Outside of that and occasional roleplaying and mafia playing, there's not much that I do.

**What do you currently do on the site, and more generally with SCP-related content?**

I am a staff member. That means I am part of a group of people that help to keep the site running and organized. I am on a few different teams; the ones that take up most of my time with staff duties are the My various duties involve giving critique and feedback to people who have drafts for their various SCPs and tales, as well as helping others with improving their writing. I also am part of the Internet Outreach team, which means I help reach out to the various fancommunities and translation sites of our work.

I primarily write when I can, although I also make music and have been attempting to make SCP-related music.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which steps you went from simply learning about it to your current relation with this narrative?**

I discovered it some time in 2011, through friends on IRC, but didn't actually first sign up (on a different account) until early 2012, after the first SCP games were made. I lurked for a bit, tried gradually getting involved, but had to leave due to real-life stuff. I came back by the end of October 2014, on this account, signed up again, and it's been smooth sailing ever since.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own additions? What interested you in the SCPs, characters, and concepts you used?**

It really just comes down to a matter of taste and opinion. "Do I think this is realistic enough to work in the *Foundation* universe? Can I picture it happening? What are my ideas regarding this?" I just go off of those.

**Did you struggle with the "There is no Canon" philosophy? What was your personal take on this way of exploring the narrative?**

Nah. If anything, "There is no canon" gives me more freedom to work with and write based off of. I'd struggle infinitely more. There are, of course, some very very base rules. There is an O5 council and various security clearances. There are at least three object classes (Safe, Euclid, Keter), etc. But for the most part, we're free to come up with everything else, which is invigorating. I looked at various articles, how others took to them and incorporated them into their view of the world, and built off of that to shape mine.

**Community and collaboration-wise, what is your opinion on the evolution of the Wiki since you joined?**

It's been absolutely better with every year that passes. The community has toned down its elitist attitude and is much more patient and welcoming of users and writers (within reason, of course, in regards to both quality and not breaking rules). Before, writing an article that slips into the negatives would make you look like an embarrassment, whereas now it can be part of the learning process. We still have guides for people to read before joining, however, so

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

there's not really an excuse for reading them. But if you do read them and fail, it doesn't make you a loser.

There's also been a lot more interest and a lot of people who take this more seriously than they would have, which makes it awesome! Being taken as a serious site definitely helps us to attract more people, and expand the writing styles and tastes.

**Where do you stand regarding the various iterations of the SCP narrative on other media and communities - all the way from fan/crossover fictions and media to SCP: Containment Breach and its Youtube exposure? Do you appreciate some of them and/or disregard others?**

I love them all. Even if some aren't as "high-quality", they bring in fans and people excited about our work. It's also the kind of work that fuels and revitalizes the community at times with new blood and people with new ideas and excitement. I hope we keep getting new work and such based off of the site for as long as we keep going and beyond.

**And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe or the *Foundation*. How would you introduce it to me?**

The *SCP Foundation* is a collaborative creative writing website centered on an organization dedicated to containing anomalous objects from the rest of humanity and studying them in order to maintain the "status quo". It's similar in concept to stuff like the television series Warehouse 13 and The X-Files, but more open and wider in scope.

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

I'd recommend talking to a whole range of users on the site, from the very old, to the decent amount of time here, to the new ones. If you have a reddit or so, link to your thread on there and ask for responses and such. You'll definitely get a decent range of answers from that.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Djoric

Right then, here we go.

If you have follow-up questions, or want me to elaborate on any of this stuff, just say so.

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - other literary or artistic works, affinities, interests? Are you/have you been part of other creative communities?**

Well, I've been writing for a good long while. Mostly for myself, but the hope is always to get something proper published out there.

A steady diet of fantasy, history, and sci-fi since I was a wee lad is to blame for this, of course.

I haven't really been in any dedicated creative communities (Deviantart, fanfiction.net, etc) before or during my time here, though I've done some writing here and there for the other communities.

**What do you currently do on the site, and more generally with SCP-related content?**

I write, I gripe, I write again. (And die historic on the Fury Road, carried into Valhalla shiny and chrome, etc.)

Mad Max jokes out of the way, most of my time nowadays is spent hanging around in chat and writing stuff. Decent amount of review on the drafts that come through, too. I don't do as much reading of articles as I once did, but I still keep myself mostly up to date.

Right now my major focus is on a project called "Verse of an Endless Song", which is an attempt by me to collect and codify all of my personal canon into a single hub.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which steps you went from simply learning about it to your current relation with this narrative?**

I found the *Foundation* through TVtropes in October of 2009, while wandering through the Nightmare Fuel pages. I read the page, thought to myself "well this looks interesting", and checked out the site proper. First article I read was 093, as it was the one featured on the front page at the time, and I was hooked. Joined the site within a couple days and began binging.

Now, since I had joined right in the middle of the Mass Edit, I wasn't able to contribute until December, when the Mass Edit was done and submissions were opened again. My first article, first tale, and even the first little creepypasta I wrote are all still on the site.

Up mid-2012, most of my interaction was just through the forums / comment threads and posting articles and tales. Around May of that year, right around when I was posting Lord Blackwood, I finally dragged myself into chat, and began the slow spiral from enthusiastic newbie into the bitter, disappointed husk of a man I am today.

That is only slightly facetious.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own additions? What interested you in the SCPs, characters, and concepts you used?**

093 was a big inspiration from the beginning, and set up how I would come to view the *Foundation* setting. Right from the start my mind was drawn to the setting itself and its worldbuilding possibilities.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Now, I've been a fan of fantasy and science fiction since right about I was first able to read, so a lot of that is reflected in the kinds of scips<sup>168</sup> that I like. Ones that can be used to expand the setting and the mythos, that can be tied together with others to make something greater. As for what gets drawn into my canon – it really just comes down to what works at the time. Things fall into place. Ideas crop up, connections between articles and concepts start forming a framework, and most of the rest boils down to “do I like this idea” and “can I fit it in to the framework that already exists?”

It's a big old worldbuilding puzzle. I love the exercise of fitting the pieces together.

### Did you struggle with the "There is no Canon" philosophy? What was your personal take on this way of exploring the narrative?

Not at all. “There is no canon” is something of a misleading phrase anyway, as in truth there are many *Canons*. But these are fluid *Canons*, and no one is beholden to stick with one particular interpretation unless they want to. It allows for both group collaboration and personal freedom, as one wishes, and if I'm quite honest it is the reason I am still here.

The lack of an overarching canon that must be adhered to made it incredibly easy for me to form my own canon and build upon it. If I don't like something, I can change it, push it to the sidelines, or leave it out completely. Given that my focus as a writer and reader is not generally within the norm of the site (big fantastic worldbuilding v smaller, *Foundation*-centric mystery), this is very handy indeed.

Eventually, I just wrote enough material that things started to fall into place. I want to say that 2012 was sort of the turnaround year where everything really started fitting together. It was a very productive year. Started out strong with Blackwood, ended with the opening *Tales of ETDP*.

That was the important bit, I think. ETDP (the Et Tam Deum Petivi canon) wasn't my first real attempt at a longer series (that would be the Classical Revival) but it represents a big shift in my personal approach to the site: Doing something that was not only mine, but something that the site had not yet seen: average people, living mostly average lives. Not cartoonish self-insert characters, not more generic *Foundation* researchers. People a reader could imagine stopping to pick up milk on the way home from work.

That they weren't part of the *Foundation* helped as well. Less baggage that way. Plus, since the Horizon Initiative is the religious organization in the scipverse, the story leant itself to exploring the Big Picture, as it were. The *Foundation* is too parochial in my eyes, far too limited in their worldview. With the Initiative, I found a sort of perfect balance between the vast scope of all these mythic powers that the organization deals with, and the simple, everyday life of its members.

Things built on each other. Able and his connection with the Daevas, the Library and the sephirotic structure of the multiverse, the Scarlet King and the Leviathans, Mary-Ann and Salah, Isabel and Emma, and so on and so forth.

### Community and collaboration-wise, what is your opinion on the evolution of the Wiki since you joined?

It's gotten a lot busier and a lot more complex, and mostly better at writing things. People come people go, so it goes.

I honestly can't think of a good answer for this one.

<sup>168</sup> Synonyme de SCP.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

**Where do you stand regarding the various iterations of the SCP narrative on other media and communities - all the way from fan/crossover fictions and media to SCP: Containment Breach and its Youtube exposure?**

Most of the time, I'm not a huge fan. That kinda applies to *fandoms* of all stripes, though I'll try to be specific.

I feel that our *fandom* more-or-less has blinders on when it comes to the content present on the site. It lives in this cycle of regurgitation of the same articles, the same ancient author avatars, the same half-dozen tales.

Fandoms are autophagous – they consume themselves. Ours is in a particularly bad habit of this.

You end up with things like 682 having hair in fanart. It's a rotting beluga carcass, there's no hair there. People still draw it with hair, because they are basing their drawings on other people's drawings, rather than the description in the article itself. Or you end up with art of Clef having three eyes, because it's some *fandom* thing for Welcome to Night Vale that the main character has three eyes, despite neither of the actual characters having three eyes. Least I don't think the Night Vale guy actually has three eyes. Didn't get far enough to find out.

Containment Breach itself is just "eh" to me. I played it for 15 minutes once, and after dying multiple times to something I could not discern, I figured that it wasn't for me. I mean, great effort on the dev's part, it is a neat little game, but not my cuppa tea.

The crowd that has gathered around Containment Breach, though, I severely dislike. Yeah, you get a lot of enthusiastic new blood, but few of them have any staying power. Most of them are middle-schoolers anyway. Their entire conceptualization of the site is dark hallways and spooky monsters – you can see how that becomes exasperating for someone who's tried to focus on expanding the view of the scipverse beyond the *Foundation*.

And then there's the fact that so much of the satellite *fandom* is just bad. Pony OCs, crude MSPaint scribbings, stale GMod posings, senior staff author avatar wankery, Containment Breach ad infinitum (usually with Markiplier or PewDiePie involved somehow), out of place beginner-level anime stuff (and none of it is about the actual anime nonsense scip we have / I wrote. You'd think people would be all over the band of cyborg catgirl operators.)

Seriously, how many times can you portray 049 doing the exact same thing? Especially when that thing is just standing there?

Eh, I'm too critical, perhaps. Most of this stuff is kids who don't know any better. But it is incredibly frustrating to see that, beyond the active community of writers that I hang with, the *Foundation* is, for the most part, just this samey slurry of the most superficial, shallow, and outdated aspects of the setting.

**Do you appreciate some of them and/or disregard others?**

Good fanart will always make me happy. There are some very talented people out there fighting the good fight for good art, like Sunny\_Parallax, Jenssosaurus, and Perelka, but it's still something of an uphill battle – it's both difficult to find the good fanart that doesn't come to the mainsite, and a pain to go sorting through all the chaff.

(As an aside, that is one thing I don't understand – why the talented fans don't actually just come to the site proper. There isn't the typical degree of separation between creators and fans in this regard)

Mostly, my criteria for fanworks of any kind boil down to whether or not they are 1) actually of good quality 2) represent a unique take on the scipverse 3) are not a regurgitation of other fanworks / conceptions 4) are not limited to those articles and *Tales* and concepts that the satellite *fandom* obsesses over.

I'm not actually as unpleasable as my answer to the last question would imply – there's just not enough good stuff.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

**And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe or the *Foundation*. How would you introduce it to me?**

"The *SCP Foundation* is a website for amateur weird fiction set in a shared universe with a fluid canon, originating in a handful of creepypasta pieces that has since expanded into a mythos all of its own."

or,

"It's like BPRD, except not as good. Still okay, though. Little bit of Men in Black and Delta Green in there, too."

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

I've written a whole lot for this site, and for all the complaints and grumblings I might have, it's been a lot of fun. At times, it's been legitimately fulfilling. If there's anything you'd want more info on, or any follow up questions, just ask them.

Gaffney

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - other literary or artistic works, affinities, interests? Are you/have you been part of other creative communities?**

I'm a graduate student studying the former Soviet Union, which takes up a lot of my time and attention. When I first discovered the *SCP Foundation*, I was first getting into creepypasta/general internet spooky stuff (e.g. the Wyoming Incident, Candle Cove, Dionea House, etc). I write a tiny bit and have done visual art in the past, but the *SCP Foundation* has been my main outlet of creative activity for the past few years.

**What do you currently do on the site, and more generally with SCP-related content?**

Honestly, not much. It's been over a year since my last article (although I have written more recently for the Wanderers' Library), and I don't really do much in the way of reading articles anymore. A lot of this has to do with a lack of time/energy, but also with my own personal interests. Until a few months ago, I was captain of the Licensing Team, which meant I was in charge of contacting people who did derivations of SCP stuff, like games or merchandise, and making sure that they properly attributed stuff.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which steps you went from simply learning about it to your current relation with this narrative?**

A friend, who I'm pretty sure learned about it through an io9 article showed it to me c. 2010. I remember seeing some of the SCPs, particularly 106 and Able, but being most interested by the decommission logs. I didn't actually join for about two years, until I was finished with my undergrad degree, and spent the better part of eight months sitting on my ass with nothing to do.

Once I joined, I tried the "read every SCP in order" tactic that so many newbies did, but then I started to read the comments and found that a lot of the earlier comments were actually pretty interesting, and included references to other SCPs, which then caused me to seek them out, and read their comments and so on and so forth. So, while the stories themselves ranged from pretty decent to awful, I found that the story of the community was actually way more interesting (I'm also a bit of a sucker for other peoples' drama, so that didn't hurt). For example, I knew about the holes in the lore and references to "Fish" a long time before I ever actually knew what it all meant.

Similarly, when I discovered 05 command (I initially thought that I would be autobanned for looking at it without permission), I basically went through every disciplinary thread I could find. A user compared it to going through "a box of my parents' personal correspondence," which was definitely true. Feeling like I knew the site's history a little bit better (if only in terms of "who was Fish?" and "why isn't Kondraki here anymore?") made me feel like a cool kid who knew what was up, and the effort of making all of these connections made me feel a little bit more like I was part of the site<sup>1</sup>.

I built up a lot of my conception of the SCP universe from stuff from the Wanderers' Library (such as the Archivist's Log) and contest materials that I helped create. The idea of the multiverse and the Library formed a core from which I began to explore various ideas.

I didn't really use chat that much, mostly due to technical incompetence on my part, so I mostly just stayed connected with the site through the fora. I've never been big on the offsite *fandoms*, as they tend to focus on stuff from around 2009/10, which, despite the efforts of the

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

people doing the Resurrection canon, is still out of step with the vast majority of the site's culture.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own additions? What interested you the most in the SCPs, characters, and concepts you used?**

I essentially just used whatever interested me. Unlike a lot of people, I don't really have a Grand Unified Theory of the SCP Universe other than "the Library is at the center" and "there are Ways." I end up focusing a lot on things that interest me, mostly on a personal level, and mostly Groups of Interest. At first, it was Are We Cool Yet? and the whole "Anart" thing, then it was the ORIA, then the Fifth Church, and then Marshall Carter & Dark and GRU-P. A lot of this has to do with my own personal tastes and interests which have shifted over time, but it's also just been a thing of "what're people writing about now?" For example, I liked AWCY? before they became the catchall for "anomalous art" (hipster thing to say, I know, but it's true), but then lost interest in them as a thing once everyone started writing about them and using them as "hipster warlocks."

**Did you struggle with, or happened to redefine your understanding of the "There is no Canon" philosophy? What was your personal take on this way of exploring the narrative?**

I don't really have any issue with the no single canon policy. Like I said, I don't have any overarching vision for "this is how the SCP universe is laid out," so people doing stuff that's at variance with my own ideas can be either enjoyed on their own merits (if they're good) or ignored (if they're bad).

**What can you tell me about the Serpent's Library as a semi-standalone platform (and do you agree with this term)? How would you place it in the overall SCP experience?**

I like the Wanderers' Library a lot, to the point that it's probably the primary focus of my activities on wikidot. I think that it works both as an alternative viewpoint for the "*Foundationverse*," as well as its own thing. There are plenty of works on the WL are a part of the stories that you see on the *Foundation* wiki, such as the Archivists log; some of this has come back around to the Foundation (<http://www.SCP-wiki.net/serpent-s-hand-hub>), which is wonderfully bizarre.

At the same time, the WL works as its own thing as well. If you look at the Top rated page on the Wanderers' Library, only a handful actually feature anything in the *Foundation* universe. The top-rated story is literally a romance between two loaves of bread. That's what I think makes the WL so interesting, that it can be this place for stories that are interesting, but don't necessarily have a place on the wiki. Combine that with the tight-knit (if rather tiny and inactive) community, you can end up with entire worlds being created out of a single bizarre idea (see: <http://wanderers-library.wikidot.com/system:page-tags/tag/elrich#pages>)

**On a related topic, what are your thoughts on the localized SCP branches, in terms of integration into the *Foundation's* overall work and standing?**

I'm assuming you mean the sites in other languages? I'm all for them, but to my knowledge, only a few have works that have been translated into English. I think that, potential concerns about quality aside, it's fascinating to see how other sites take this narrative core that the English site has been developing, and build off of it in sometimes very surprising directions.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

**Community and collaboration-wise, what is your opinion on the evolution of the Wiki since you joined?**

I think that we're starting to move in a more collaborative, less xenophobic direction. I started when suspicion of newbies was the norm, to say nothing of "critique-as-blood-sport," and still don't see the need for the community to provide material that panders to people who can't be asked to join the site in the first place. However, more openness, more accessibility, less in-group/out-group bullshit, the better.

**Where do you stand regarding the various iterations of the SCP narrative on other media and communities - all the way from fan/crossover fictions and media to SCP: Containment Breach and its Youtube exposure? Do you appreciate some of them and/or disregard others?**

I don't really follow them. I think that it's good in that it brings more interest to the site. However, given that a lot of the interest is from people who have one extremely specific (and generally, no longer widely-held) view of how the *Foundation*, I'm not super jazzed about it, over all. However, I think that the best users, who usually end up staying, are the ones who may come in with one idea, but are flexible enough to change their thinking and work to accommodate other ideas (I think that this is also the case with the community more generally; most of the drama with long-time users going into a bitter rage spiral has been them refusing to acknowledge that things can be at variance with their one particular brand of *Foundation* narrative).

**And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe or the *Foundation*. How would you introduce it to me?**

A secret organization that protects humanity from all manner of supernatural weirdness, from a reality-warping self-help book to a WWI battlefield still infested with weirdness from where the fabric of reality was torn apart.

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

Nothing leaps to mind, but I'll let you know if I think of anything!

### Footnotes

1. I actually am not super-jazzed about the History of the Universe essay series for this reason. While pretty good on its own merits, I think that it's a shame, I guess? that people can just go to this essay series and learn about the site in an hour or so, rather than learning about it from another person, or going through 05 seems like it's lacking something

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Community manager du SCP Wiki, Roget :

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - other literary or artistic works, affinities, interests? Are you/have you been part of other creative communities?**

I'm a twenty-year old student, who's been involved with the *SCP Foundation* since I was 16. Other than writing, I draw a lot of cartoons and occasionally dabble in painting. I'm not really actively involved in many other communities. I post on reddit occasionally, and am a member of the Facepunch community. I'm a big hockey fan, and I support the Florida Panthers team. I enjoy listening to They Might Be Giants and other off-beat musicians.

**How did you become the *Foundation's* social media manager? What can you tell me about this role, the exposure of the various pages, the engagement of the community? What kinds of activities and strategies do you engage in to manage and/or expand the community?**

I got the job by being the main person who was in contact with our affiliate translation sites when we started the team program. I brought together various disparate social media platforms, which had been set up by users or others and not maintained or coordinated, and brought them together under a unified leadership. The job is very challenging but also very rewarding. Engaging with our fans is a lot of fun. There are some amazingly creative people out there who put out terrific art pieces and costuming, among other things, that always blows me away. Our most active outlet is tumblr, and then facebook, and we're currently looking into launching a YouTube channel.

We usually try to share the aforementioned art, as well as SCPs that people might not have seen or that we think our audience would be interested in. Right now our main strategy is to keep the pages consistently active while we try to grow and expand on other platforms, and training new people to be able to fully utilize all the platforms we currently operate on. Things are going very well, and we have consistent and steady growth across all platforms.

**Did you notice variations over time regarding social media engagement? Did SCP accounts eventually start attracting different kinds of profiles or takes on the universe? I mean this all the way to "Are SCPs real?" kinds of posts, if any.**

Usually, people who have new takes on the SCP universe will find their way to the mainsite to express that opinion. But there are some exceptions, like the Pitch Haven canon, which has been massively popular on tumblr and other platforms and attracts new people who would otherwise not be interested in the site. We don't get any more 'is SCP real' posts or messages than the mainsite does, which is something I am very thankful for.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which steps you went from simply learning about it to your current relation with this narrative?**

I found the site in 2011 through a friend, who showed me the critical tomatoes and the old man. From there, I was hooked, reading tons of SCP articles and lurking on the mainsite until I joined in early 2012. I started writing not long after, and was successful with my second SCP attempt, SCP-1507. From there, I was an active community member, writing and commenting on many *Tales* and articles, until I was invited into the staff folds in mid-2012. From there, I've slowly attained more responsibility and prestige through the community, and becoming more developed with my writing. I also wrote lots and lots of articles, becoming the most prolific writer on the site. I also documented site history and wrote the history of the universe essays, which are widely popular and useful in educating new site members about

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

the history of the community. I'm in a very good position to do things right now, and I'm happy to be able to engage with and give back to the community as I do now.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own additions? What interested you the most in the SCPs, characters, and concepts you used?**

Well, when I joined, much of what I tried to contribute to the overall narrative was deriving heavily from what was already there. I was trying to be 'cool' but I didn't really have a terribly good idea of what I wanted to do or contribute, and most of my contributions ended up being less than stellar. It wasn't really until the Gol contest that I really began to make my own stamp on the site, writing about the UIU and adding my own take on a competent organization where it had previously been seen as a low-level joke of an organization. From there, I've been developing a family of characters, and hoping that others may go and adopt them for their own use. On the SCP front, I developed the Class of '76 series and concept, which was mildly popular, and the main theme I use with that and other things is memory, loss, and altered perceptions. Those are really the main themes I try to embody in some of my more serious pieces.

**Did you struggle with, or happened to redefine your understanding of the "There is no Canon" philosophy? What is your personal take on this way of exploring a narrative?**

There is no canon is a very freeing philosophy. It allowed me to pick and choose what I wanted to write about, without restrictions, and still having a general set of guidelines and ideas which everybody was more or less following.

**What can you tell me about the "life" of the *Canons* you created? Community-wise, how did such narrative objects get adopted by other members? Did you notice any kind of dynamics in the way they progressively got integrated in the overall SCP narrative?**

The first canon I made, which was for the canon contest, never really went anywhere. The second canon, however, definitely took on a life of its own. *LolFoundation* is sort of a grimdark, humorous canon where senior staff characters are all powerful. People began to use it more, and it is actually the second most diverse canon in terms of authorship, behind the Resurrection project, and people just seem to really enjoy it conceptually.

**Regarding *Foundation* members only: community and collaboration-wise, what is your overall opinion on the evolution of the Wiki since you joined?**

It's definitely moving in a very positive direction. We've left a lot of inefficiency, bad thoughts and drama behind us and are moving towards a much stronger future. When I joined, there were very few admins, and staff had no organization other than being people that the existing staff members approve of. Since then, we've moved towards a more merit-based and formal system which promotes people who're actually interested in specific aspects of site management. I feel like right now, SCP-wise, I'm more interested in where we're going than where we are, but *Tales* are definitely becoming more solid and SCPs in general are moving towards a better creative future.

**Where do you stand regarding the various iterations of the SCP narrative on other media and communities - all the way from fan/crossover fictions and media to SCP: Containment Breach and its Youtube exposure? Do you appreciate some of them and/or disregard others?**

I appreciate anyone who takes the time and effort to create works based on the SCP universe. Efforts like Containment Breach take a phenomenal amount of work and effort to produce and I can't wait to see what the community is able to create in the future.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

**Let's say I do not know anything about the SCP universe or the *Foundation*. How would you introduce it to me?**

I usually start with the A Few Words From The Administrator page before introducing them to the same SCPs which I was introduced to, and then letting them explore on their own. I feel like one of the strongest aspects of our site is our ability to let people explore tons of content on their own.

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

You might be interested in the history of the universe pages <http://www.SCP-wiki.net/history-of-the-universe-hub> which detail the history of our site, SCP-RU and SCP-KO, and contains and *interview* with "The Administrator" which may be of interest to your work as well.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Équipe administrative du serveur de jeu de rôle Terminus RP

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - formation, interests, specialties? What brought you to this kind of project?**

I had been part of communities in the past, currently the only one I'm a member of, actively, is Terminus. In 8th grade I got really interested in computer programming, and I started programming little Java applications which didn't go anywhere. Then I started PHP, wanted to do something and found out about Gmod, and Terminus came to be !

**So it was kind of a skill-testing project at first?**

Well these were the skills I had and this is what I ended up doing with them, so yeah, you could say that.

**Regarding all the types of communities you have - Korean RP, Star Wars, SCP... How did all of this come into shape? Did it come from suggestions or other sources?**

Well, SCP was the first server we released, and it blew up! Basically we, me and another guy, we originally founded Terminus as "Skynet", and me and this guy - screen-name "William" - we ran Skynet. He fed me the ideas, and I created the server. Once this was done, we were starting with a really bad host that didn't run along with the decisions we wanted to make, the community was n°1 (on Gametracker), and it started going downhill because of the performance of the machines. So I rallied a bunch of people, and we ended up creating Terminus on our own, with better hosting. From there, we tried the "superhero RP" - that failed miserably - then a bunch of others servers, like a DarkRP that never really got up, then we decided to start a bunch of SCP servers. I assigned another dev - named XYZ - to watch over "SCP" and "Serious SCP" servers, and after that HL2RP started, created by another guy named DoctorOddyssey. He and his brother created this one. Then 5 Nights At Freddie's RP came up, then North Korea RP, which was coded by OneCone here. He's been doing most of the development since then, since I have to focus on run the communities, pay income taxes, making sure the machines are running ok, making sure don't have problems with DDoS attacks<sup>169</sup>, stuff like that, and I'm currently working on the artwork for the Terminus Youtube channel.

**What is this Youtube channel about?**

Well, it's mostly going to show us a healthy mix of gameplay on various servers, it's a work in progress. We're also working on a game which may be released on Steam next year.

**So back to the SCP narrative, its implementation wasn't specifically your thing?**

The ideas came from a game called "*SCP Foundation*", honestly I personally never played "*SCP Foundation*" but William ho helped me had, a lot. I was more of a programmer middle-man for this, we agreed that we both owned this community and the fruits it bore.

<sup>169</sup> Ou attaque par déni de service, méthode de *hacking* consistant à surcharger un serveur de requêtes de connexion automatiques afin de rendre le contenu ou les services qu'il héberge inaccessibles par des utilisateurs humains.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### **How do you manage the RPs? How do players learn the rules?**

We try to keep the rules as barebones as possible, but still effective, so that they are understandable. Memorizing what every SCP can or cannot do is a challenge for some people, but the basic RP rules are simple and our admins are pretty lenient even if they catch you breaking a rule, they'll explain it, except for "serious" servers. SCP RPs servers are more laid-back, having fun, while the serious ones are, as the name suggests, more about serious roleplaying.

### **What did your site and forums bring community-wise?**

OneCone created those recent forums. They, and the previous version were created so that we could work efficiently across Timezones with developers all over the world, and so that our players could all talk to each others. We could also collect post news and collect votes in one location to better serve the players. We also had sections of the forums specifically for admins, with handbooks, rules, guidelines, updates on current issues, let's say some one rule the players are struggling with and we need to be lenient on. The main goal was communication.

### **About those handbooks and rules, who makes them?**

We have rules and regulations for every admin, then "Council By-Laws", Council being the highest rank among admins. I have the final say on our rules, it's like a dictatorship but not totally since the Council and me sit with a set of "By-Laws" written by DoctorOdyssey before he left. They state my powers and the other admins'

### **Would you say you have control about what is promoted or uploaded on various media about Terminus, or rather that it mostly comes from users?**

Well I often see rants and badmouthing about Terminus on the forums and other places, and I mostly let them be. I believe in freedom of speech.

### **How do people find you and Terminus in general? Do they come directly from SCP or other universes?**

Well, we were the first SCP server when it first blew up, there were lots of videos on Youtube [made by our players], people watched them, looked up SCP and found us. Most of it came from this, and the rest is I think mostly ranking lists and word of mouth, lots of our players invite their friends.

### **How does [your monetization system] your VIP offer works? What does it do?**

It gives you access to extra classes in SCP and other universes. Roleplay-wise, for instance it allows you to play as different SCPs that normal people can't play as.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### **How do you work with other RP communities? Are some of them friendly?**

Not really, we had a lot of conflicts with other communities. For instance Divinity Roleplay hacked into our system and banned everybody from our server. I confronted him on his TeamSpeak server, he banned me, so we threatened them to smack them down the next time and that was that. Another community, Time Of Eve, the owned tried to befriend me, we talked a bit and I found out eventually that he would DMCA<sup>170</sup> us for using a map he and his community had created. There is also WerewolfRP which is another major player, pretty close to us on the SCP RP genre.

### **Are there medias - Youtube channels, Twitch accounts - owned by your players that can be said to work as beacons, promoters of your servers?**

Well there is BedBanana, he made a Teaser for us, which got massive views, over 200,000. There are also other Youtubers that I've never personally talked to that did some videos on our SCP RP servers but these weren't nearly as popular. BedBananas had immediate effect, we were full on all servers the next month! It was a double-edged sword though, because back then our RP rules weren't as laid back, so we had lots of new people coming and toying around and getting banned for breaking the rules, it brought us a lot of people but not exactly the best quality of players.

### **What kind of other platforms do you use to communicate, including with potential members?**

We have a Steam Group, very useful because it allows us to post updates and send on-screens notification overlays to everyone on Steam who is a member of this group, including while they are playing other games. We currently have more than 600 people on this group, with almost 200 people in-game and more than 200 people online. So it's useful to reach people who wouldn't play on our current servers right now but will be notified when we open a new one.

### **Let's say I don't know anything about the universes you play, RP servers or Gmod in general, how would you describe what you offer?**

When summarizing it to people I usually say "I run servers, online, and people pay to play on them". If I'd have to go into details, I'd ask : "Did you play SCP Foundation?", if the answer is yes then the rest would be pretty much self-explanatory. If it's not, then I'd explain you can play as 4 groups, citizens, terrorists (invaders), monsters (SCPs), or guards of the Foundation. They all have their own ways of doing things, and it's roleplay : you choose what you want to do, and then you act it out depending on the rules. And of course since we're talking about semi-serious roleplay here it's often funny how people act it out! And then we clock money off of it because if you want a better experience, more classes, then you have to pay.

It's like a donation perk to support our community rather than really much of a "product". The thing is, these servers don't run for free, and I wouldn't be collecting money if I could afford not to.

<sup>170</sup> Raccourci de DMCA-Takedown, ou suppression d'un contenu en ligne pour atteinte aux droits d'auteur.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### **Where does your motto "Loyalty is everything" comes from?**

It's from a former player, a great guy, he came up with this motto and we liked it, especially recently when the boundaries of the "it's just a game" were pushed back when people started approaching us from other communities, spying on us, attacking our servers or trying to steal money from our members. At that point, loyalty was actually important because this IS a business, we try to keep this side "under the hood" so to speak but other servers really treat it like it's a competitive business - in a "we're Microsoft, they're Apple" kind of way - even DarkRP servers and communities that aren't even positioned on our specific genre. Since most of these people are doing this through College, they need College money and try to push as much money as they can.

### **Would you like to add anything else? Please go ahead if you have any remark that you think deserves some exposure!**

One thing, I initially got in on this to learn over a summer because going back to my other studies, but it's become more than that, it's like friends, family online, it's a lot of hard work but it feels good to bring experiences to other people, and while we do treat this seriously as a company we still have the openness and the family-feel of a community and we want to preserve that.

I always tell people that we aren't the admin team, we're the admin family. I want them to help each other, not competing or sabotaging each other. It's better for the players as a family, even though I want to show that I run a business online when I apply for Colleges as a testament of my leadership skills, it's definitely a great experience and a lot of fun.

Développeurs et créateurs indépendantsPhil Wilkes - Daughter of Shadows

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - formation, interests, specialties? What brought you to this kind of project?**

I have always been an avid gamer. There are only a few genres that I do not care for, namely sports and, in certain instances, horror (seems ironic, but I will go into this more later.) I mostly prefer fantasy games to realistic ones, my all-time favorite game being Final Fantasy VII.

My interest in fantasy/medieval style games sparked an interest in weapons. I now have a collection of 30+ weapons that range from historical replicas to pure fantasy creations. Swords, katanas, assorted knives, kunai, a spear, a war hammer, a throwing axe... all sorts of things.

I attended college at the University of Central Florida(UCF), mostly because it was in driving distance of home. I didn't really have a solid career path in mind. I decided to pursue a Digital Media major if only because I was tech savvy. The Digital Media program was for the most part a type of survey major where I took classes in things like audio + video editing, 3d modeling, Photoshop, and web development.

A year after getting my Bachelors, I was accepted into the Florida Interactive Entertainment Academy(FIEA) which is UCF's graduate school for game development. FIEA only accepts a limited number of Producers, Artists, and Programmers every year for the program. On top of that they pull from a wide variety of candidates with all sorts of backgrounds and experiences. The whole program is centered on making games using industry standard technology and processes. Our quintessential dissertation was a 6 month project where we had to build a full game with a team of 12-18 people. (Check it out if you would like - Escherreal)

The first incarnation of Daughter of Shadows(DoS) was a solo project that I had to make at FIEA for the purposes of learning the ImpactJS game engine. I gave it the title of "SCP: Incident 029-63a." The real goal of the project was to force all of the Producers to do the work of the Programmers and Artists, instead of just handing off the designs to other people. I enjoyed the project and was able to produce a more complete game than my contemporaries due to my digital media training. Post-graduation I decided to re-make this game on a grander scale. (I actually have a live link to SCP: Incident 029-63a, should you wish to check that out and see the similarities and differences)

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which "steps" you went from simply knowing about it to starting a project such as Daughter of Shadows? For instance, did you struggle with the *Foundation's* "There is No Canon" philosophy?**

I learned about the SCP universe through my brother and a friend. They discovered "SCP: Containment Breach" through Steam. I watched them play it a few times but I still have never played it myself. I enjoy horror genre games without jump scares, like Dead Rising, but "Containment Breach" is a little too stressful for me. For awhile thereafter my brother and I would look up random SCPs and read about them on occasion.

As soon as we were assigned our solo-producer games at FIEA, I decided to use the SCP Universe as my theme. There are many SCPs that have unique features about them that can translate well into game mechanics. For example, SCP-029 is able to bend men to her will so that they will kill and die for her. Because of this I envisioned her fighting indirectly through

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

the use of minions. The approach would be similar to the eggs in “Yoshi's Story” or the pikmin in “Pikmin.”

I did not have any issues with the “No Canon” philosophy. The original game was just a simple side assignment so there were no real concerns beyond making a functioning game. As far as DoS is concerned, having no canon was rather liberating. There are countless SCP facilities mentioned throughout the website but less than half of the SCPs are listed with specific containment facilities. So to me the only canonical issues that I was concerned with are these SCPs with specified locations, and the publicly accepted canon of “Containment Breach.”

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own creation? What interested you in the SCPs, characters, and concepts you used?**

I was already aware of most of the SCPs used in “Containment Breach,” but I did not want my 2d-sidescroller to focus heavily on them. I also wanted the player to get a chance to play as an SCP as opposed to a random D-class human. I basically started at SCP-001 and started reading through each SCP. I found SCP-029 fairly quickly and went from there.

I wanted to put the game in the same time period and location as “Containment Breach” so SCPs 173, 106, and 294 were an easy fit. To find the rest of the SCPs, I quite literally read through each and every SCP and evaluated them according to strict criteria:

1: Does the SCP have a specific containment site listed that excludes it from being in the game?

2: Does the SCP possess abilities or characteristics that would translate well into a 2D-sidescroller format?

3: Does the SCP possess abilities or characteristics that would fit in well with the already established infrastructure of the game?

4: Does the SCP possess abilities or characteristics that would interfere with any of the other SCPs currently in the game?

5: Will the creation of the new mechanics and/or art assets for this new SCP be feasible and worthwhile to build into the game?

I had an ongoing list of new SCPs I could incorporate into the game and I added them in as desired after I got the overall architecture of the game finished. I also tried to strike a reasonable balance between the 3 classifications of SCPs so that there was a healthy variety of option content that the player could find.

**At first glance, many aspects of your game's design seem to be entirely your creation, as opposed to a direct SCP adaptation. What can you tell me about the mix between your vision of the SCP universe (or “headcanon”) and your creative process? Did some SCP-related elements become the basis for some of your *gameplay* and design choices, and if so, why?**

The thing about the SCP Universe is that everything exists in a purely written format. The makers of “Containment Breach” adapted the writings of various SCPs into game mechanics. I did much the same thing with DoS. Every SCP mechanic and feature in DoS is based on the documentation for that particular SCP. In order to make these mechanics and features I had to read through each SCP with the mindset of what a player would need and expect in a game. Let's look at a few examples:

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Health and Damage: In some games you can die instantly, but in most games you have some sort of health parameter. It can be a visible UI on screen or it can be camouflaged by the game in terms of blood splatters on screen for example. I decided that SCP-029 should have a visible health bar. But how much health do I use? From 029's documentation:

SCP-029 has demonstrated dexterity and physical reactions four (4) times as fast as the average human. SCP-029 has also displayed extensive resistance to damage of all forms.

Based on this I decided to set 029's health to 4. The standard enemies in the game are *Foundation* guards that shoot bullets. Assuming that a single gunshot would kill a normal human, 4 of them will kill 029. In a similar fashion most "enemies" in the game also do 1 point of damage to 029.

Weakness: Every hero has a flaw, and 029 is no exception to this (though it could be argued that she isn't a hero.) From 029's documentation:

Both of these extra human abilities are greatly hampered in the presences of bright or direct light, natural or artificial.

This characteristic is also in the game and proves to be 029s demise in most cases. Visible cones of light are present in nearly every room in the game. Stepping into these cones of light will reduce 029's health to 1 regardless of her actual health. In essence, she loses her strength and becomes a regular person. Taking damage within a cone of light will therefore kill the player immediately. This mechanic forces the player to pay attention to their surroundings and proceed with caution.

Secondary Health: One of the more creative mechanics that I came up with is based off of the following from 029's documentation:

In addition, any males who come within the presence of SCP-029, an area defined by her current perception, find themselves pliant to her will. Such males become willing to kill or even die for SCP-029.

I have already talked about 029's minions killing for her, but this mechanic is in regards to the "die for SCP-029" part. What would that look like in a 2D-sidescroller without cinematics? 029's minions are her bodyguards so what if they will jump in front of a bullet for her. Maybe they would stay behind to stall an approaching SCP-173 while you escape. I decided to use the minions as a multipurpose resource. They are your ammo for killing guards, they can be used against certain SCPs, and all the minions currently in your control will act as a shield for 029. While this shield is in effect, taking damage kills a minion instead. Once all the minions are dead the shield will vanish.

Not-So-Deadly SCP-173: The final example I will share is an instance where I had to implement a less than perfect version of an SCP and its documentation. From 173's documentation:

The object cannot move while within a direct line of sight. Line of sight must not be broken at any time with SCP-173.

"Containment Breach" was built around SCP-173 so it featured a clever blinking mechanic which forces your character to close their eyes on a regular basis. Blinking will break line of sight with SCP-173 often causing death if he is too close. Since DoS is a 2d-sidescroller I can't realistically implement this feature. In order to run from SCP-173 you have to turn your character around which breaks line of sight. I have to give the player a chance to escape, so although 173 still warps toward you he is considerably slower than he should be. There is

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

also a significant pause between you turning around and 173 warping to give the player more reaction time.

**Did you bring this creation to the *Foundation's*, or other SCP-related communities? How were you received?**

There is a Steam Greenlight page for DoS as well as a tumblr account for SCP-029, but that is the extent of its connection to SCP-related communities. Community acceptance of DoS has been lack luster. According to comments particularly on Steam, people who really like the SCP universe accept it without issue. People outside of the SCP community judge the game by comparing it to other Steam games. They often criticize DoS due to its poor graphics as well as its format as a 2d-sidescroller. In truth it resembles a browser game much more so than a standalone PC game on Steam. All that said, DoS is still slowly getting votes on Steam.

**I understand you didn't choose to monetize *Daughter of Shadows*. What can you tell me about this choice? Did it involve Steam and/or the *Foundation*, other parties or communities?**

My decision to remake "SCP: Incident 029-63a" into DoS was not about money at all. The month before I graduated from FIEA I had a promising job opportunity for a small medical simulation company here locally. Ultimately I did not get the job due to my inexperience with the Unity game engine. It was used in many projects at FIEA but none of my projects used the engine. So I decided to build DoS on my own to learn the Unity game engine. I did not even start Blackrose Industries(my business) until about 5 months into the development of DoS. Once I had my business setup I decided to research monetizing the game. I originally wanted to sell the game for a few dollars and make paid downloadable content for the game. This content would feature new SCPs or groups of SCPs that would add to the randomness of the game. But the big question was whether I had the rights to sell it or not.

It turns out that EVERYTHING SCP is covered under the *Creative Commons Attribution-ShareAlike License*. The SCP universe is a creative community meaning that no one owns the SCP IP and no one owns any content they create under the banner of SCP. There are also very clear allowances for individuals to make money through the use of the SCP IP provided that their work is a unique adaptation or derivative of the SCP community. In other words I can sell any game I want to make provided that I do not re-release say "Containment Breach" as my own game. The other caveat to this is that all products must then be released under the same *Creative Commons* license. This in turn frees up other individuals to make derivative works based on your product.

This is excellent news but there is a MAJOR problem with this in practice. A tremendous amount of people on Steam immediately downvoted DoS because they assumed that the SCP IP was owned by someone and that I did not have the rights to sell the game. Steam polices this with games posted on Steam Greenlight but the common man on Steam is not going to take the time to look into the licensing rights of SCP. Despite efforts to correct this misunderstanding a great many potential votes were lost during the first few days on steam greenlight. DoS is still there but it's no longer up top with the newest items. This results in a very miniscule number of visitors on a regular basis. I had planned to build in an achievements system into the game for Steam integration but I was waiting on the game to get Greenlit by the community. After sitting on the more or less completed game for a year I decided to go ahead and build a built in achievement system and release the game for free. A few people would likely pay a dollar or two for it but I decided it was more useful to just let people try it out themselves. Downloads have been slow but steady, resulting in a similar pattern of up votes for the game on Steam.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Paid downloadable content is still very much a possibility but I have since shifted focus to Patreon. In theory people will be able to support my creation of games and in turn unlock free content updates through crowdfunding as opposed to individual purchases. This will likely be long in coming unless there is a great demand for new content. In the mean time I am focused on other projects that will be monetized.

**And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe, or SCP-related games. How would you introduce it to me? And incidentally, how would you pitch *Daughter of Shadows* itself in that scenario?**

The SCP Universe is a large collection of creative works that is created and regulated by the internet community. SCP stands for Secure. Contain. Protect. The *SCP Foundation* is a fictional worldwide organization that collects and studies objects and entities that possess extraordinary properties. These objects and entities are commonly known as SCPs as they are each assigned identification numbers such as SCP-173. SCPs vary widely, each with their own unique descriptions, traits, histories, and containment procedures. Some are harmless, while others pose a threat to all of mankind. All of this information is contained within a collection of articles on the *Foundation* website.

In addition to creating new SCPs, people within the SCP community create their own derivative works featuring particular SCPs. The most notable of these is a game entitled "SCP: Containment Breach" where players must survive and escape a randomly generated *SCP Foundation* facility. Throughout this quest they are constantly pursued by a collection of deadly SCPs that have breached containment. Another such game is "Daughter of Shadows."

"Daughter of Shadows" is inspired by the culture and creativity of the *SCP Foundation* and is influenced by the survival/horror game entitled SCP: Containment Breach. The player assumes the role of a dangerous and powerful girl known as SCP-029. After a facility wide power outage occurs, numerous SCPs breach containment and proceed to wreak havoc throughout the facility. SCP-029 must survive and find a way to escape from the facility.

"Daughter of Shadows" is set in the same facility and time period of "SCP: Containment Breach." Players will come across a few of the SCPs that they know and love, like SCP-173 and SCP-106, but most of the emphasis is on new SCPs. The play style is different being a 2D-sidescroller, but the facility is randomly generated like "SCP: Containment Breach."

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

I never touched on story at all, which is ultimately because DoS doesn't really have one. "Containment Breach" doesn't really have one either which is another parallel between both games. The primary focus of both games is replayability through survival and optional content. To that end I spent a very large amount of time building a random level generator. Many games generate the whole game at start but with DoS I was able to write an algorithm that generates the game as you go. This underlying infrastructure is what I am most proud of about the game. You can play the game all day and not see every possible room. This is also the reason I built the achievement system so players would have a resource as to what content was left undiscovered. I have a strong feeling that DoS would have been received very differently if it was a 3d experience similar to "Containment Breach." I have considered this on more than one occasion but it is beyond feasible right now. I need to make a decent living through other projects before I can attempt another remake. My portfolio website has links to all of my released games from FIEA if you are interested in checking out some of the other projects I have done.

Lueshie - Three Days

**Let's start by knowing you better. Could you tell me a bit about yourself - formation, interests, specialties? What brought you to this kind of project?**

I'm 19 years old, I enjoy game design, playing games and reading SCP stories from time to time and I just generally enjoy computers and how they work. The reason I actually got into this project was back when I was to college about 7 months ago. My friend I sat next to in game design class was really into SCP *Tales* and I was really intrigued into what he was on about so I read one and was immediately addicted. We were actually working on a project together for class and he decided he was going to lay back and let me do the work. So, in my free time I was making Three Days just as a hobby kind of thing. I then went on to leaving him on his own project while I made Three Days and that's where I started to make the game with its story it originally started off as a island generator back in October if I can think correctly, it was just a test to see if I could make a randomly generated island. (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=K2diZrcKHa0>). Then it turned and developed into Three Days.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which "steps" you went from simply knowing about it to starting a project such as Three Days? For instance, did you struggle with the *Foundation's* "There is No Canon" philosophy?**

My story in the SCP universe is about the movement of SCP 2432 - I personally nickname it The Tar effect, During the year 2027 on may 6th at 12:32Pm The voyage of SCP is breached by the SCP itself and manages the damage the hull of the submarine it is being taken by. And the game begins from there, as far as back-story goes the SCP had to be moved due to recent conflicts of opinion between Russia and USA so the SCP is planned to be transported between Russia and Alaska. You can read all the other storyline at my website : <http://www.gorepixelgames.co.uk/>.

As far as the *Foundation* website is concerned they know I'm making the game and have no problem with it, I've asked them about an official SCP 2432 and they have told me to have the story reviewed at the site 17 or 19 sandbox, but I've had no luck so far getting in contact with them on that. They're a hard team to contact. Also extremely strict on everything which keeps the whole website in line which is great. So technically my game is a so called fan made Unofficial game. Also as far as I'm aware the 3rd SCP game to be made ever. Also on the legality side I've looked into it and even talked to the *Foundation* on Facebook about it, I'm totally fine to do what I want as its my own original idea and also because they are licensed under the <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> which is great. I've credited the *SCP Foundation* for their name and idea in the credits.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own creation? What interested you in the SCPs, characters, and concepts you used?**

This is a really funny story actually, I had read a lot and was really fascinated in it all then one day when making Three Days as explain in the previous question it just appeared in my head and I wrote all of it down. Took a while as I'm not too good at English but not bad at creative writing. Characters such as The SCP 2432-01 (What the chickens change into at night) were inspired by some art off a Radiohead song.

(<https://www.youtube.com/watch?v=dvBPCm25z4I>) I drew my own version for it in the game. The chickens are supposed to be infected with the SCP, it's a bit like a virus really. The creature were chosen from this because with no eyes they seemed really creepy and giving

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

that real sense of darkness during the night when playing the game. I also liked the irony of chickens taking the form of wolfs, as wolfs eat chickens in stories.

**At first glance, the survival aspect of your game seems to be entirely your creation, as opposed to a direct SCP adaptation. What can you tell me about the mix between your vision of the SCP universe and your creative process? Did some SCP-related elements become the basis for some of your *gameplay* and design choices, and if so, which ones?**

Well, with the survival aspect of the game I really wanted to experiment with a time limit and I really felt like this tied in well with the storyline of the game as it just suited the scenario and no one in my knowledge has tried timed survival. I think a mix of that and the quick crafting is a great idea, but I guess that's for the players to decide. Anyway the real thing I wanted to get the players to feel was the timing but not in the urgency but the fear. I've had a few beta testers who said they were actually scared of the night time and the creatures (SCP 2432-01) really being a challenge to avoid or beat. I think near the end of the game when crafting the boat to escape, you really have to interact with the creatures and kill one of them to progress, this means getting one of their skulls and crushing it into a powder and mixing it with the glue you can craft, this acts as a tar binding the boat waterproof. Sounds a bit disturbing when you think about it but it's a bit of a dark game, I would almost say borderline horror, more just aspects though. If you need any more information on this question feel free to ask!

**Did you bring this creation to the *Foundation's*, or other SCP-related communities? How were you received?**

As previously stated in one of the questions, I have spoken to the *Foundation* on Facebook but I am struggling to get them through their website. However I've had people who are really enjoying the *Tale* outside of that which is great. Fairly soon I'll be trying to make the game SCP and official SCP tale. All depends on my time I get to when I do.

**I understand *Three Days* has recently been Greenlighted - congrats about that, by the way! What can you tell me about the process from that point onwards, particularly with Steam and the *Foundation*?**

Thanks!, Well as far as the *Foundation* goes I'm good to go unless they state it otherwise, I just hope they don't turn on me, I don't think they will as it's a community based hub and my story is 100% my own with my own SCP so should be good to go.

**And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe, or SCP-related games. How would you introduce it to me? And incidentally, how would you pitch *Three Days* itself in that scenario?**

I would say:

The SCP universe is a universe where strange anomalies are protected and sealed away from the public hence the name SCP - Secure Contain Protect. My story is based on this universe and explores the effects of a breakout of a Keter class (highest danger) SCP.

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

So far I've been working on the game with its story for around 7 months, it will be in early access or full release on Steam soon. The game has a lot more to it than it appears. You'll see when you play. SCP is one of those subjects that you can ramble on about for ages so the storyline can be very intriguing. I only do this as a hobby in my free time, I think I said that already. I actually have a second game in the works (ideas) which leads on the story. It's a

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

different game completely and relates to one of the 4 endings (Spoilers): in the hardest ending you get to land around L.A on your boat, it's night and your infected with the SCP. you from the previous game infects the area of L.A and government cut it off and you then play as a solicitor's office in the middle of L.A you have to survive 30 days looking after yourself and colleges in the bordered off area of L.A, you fend off the infected people and collect resources to survive while looking after your office building. Also another funny thing about the last part of this was I actually dreamt all of this one day. Then had to write it down for the next game.

I hope this all helps you with your research and I hope it's what you expected, thanks for contacting me and don't hesitate if you want any more information on the questions.

**[About your Gmod roleplay server set in the SCP universe] how did you go from reading SCP stuff to creating that server, how you imagined it Cannon-wise, and what kind of community you wish to build with it?**

Ok so I've been making and running game servers for around 6 years on and off depending on my interests at the time. So around 6 weeks ago I went for an apprenticeship and on my CV I had put about game servers so I decided to buy a few again I actually haven't had a game server as such in over 6 months and with my game in the making I was getting shorter on time, currently I've got a very big community on my servers, last time I checked it was around 6000 unique joins. Anyway that aside I'm hoping to make an SCP role-play fairly soon depending on what time I get. The main priority for me currently is getting Three Days game launched and fixed up ready for release so technically the servers are on hold. I have a range of interests pretty much I spent much of my time making and working on things, I just have this curiosity for computers and communities, might be an attention thing but yeah game design is my real passion, especially now since I have an apprenticeship/job I have started to lose a lot of time working on it so I seem to put extra passion into my work.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Le réalisateur de *Containment Breach*: Run, Gage Allen

**Let's start by knowing you better. Could you tell me about yourself - formation, interests, specialties? What brought you to this kind of project?**

I'm a film writer, director, producer, CEO of Lotims Inc., as well as a trailer director and writer for video games across the globe. Film has been my passion for over a decade, and I've been in the industry for a bit over seven years. That was quickly followed with my passion for video games, as I've been in that industry for around five years. I'm a full avid gamer and movie fanatic. I specialize in creating worlds that captivate individuals.

What brought me to this project was how easy the atmosphere connected with me, how I was able to really dive into it and create some very captivating stories. Suspense and tension was always something I was really good at.

**What is your story with the SCP universe? Could you tell me how you discovered it, with which SCP-related communities you engaged and through which "steps" you went from simply knowing about it to starting a project such as Run?**

I first came across the SCP universe through a Youtube comment a few years ago, around mid 2012. At the time I had begun a fascination with indie horror games, and ended up playing many of them. At this time Slender: The Eight Pages was exploding on the internet. As I was watching a play through, I scrolled down to the comments and read one which said "If you think this is scary go check out SCP: Containment Breach", followed by many replies of "Nope. Tried it, couldn't finish it". Never heard of the game so I decided to do a quick search. I ended up on the main page of the game and noticed the video on the site was a *gameplay* video. I'm known for avoiding any kind of *gameplay*/story footage of a game or movie in order to get the best out of the experience when I dive into it, so I did exactly that, and downloaded the game.

The game was only a few months old when I played through it. Placeholder graphics and models were everywhere, yet, the game was incredible. It captivated me in its universe so well that I was hooked. I couldn't believe the atmosphere of the game had entrenched me in this universe of SCPs and more. After I died a few times, I exited out of the game and went straight to the official forums for the game. This was when the game had just moved over to a new site and a new forum board, so everyone was relatively learning how to use it. I created an account and began exploring the topics and more. However one thing kept nagging me... The game did not have a trailer. Only a poor quality *gameplay* video. Knowing my ability to create some impressive film stuff at the time, I decided to reach out to the community and ask whether I could make a trailer for the game. Within a few minutes dozens began answering my post, saying I could make a fan trailer without having to ask permission. Then out of the blue the developer of the game, Joonas Rikkonen, who was known as "Regalis" on the forums, posted on my topic and gave me the go ahead to make a trailer for the game. Somewhat surprised I was given the ability to make a trailer for a very popular game right off the bat, I began recording and creating my first video game trailer. A couple weeks later, I sent it in. Joonas loved it and put it online, as well as putting it on the front page of the site. Within a month it reached over 400,000 views. You can see that trailer here

After the trailer's critical success, I joined the community helping develop the game. Pitching ideas and more. I was known as the film guy around there. A few months later, Joonas and I talked about doing a second trailer. We agreed it was time, so I went ahead and created the second official trailer for the game, which was critically acclaimed and covered by PC Gamer and The Daily Dot. It now stands at over 500,000 views.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

The community and gaming community loved the trailer and began spreading it. A lot of developers from across the globe liked the trailer and approached me about doing trailers for their games. This was how I began to make world renowned trailers for devs around the world over the next few years.

A few more months went by and the game was getting much better and incredibly popular over time as Joonas made additions to it. I was doing a lot of trailer and live-action work as well. I then founded Lotims Inc. in April of 2014. This gave me a bit more of a stance to create something a bit larger than I've attempted before. The very anticipated version of the game, v1.0, was coming up, so I approached Joonas about two options for the next installment in trailer work for the game to celebrate the fact. The first option, create a third in-game trailer, or the second option; create a 60 to 90 second live-action spot. Joonas preferred the live-action spot more so, and that's when I sat down and wrote a quick 60 second live-action promo for the game which would eventually become *Containment Breach: Run*.

**The *Foundation's* narrative is quite large, to say the least. How did you decide which parts of it you would focus on to make your own creation? What interested you in the SCPs, characters, and concepts you used? How much liberty could you take from imperatives related to SCP: Containment Breach?**

My decision on what to focus in regards to parts of the SCP universe stemmed on what was in the game. It was very early on I established this was a live-action promo for SCP: Containment Breach and not the SCP universe. This is why I stuck to only SCPs that were a focus in the game. That's also what interested me in regards to the concepts. The universe of SCP: Containment Breach gave me exactly what I wanted to create, which was to bring this world to life. In terms of the liberty I took from the game, I chose to stick as closely to the original articles of these anomalies that were in the game, compared to how they appeared in the game itself. This led me to bring on the authors of SCP-106, 096, and 049 on board the team. Luckily, most of the game had accurately represented these anomalies, with a few discrepancies in between.

**I noticed that you brought this project to the *Foundation* community. Did you also reach out to other SCP-related communities? How were you generally received by these communities?**

I only reached out to the SCP wiki outside of the SCP: Containment Breach community. In order to keep them in the loop of what we were doing. And since I had the authors from the site on the team, I felt it would be fair to include the rest of the site community.

The project was mixed in reception by the site community. Many had disliked the fact we were choosing to focus on the SCPs in the game and not other obscure ones that were on the site. This was an issue I chose to explore some more, and discovered that many felt that the main SCPs in the game had been in a way the "mascots" of the *SCP Foundation*, and the community felt the universe of the *SCP Foundation* was completely different than what those SCPs portrayed. Even though those were the most popular SCPs on the site. So there was definitely some unrest in the community with this project as well, considering many feared this film would seal the trend in stone and show everyone that the universe was ONLY scary monsters that kill you, which is only a small section of the universe of the *Foundation*. Some even told me they were not really hating the project itself, but that they felt they wouldn't be able to compete with a Hollywood quality film made by Hollywood artists and a professional film production company. Which is something that I really took to heart and chose to include more obscure SCPs in order to show how unique the world is and how it is not just a death trap. Hence why the beginning part of the film gives you a glimpse of the world of the *SCP Foundation* before the *Containment Breach*, as well as to give the audience the calm before the storm.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

**I understand the making of Run is advancing steadily - congrats about that, by the way! What can you tell me about the process of its production, particularly regarding your interactions with The *Foundation* (including legal discussions, if any) and *Undertow* games?**

Thanks! We've had a lot of changes to the project over the time I started it. When I first sat down and wrote the script, it was only around 2 to 3 pages long and would only be around 60 to 90 seconds. We had a month deadline with the developer to get it out for v1.0 of the game. We began building the SCPs and more so with our practical FX artist at the time. Over time I thought about expanding the project to really encompass the game and the world in it, so I sat down and expanded it to around 30 minutes long. I showed the script to Joonas, and he loved it, saying "it is everything I wanted to see in a live-action version of the game". We agreed to push back the film in order to give the necessary time to develop a rather large film compared to a quick spot. It was then that we decided to have an AMA on reddit to answer some fan questions. A lot of fans joined in on asking questions while we spent a few nights building 173. One of the questions we were asked was whether we had asked permission from Izumi Kato, who was the creator of the sculpture whose image was used as the image for SCP-173 on the site, to use the likeness of his sculpture in the film. When I first introduced the project to the SCP site, I got bombarded by hundreds of messages and comments yelling at me that everything on the site was *Creative Commons* and I couldn't violate the license, etc... I asked about the SCPs we were using, and the entire community told us (including staff members) that they were all under *Creative Commons*. When we got a lawyer to look over the info, he had told us that under the presentation of the wiki site and how they state in writing that everything on the site is *Creative Commons*, then we should be able to use everything, including 173 as long as we followed the guidelines of the license. Of course that was not the case. Ends up the wiki site staff and community overlooked the fact that the image they were using was violating copyright law as they did NOT have permission to use it, nor claim it as *Creative Commons*. When asked the question on the AMA, I simply answered that I assumed we didn't have to since we were told it was *Creative Commons* and our lawyer backed it up based on what the SCP site was stating. I got attacked instantly by a lot of angry community members saying we were breaking copyright law (even though they were as well and wouldn't admit it). This of course began to frustrate me due to the attitude and inaccuracies that we were getting from the staff. I then told the site staff that they should post a text stating this info that 173 was indeed NOT *Creative Commons*, in order to make sure no confusion occurs in the future. They listened and posted that on the site. It was then a member of the community sarcastically said I should send an email to Izumi Kato asking for permission, since the SCP site had been asking for seven years and never got a response. I decided to do so, and sent an email to the same email address on Mr. Kato's site, the one the SCP site had been sending emails to with no response.

A month went by, and I woke up one morning to an email response by the man himself, Mr. Izumi Kato. He had thanked me for approaching him on the subject and gave our company non-commercial permission to use the likeness of his statue in the film. Excited by the news, I posted on the SCP site letting the community know that I had gotten permission. Instantly I was berated with comments and messages that I had faked it and I had not gotten any such email. I took a screenshot of the email, and was called a liar and accused of photoshopping the email. Hundreds of people had badgered me on it saying I was pathetic and more so in faking the email. Some saying "Why would he respond to some random guy and not US!?" I got incredibly annoyed and angry with the community of the site and the relatively egotistical area they held themselves in, and so I decided to settle it. I took a video from my phone camera showing that the email was not photoshopped, and how it was directly in my inbox and was sent from the address, even showing them the coding address to demonstrate it wasn't sent from another email address and disguised to look like it was from Izumi Kato. It was then half the community began to move to my side, creating two sides, one that was mad at the site staff for accusing me of this, and the other who still felt I faked it (even though

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

I presented enough evidence to prove them wrong). This began a bit of a rift in the community. Finally, in order to finish it all, I invited the site staff to a conversation with me to settle any doubts. The day came and I talked with the staff, proving to them I had not faked anything, and that the accusations were incredibly childish and not necessary. They apologized and said they simply felt a bit left out/pushed down since I had gotten a response and they had not, and that some of the community felt that way too. I told them I'd talk with Mr. Kato and try and convince him to give them permission to use the image of 173 and the likeness of the statue. They thanked me for being willing and I proceeded to send an email to Mr. Kato. Telling him that it's okay to trust the community as they'd follow the guidelines if they knew what they were. I also said that he can easily take the image down if they decided to violate his terms in any way, so that he would have power either way. I asked if he'd respond to one of their emails and give them permission. About a week later, the staff got an email response from Mr. Kato giving them non-commercial permission to use the image and the likeness of the sculpture, but followed by the guidelines they make a legal text visible that the statue was based on the likeness of Mr. Kato's sculpture. The community erupted in joy and celebration. Some thanked me, but many were not aware of my part in getting them the permission. I was however happy to see their worries were settled. Since then the site had always treated me with respect and were incredibly nice to me.

At this time our FX artist left because he could not commit to the project anymore, which led me to bring on Hollywood practical effects artist Doug Hudson, who did the practical FX for Jurassic Park, Batman Begins, The Grinch, Pirates of the Caribbean, White Chicks, and several more films. He had over 20 years of experience working in practical effects in Hollywood, and was brought on to create the SCPs and bring them to life. I wanted to ensure we did as much in-camera as possible to keep the film looking the most realistic, so I had Doug build the SCPs. We had already finished building a life-sized SCP-173, and needed the mask and robe of 049, the extended arms and jaw for 096, and the face prosthetic and body prosthetic of 106. After a few months, Doug had finished them, and by god they look amazing. Afterwards we began developing the project further, bringing on a big team from across the globe to develop the film. I was tailoring the script and behavior of the SCPs based on what the author's had told me that they have not told anyone else about the SCPs (including what is behind some of the REDACTED sections of the articles), this allowed me to completely represent the SCPs in the most realistic live-action form. It was then we realized that we would have to skip some quality end steps in order to reach the deadline we had for the release, as we wanted to ensure to take as much time as possible to create the most accurate representation of the game. I chose to delay the film once more to ensure quality was retained. Joonas had agreed as well.

Later on I had garnered an entire team for filming, and cast an actor in the lead role. We then began filming, and finished the first block of shooting. However, our actor at the time was acting like a child (he was over 35) and wanted to be pampered with everything. On top of that, I watched the footage at the end of our long shoot and realized that our actor was only capable of portraying himself, and was not able to tackle the depth of the character. I chose to fire him from the film as I was not going to give a mediocre film to fans. I swore to do the fans and the game justice with the film, so we scrapped everything we had filmed those 35 hours and I went looking for a new actor. I eventually cast Andrew Tribolini as our lead actor and as SCP-106. He was happy to have the role and had the depth to portray it accurately and with the emotional depth I needed.

At this point in time, I had been working 19 hour work days at Lotims everyday without a break for two months. I was working multiple jobs and more so. On top of that I had been deep into Containment Breach: Run's development. All the stress and work ended up sending me to the Emergency Room. I had damaged my nervous system, which sent my body into shock. I then proceeded to receive stroke symptoms, seizing my ability to talk, walk, type, or even move. I had also damaged my Adrenal Glands near permanently, to the point it

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

would take me two years to recover. My body was damaged to the point I had to avoid being stressed in order to work through the day. As I had actual physical damage due to the stress I endured for two months. This slowed things down IMMENSELY for the film as I was not able to work on it as hard as I was. The fans were incredible and gave me unbelievable amounts of support through the entire process.

Since then I had been continually developing the project, at a much slower pace due to my health, but charging through nonetheless trying to get it done for fans. Until recently, something that I've invented over at Lotims was picking up Steam. It was a very secretive thing we had going and ended up exploding in regards to its development. It was here I realized that it was going to develop much faster than I had anticipated, and if I pushed back CB Run to after the secretive stuff was finished developing, then the budget for Run could be increased exponentially, making the quality of the film better, and the end experience for the fans much better. I talked with Joonas about it, and he agreed that it was the best move to do since the quality jump would be worth the added wait.

This leads us to here!.

More of which in regards to the timeline can be seen here [http://scpcb.gamepedia.com/Containment\\_Breach:\\_Run](http://scpcb.gamepedia.com/Containment_Breach:_Run).

**And finally: let's say I do not know anything about the SCP universe, or SCP-related games and films. How would you introduce it to me? And how would you pitch Run itself in that scenario?**

The *SCP-Foundation* is a top secret organization that tracks down and contains anomalies across the globe. These anomalies are known as SCPs, and have a number designation on them (i.e. SCP-173). These SCPs range from harmless anomalies to being one of the most dangerous things on Earth. There currently stand over 2,400 of them. Many games have been developed in this universe, one of the more popular ones being SCP: Containment Breach, which takes place in a top secret underground facility during a Containment Breach where some of the most dangerous SCPs break out and roam free inside the facility, leaving you trapped to escape this hell you've been thrown in to.

Containment Breach: Run is the official live-action film of the game. Following a *Foundation* employee janitor known as Jim, who is working a normal day at the facility until a Containment Breach erupts, releasing some of the most horrifying anomalies on the planet. He must now find a way out to survive or die being devoured by these anomalies. The film takes place in the same facility and timeline as the game. With Hollywood artists and world renowned artists on the team, Containment Breach: Run is one of the highly anticipated live-action video game films to be released!

**Do you have any additional comment? Anything works really, it is my genuine interest to know about things you might have wanted to say that weren't covered by these questions!**

I am forever grateful to the incredible fans of the project. Through a lot of hard times they supported me and sent me so many kind messages, including fan art, stories, poems and more about the project. It hurts me every time something happens to the project where I'll have to push it back, but I would never push back the project unless I knew it would only satisfy the fans more so in the end. I make every decision on the film for the fans, and I will not let them down.

## Annexe 2 - Résultats des questionnaires

### Rappel de la méthodologie

Des questionnaires en ligne ont été délivrés sur plusieurs lieux de discussion dédiés à des itérations du narratif SCP.

Tous les lieux d'injection n'ayant pas suscité un volume de réponses suffisant pour être pris en compte, nous mettrons à profit les résultats de deux questionnaires :

- Un questionnaire dédié aux membres du SCP Wiki, délivré sur plusieurs lieux de passage des forums internes du site.
- Un questionnaire dédié aux utilisateurs de "*SCP: Containment Breach*", délivré sur plusieurs plateformes de distribution ou de discussion du titre : ses pages téléchargement sur IndieDB et GameJolt, et le *Steam Group*<sup>171</sup> "*SCP Containment Breach*".

Tous deux visent à qualifier autant que possible les profils démographiques et les points d'entrée de ces audiences avec l'occurrence du narratif SCP concernée. Ils relèvent également des opinions d'assimilation ou de distinction entre cette occurrence et d'autres itérations du narratif.

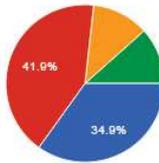
---

<sup>171</sup> Espace de discussion personnalisable sur la plate-forme de distribution vidéoludique Steam.

# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

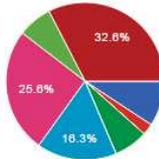
## Sur les forums internes du SCP Wiki

### What is your age?



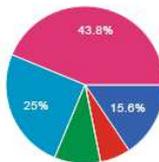
Under 18 years old	15	34.9%
18-24 years old	18	41.9%
25-34 years old	5	11.6%
35-44 years old	5	11.6%
45-54 years old	0	0%
55-64 years old	0	0%
65 years or older	0	0%

### Through which medium did you first learn about the SCP universe?



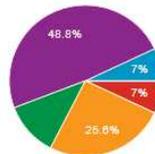
SCP: Containment Breach	4	9.3%
Other SCP-inspired video games	1	2.3%
Roleplaying servers (or their "homepages" if applicable, such as Steam groups)	0	0%
Let's Play videos/streaming of SCP games	3	7%
Lore/Tribute videos	0	0%
Boards (4chan, Reddit, SomethingAwful, etc)	7	16.3%
TVTropes.org	11	25.6%
I was here from the start	3	7%
Autre	14	32.6%

### How did you learn about the SCP Wiki?



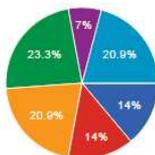
Through acquaintances	5	15.6%
Gaming wikis (dedicated to SCP-inspired games)	2	6.3%
Roleplaying servers (or their "homepages" if applicable, such as Steam groups)	0	0%
Let's Play videos/live-streaming	3	9.4%
Lore/Tribute videos	0	0%
Boards (4chan, Reddit, SomethingAwful, etc)	8	25%
Autre	14	43.8%

### When did you start reading SCP articles and other Foundation content?



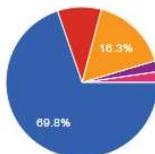
A few weeks ago	0	0%
A few months ago	3	7%
2014	11	25.6%
2013	5	11.6%
Between 2009 and 2012	21	48.8%
Between 2007 and 2009	3	7%
Since before the actual Wiki	0	0%

### When did you become a member of the Foundation Wiki ?



I'm not a member	6	14%
A few weeks ago	6	14%
A few months ago	9	20.9%
2014	10	23.3%
2013	3	7%
Between 2009 and 2012	9	20.9%
Between 2007 and 2009	0	0%

### How often do you visit any part of the site?



Several times a day	30	69.8%
Once a day	4	9.3%
A few times a week	7	16.3%
Once a week	0	0%
A few times a month	1	2.3%
Once a month	0	0%
A few times a year	1	2.3%

# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

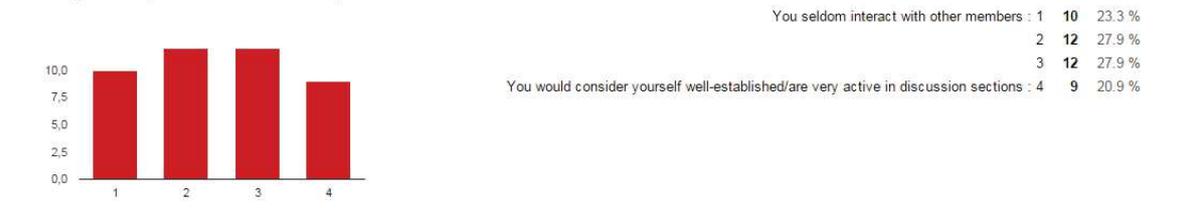
Which of the following is your current main reason for being a part of this community?



Would you say your main motivations were different when you joined? And if so, what were they?



How integrated do you feel in the community?



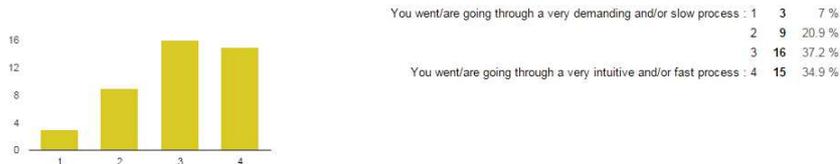
How many articles, tales and other fictional content did you publish on the site?



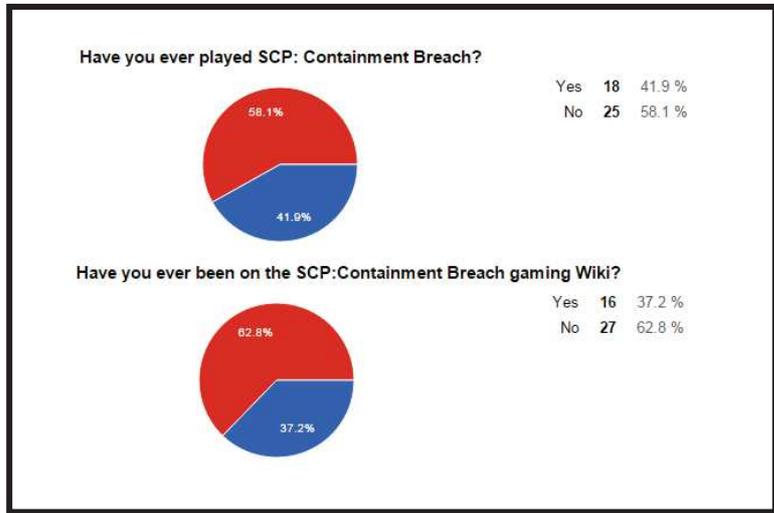
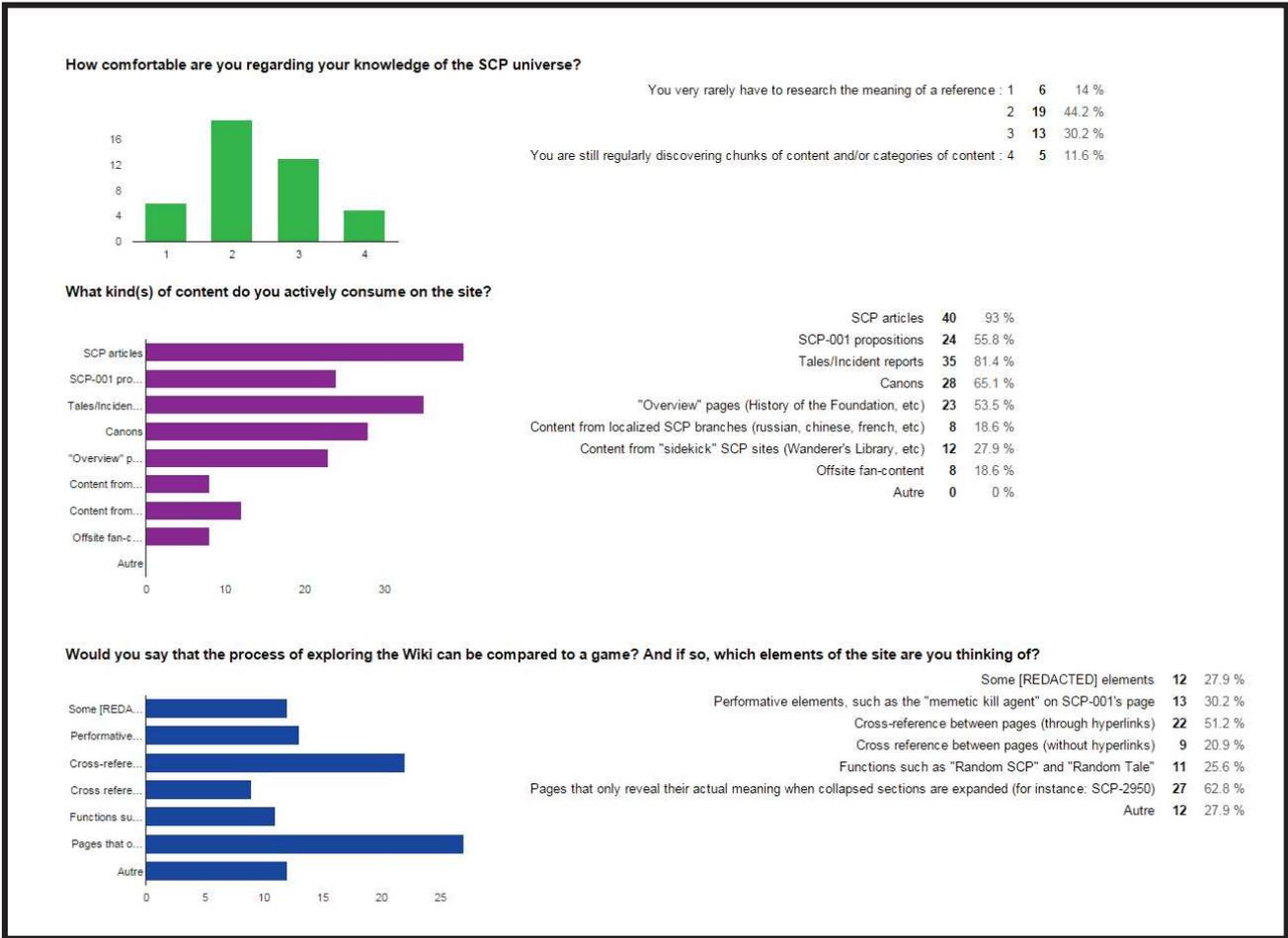
Did any of them get deleted or decommissioned at some point? And if so, how many?



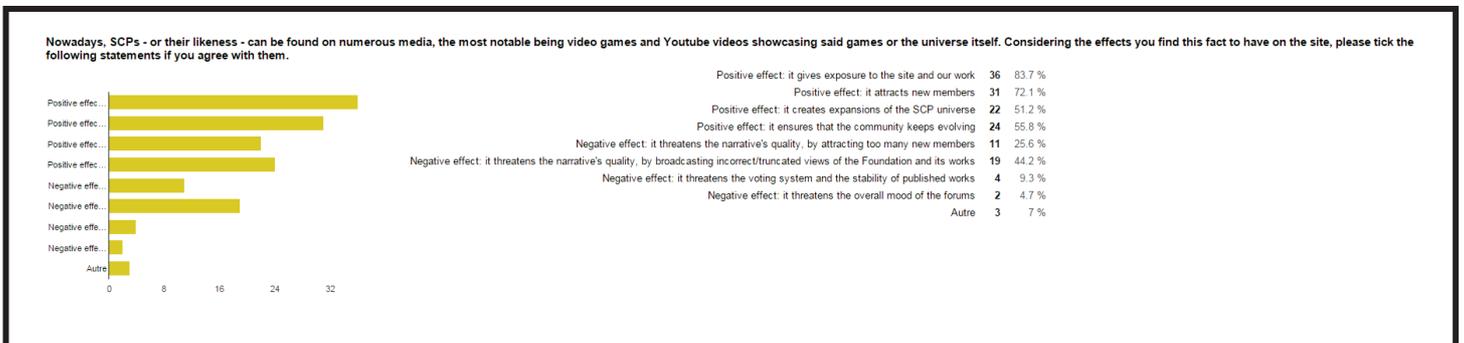
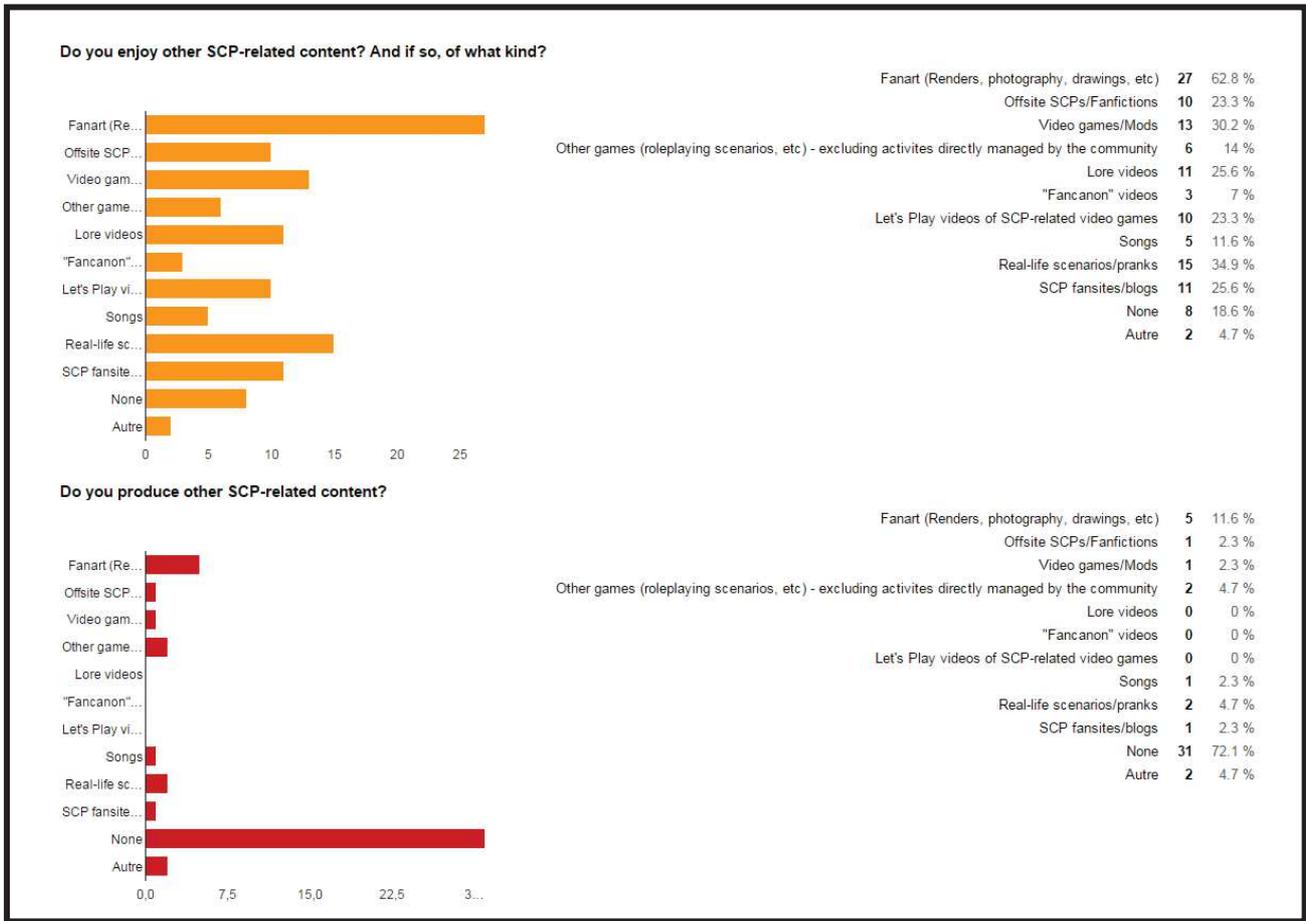
How would you rate the difficulty you experienced when first encountering the Foundation and its "There Is No Canon" principle, and effectively building your own vision of the SCP universe?



# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



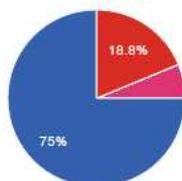
# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

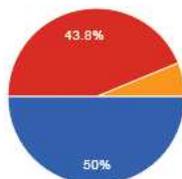
### Sur les plateformes de distribution de "SCP: Containment Breach"

What is your age?



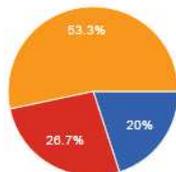
Under 18 years old	12	75 %
18-24 years old	3	18.8 %
25-34 years old	0	0 %
35-44 years old	0	0 %
45-54 years old	0	0 %
55-64 years old	0	0 %
65 years or older	1	6.3 %

Have you ever been on the original SCP Foundation Wiki? And if so, was it before or after discovering SCP: Containment Breach?



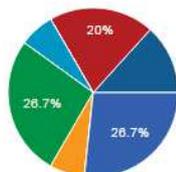
Before	8	50 %
After	7	43.8 %
I have never been on the SCP Foundation Wiki	1	6.3 %

Are you a member of the Foundation Wiki? And if so, did you join before or after starting to play on SCP: Containment Breach?



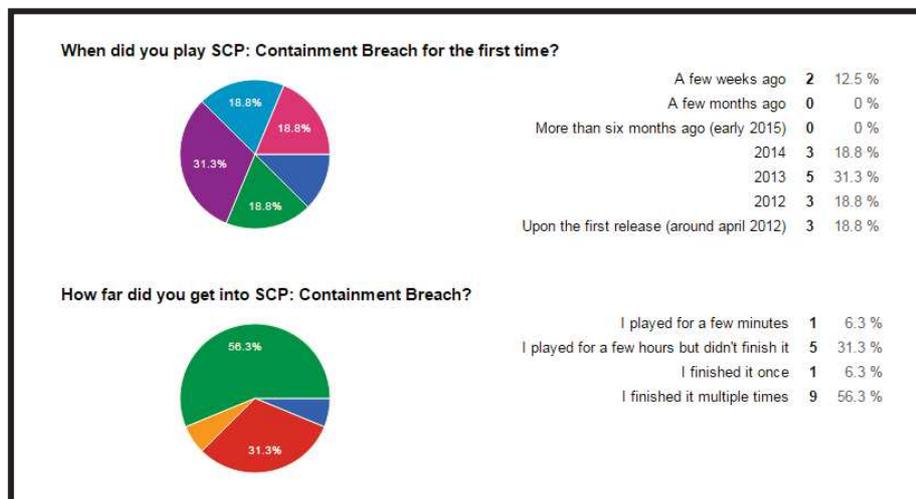
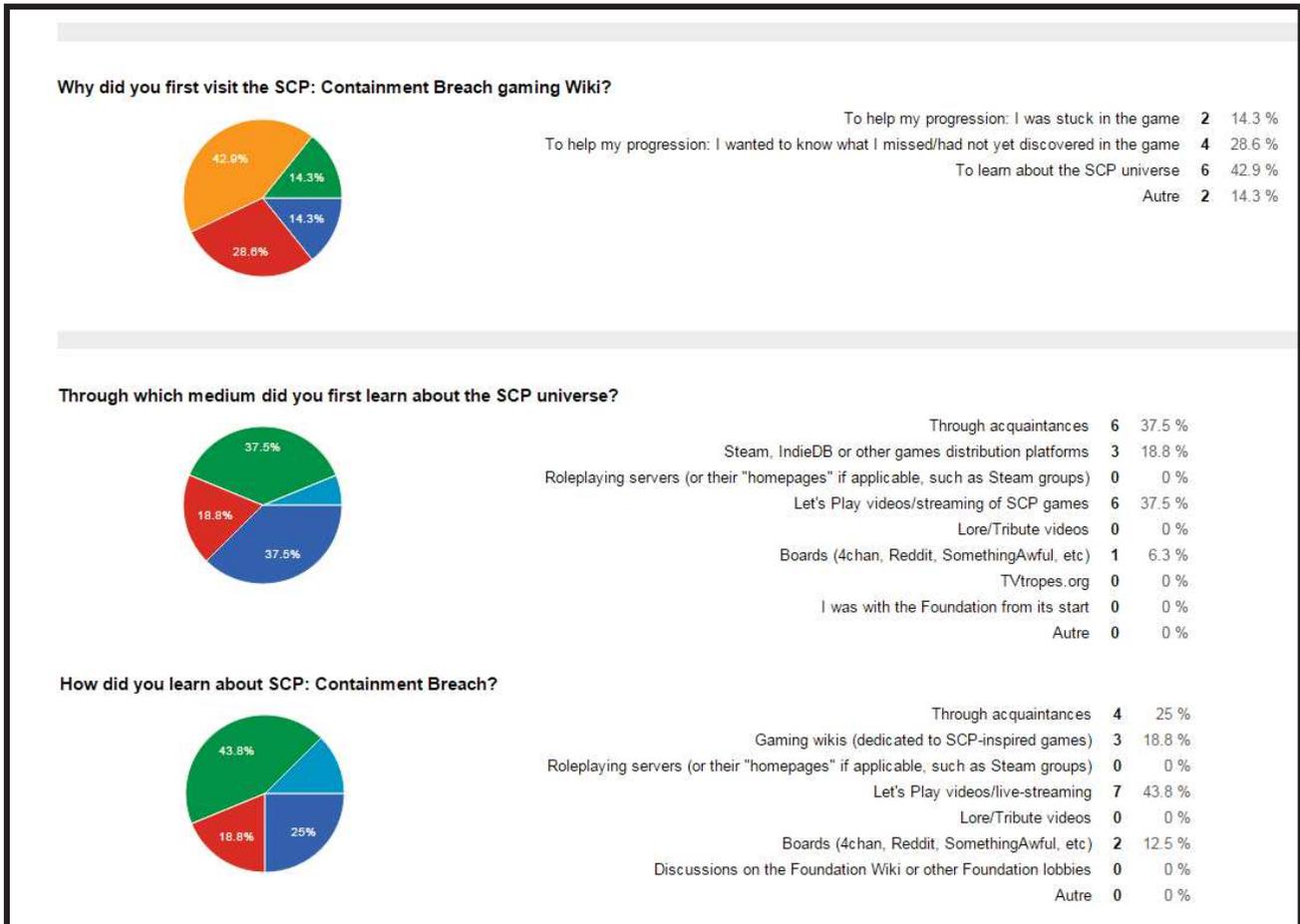
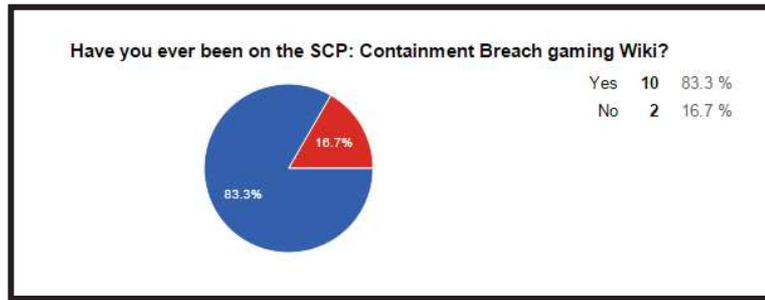
Before	3	20 %
After	4	26.7 %
I am not a member of the Foundation Wiki	8	53.3 %

How did you learn about the SCP Foundation Wiki?

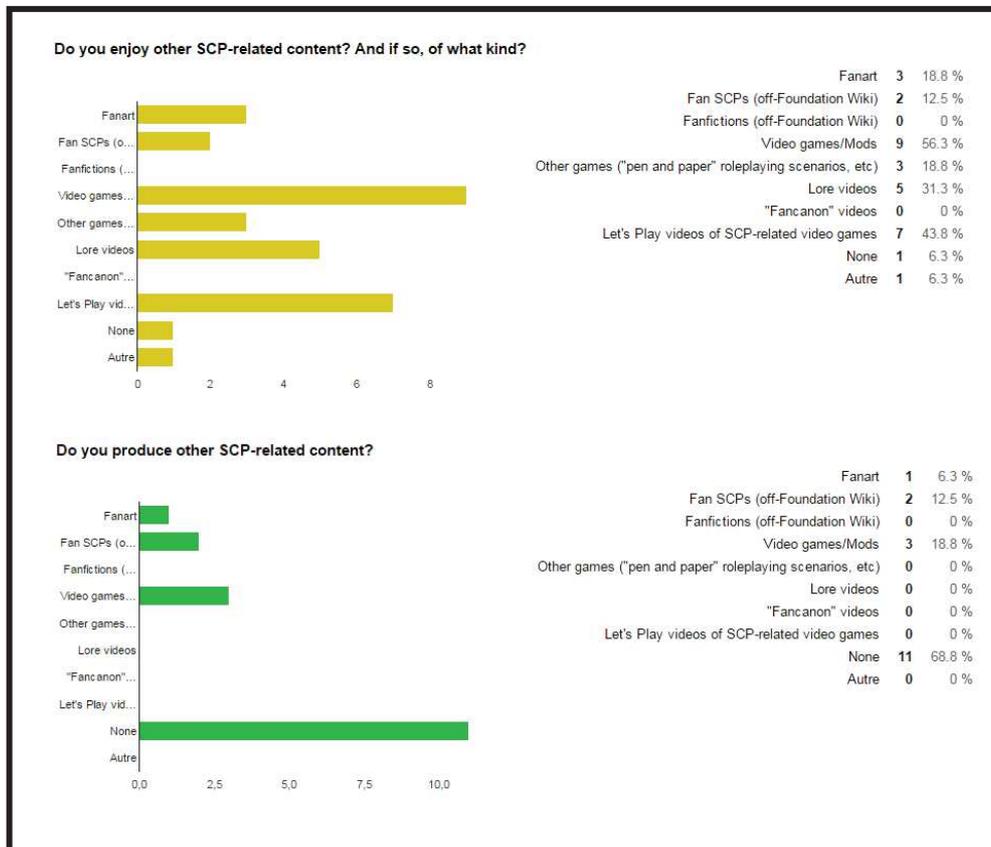
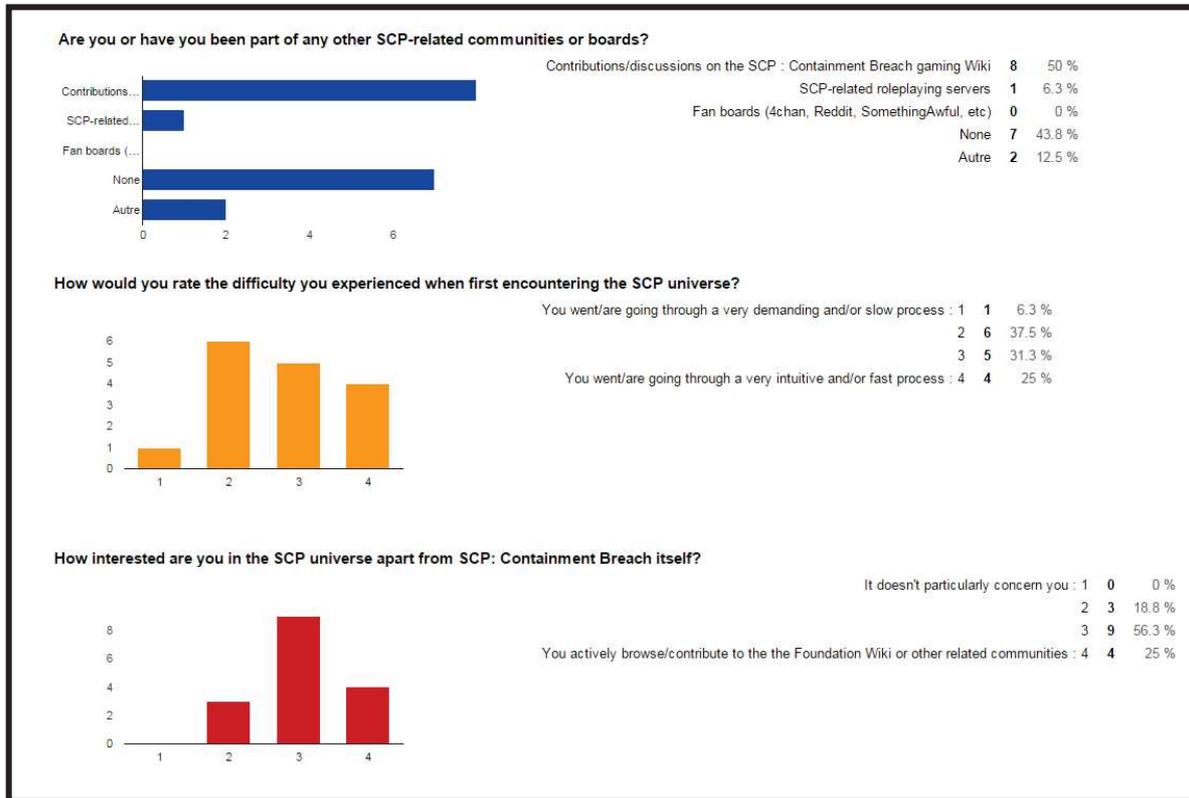


Through acquaintances	4	26.7 %
Comments on Steam, IndieDB or other games distribution platforms	0	0 %
Roleplaying servers (or their "homepages" if applicable, such as Steam groups)	1	6.7 %
Let's Play videos/streaming of SCP games	4	26.7 %
Lore/Tribute videos	0	0 %
Boards (4chan, Reddit, SomethingAwful, etc)	1	6.7 %
TVtropes.org	0	0 %
I was with the Foundation from its start	0	0 %
The SCP: Containment Breach gaming Wiki	3	20 %
Autre	2	13.3 %

# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



# Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements



### Annexe 3 - Entretiens indirects

#### Rappel de la méthodologie

Ces entretiens indirects ont consisté à relever des commentaires après une mise en contact avec plusieurs médias liés au narratif SCP, et ont été conduits individuellement auprès de cinq sujets.

Leur sélection dépend de la tranche d'âge majoritaire des utilisateurs questionnés préalablement (20-35 ans) et de la variation de leurs familiarités avec les types de contenus suivants : jeux vidéo, jeux vidéo indépendants, vidéos de *gaming* sur Youtube, *boards* de discussion en ligne et plateformes collaboratives (Wikis, fanfictions, etc).

Selon ce prisme, aucun des sujet ne présente un profil de familiarités identique aux autres.

Chaque entretien est découpé en trois phases de consommation de 15 minutes, chacune suivie d'une phase de questions de 15 minutes. Tous les sujets ont l'occasion de consommer les mêmes itérations du narratif SCP dans un ordre aléatoire : page d'accueil du SCP Wiki (circulation libre pendant les 15 minutes), nouvelle partie sur "*SCP: Containment Breach*" (chacune étant elle-même générée aléatoirement), visionnement d'une vidéo aléatoire parmi la première page de résultats à la requête "SCP containment breach" sur Youtube *via* un navigateur anonyme (en raison de logiques de référencement que nous aurons l'occasion de détailler, presque tous les résultats de cette recherche étaient des vidéos de la même playlist du *Youtuber* Markiplier, commentant une partie de *SCP: Containment Breach*).

Durant chaque phase de consommation, leurs actions et choix de circulation remarquables sont notés.

Après chaque phase de consommation, la même série de deux (quatre) questions est posée aux sujets :

- Que viennent-ils de consommer ?
- (Après la première phase) Voient-ils des rapports entre ce contenu et les précédents ?
- (Après la première phase) Voient-ils des contradictions entre ce contenu et les précédents ?
- Qu'ont-ils à dire sur le format de cette expérience ? Qu'a-t-il d'appréciable ou de contraignant ?

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Plus incertaine que les précédentes, cette méthodologie vise à reproduire autant que possible les parcours utilisateurs des nombreuses audiences abordées dans cette étude.

Leurs bagages culturels respectifs et leurs pratiques de consommation étant impossibles à quantifier, ces entretiens indirects constituent notre solution pour à tout le moins dégager des comportements constants sur chacun des supports présentés, ainsi que des éléments transversaux relevés unanimement.

### Résultats des entretiens

#### Entretien n°1

- Profil :
  - Homme, 25 ans.
  - Familier des forums de discussion tels que Reddit.
  - Amateur de science-fiction.
  - Membre déclaré de plusieurs *fandoms* sous la forme de *subreddits*<sup>172</sup>, peu familier de la pratique des *fanfictions*.
  - Familier des jeux vidéo, y compris indépendants, mais pas d'horreur.
  - Familier de la vidéo en ligne Gaming, mais plus de Twitch que des *Let's plays* sur Youtube.
- Premier support - Page d'accueil du SCP Wiki.
  - Actions notables : cherche immédiatement à se renseigner sur les *Sites Rules* et sur le fonctionnement du site. Lit attentivement plusieurs pages de la section "*About the SCP Foundation*"/"*Wiki*". Commence sa découverte du contenu par les *Top rated pages*, dont SCP-173. Tente plusieurs fois d'interagir avec certaines mises en forme dans les articles, en les cliquant, surlignant ou en affichant leur code source, notamment sur les sections de SCP-001 et les éléments de texte marqués "[REDACTED]".
  - Résumé de son expérience : c'est une communauté d'écriture collaborative de science-fiction, rappelant X-Files. La frontière entre réalité et fiction y est floue, il ne l'a identifiée qu'après trois clics. Le vocabulaire des premières pages *About* est le principal indice pour comprendre qu'il s'agit d'une œuvre fictionnelle. L'expérience est rendue ludique par sa difficulté d'accès et de compréhension, qu'il rapproche de la tendance de la littérature de science-fiction à ouvrir ses histoires sur des situations déroutantes et expliquées progressivement.

<sup>172</sup> Sous-sections du forum de discussion global Reddit.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Quelles cohérences au sein de ce contenu ? : grande, assurée par une unicité de vocabulaire militaire et de codes visuels dans les textes. Encore perplexe cependant en ce qui concerne les liens entre les articles, notamment les propositions de SCP-001 ou le contenu de SCP-173, qu'il a trouvé étonnamment pauvre tout en étant surpris d'y trouver une illustration. Remarque que la narration globale est entièrement personnelle et à déterminer soi-même. Précise enfin que l'identité visuelle minimaliste et vieillotte du site est très efficace, car porteuse d'imaginaires du secret et de l'"*underground*".
- Quelles incohérences au sein de ce contenu ? : surpris de certains choix éditoriaux, notamment les éléments "[REDACTED]" qu'il a initialement pris comme des balises de *Spoilers* communes sur les forums de discussion. De même, les pages "*About*" ne fournissaient pas réellement un guide de lecture exhaustif comme il s'y attendait, mais en sont d'autant plus génératrices d'investissement chez le lecteur. Remarque le caractère exceptionnel de cette liberté de découverte, en la comparant aux "Livres dont vous êtes le héros".
- Second support - Vidéo de la *Playlist* SCP de Markiplier sur Youtube - épisode 31.
  - Actions notables : pas d'interaction particulière avec la vidéo. Semble cependant surpris par le surnom que Markiplier donne à SCP-173, "Billy".
  - Résumé de son expérience : découvre l'existence du jeu, et le situe immédiatement dans les locaux de la Fondation. Considère Markiplier comme un expert, qui a visiblement acquis ses connaissances via le SCP Wiki.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? Reconnaît la version vidéoludique de SCP-173, mais reste perplexe devant l'interface et ses effets en termes de *gameplay*, notamment le système de clignement d'yeux. A remarqué une pancarte SCP-012 : il a maintenant envie de retourner voir sur le Wiki à quoi elle correspond.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? Peu nombreuses, cette représentation de la Fondation est fidèle à ce qu'il s'imaginait (sombre, inquiétante, aseptisée). Le manque de mise en contexte du personnage-joueur (invisible puisque le jeu se déroule en vue subjective) fait sens avec le positionnement qu'a le lecteur sur le Wiki, on ne sait pas comment se positionner par rapport à la Fondation.
- Troisième support - Nouvelle partie sur *SCP: Containment Breach*.
  - Actions notables : Réagit sur les écrans de chargement du jeu (qui résument des SCPs) et les lit attentivement. Teste le système de clignement d'yeux dès

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- ses premiers instants dans le jeu. Tente immédiatement d'échapper aux NPCs qu'il rencontre et de contourner leur intelligence artificielle. Comprend rapidement comment survivre face à SCP-173, il lui échappe mais est ensuite piégé par SCP-096 (qui n'apparaissait pas dans la vidéo précédente).
- Résumé de son expérience : trouve l'immersion excellente, et pense que le héros est un scientifique de la Fondation. A remarqué que l'environnement est généré aléatoirement à chaque nouvelle partie. Revient sur les obstacles "aléatoires" qu'il a rencontrés et dresse une comparaison avec un autre titre *indie*, "*The Binding of Isaac*". L'inquiétude vient surtout de la confusion du joueur, qui doit survivre sans s'être fait expliquer clairement les contrôles du jeu.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? A identifié le matricule de SCP-096 et regrette de ne pas avoir lu l'article de SCP-173 plus en détails avant cette expérience. Estime que le jeu prolonge l'histoire, mais n'estime pas qu'il voudrait effectuer des va-et-vient entre le jeu et le Wiki s'ils s'avéraient nécessaires à la compréhension.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? Trouve la position du personnage-joueur incohérente avec son identité supposée de scientifique. Revient sur l'acronyme "SCP" : "*Secure*", "*Contain*", mais où est le "*Protect*" ? Il n'a pas retrouvé cette dimension de la Fondation qu'il se représentait. Remarque que la dimension d'horreur était absente du site comme de la vidéo : le fait d'en faire le genre principal de l'adaptation vidéoludique est un énorme parti-pris.
  - Remarques finales : le sentiment de confusion est un pacte avec le lecteur, transversal à tout cet univers. Revient sur les "*Top Rated Pages*" du site : soupçonne que leur classement provient justement de leur utilité dans la compréhension du jeu. Incertain quand à la position des supports les uns par rapport aux autres, qui sert qui ? Enfin sur le format des *Let's plays*, il n'apprécie pas le contenu mais reconnaît une double utilité au *Youtuber*, celle de représenter une figure d'expert et celle d'éloigner le spectateur de la charge psychologique du jeu, pour lui permettre de le découvrir sans avoir à supporter le genre de l'horreur.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Entretien n°2

- Profil :
  - Homme, 26 ans.
  - Peu familier des univers et communautés convoqués : science-fiction, *fandoms*, littérature web expérimentale ou jeux vidéo.
  - Relativement familier des formats de *Let's plays* sur Youtube, gros consommateur de contenus sur Youtube en général mais plus sur des verticales *Entertainment/Information/Documentaire*.
- Premier support - Page d'accueil du SCP Wiki
  - Actions notables : commence par explorer les News de la communauté, puis découvre le contenu en commençant par la première *SCP Series*<sup>173</sup>. Explore SCP-001, tente d'interagir avec les éléments [REDACTED], mais ignore d'autres liens remarquables. Explore ensuite les pages Membres<sup>174</sup> et suit plusieurs liens de contenus qui y figurent. Retourne de lui-même sur la *SCP Series 1* et sur SCP-001, détaille la page attentivement cette fois-ci. Passe dans la section *About* et suit la recommandation qui y figure de lire les Récits. Parcourt attentivement la liste des Récits publiés en 2015.
  - Résumé de son expérience : c'est une base de données collaborative cryptomilitaire, incluant une narration en trois volets (les *SCP Series*) ainsi que des Récits cette fois écrits par les utilisateurs au sens large, par opposition aux articles SCP qui représenteraient le contenu proprement éditorial du site. Suppose que les éléments [REDACTED] participent d'un système de déblocage de contenu au fur et à mesure de la progression. Son retour sur la page de SCP-001 était motivé par la même conception : il pensait que le "*Memetic Kill Agent*" qui figure sur cette page était un contenu déblocable, d'où son passage par la section *About* où il espérait trouver des codes pour débloquent des contenus.
  - Quelles cohérences au sein de ce contenu ? : remarque une tendance à la référence intradiégétique entre les articles SCP, mais n'observe que peu d'éléments de cohérence en-dehors du champ lexical militaire.
  - Quelles incohérences au sein de ce contenu ? : le rapport entre les contenus n'est pas clair, mais suppose qu'il existe bien une cohérence sous-jacente à découvrir.

<sup>173</sup> Index des articles SCPs dans leur ordre de publication sur le site, à l'exception de l'emplacement purement éditorial de SCP-001 en première position.

<sup>174</sup> Servant à la fois d'index des contenus de chaque auteur ainsi que de lieu de mise en scène de son personnage dans la fiction de la Fondation.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Second support - Vidéo de la *Playlist* SCP de Markiplier sur Youtube - "*Creepiest Glitch Ever*".
  - Actions notables : met la vidéo en pause lorsqu'elle montre les écrans de chargement du jeu, afin de lire les résumés d'articles SCP qui y figurent. Met à nouveau en pause lorsque Markiplier croise une pancarte représentant un SCP (SCP-035), et avance manuellement dans le reste de la vidéo pour trouver d'autres documents de ce type.
  - Résumé de son expérience : situe l'expérience dans les locaux de la Fondation, et comprend son acronyme après l'avoir revu dans l'environnement de jeu. Estime que la raison d'être du jeu est de collecter des informations sur les SCPs. Le personnage-joueur serait un militaire-enquêteur.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? le lien avec les articles SCPs est clair mais ne semble pas exhaustif, il est possible que ce jeu ne fasse pas partie du Canon principal du site. Suppose que ces épisodes sont complémentaires du site, certaines vidéos devant contenir les codes ou éléments de déblocage qu'il cherchait sur le support précédent.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? Pas de contradictions évidentes à ses yeux, mais suppose que la documentation sur les SCPs à l'intérieur du jeu s'éloigne des articles SCP équivalents sur le site.
- Troisième support - Nouvelle partie sur "*SCP: Containment Breach*".
  - Actions notables : démarre la partie en ayant compris le système de clignement d'yeux grâce au *Let's play*. Lit attentivement les documents qu'il découvre. Tente constamment de contourner l'intelligence artificielle des NPCs. Ignore les informations présentes sur les écrans de chargement - alors qu'il les traitait comme du contenu intéressant dans le format du *Let's play*.
  - Résumé de son expérience : ce support l'a mieux renseigné sur l'identité du personnage-joueur grâce aux premiers documents découverts : il s'agit d'un détenu amnésique.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? il s'agit évidemment du même univers, le parti-pris artistique ne le choque pas. La synergie entre les supports lui paraît toujours probable à cause de l'omniprésence des règles éditoriales telles que les éléments "[REDACTED]".
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? le *Let's player* donnait l'impression de jouer un personnage différent, car plus dynamique. Positionnement contradictoire pour le joueur : il s'attendait à être un détective comme sur le site, pas un détenu. Estime que ce dernier est finalement tout

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

aussi cohérent avec la mise en scène "paternaliste" du site dans son refus de révéler certains contenus.

- Remarques finales : plusieurs constantes étaient claires au sein de cet univers, notamment les terminologies utilisées, l'ambiance, le champ lexical, mais pas le cheminement du consommateur/lecteur. Incohérence d'identité entre les trois supports, notamment le site dont le parti-pris artistique est bien moins poussé que ceux des deux autres. Les trois ne donnaient pas lieu au même positionnement : immersion dans le jeu, appât/simple recrutement du lecteur sur le site, "antisèche/triche" avec les *Let's plays*.

### Entretien n°3

- Profil :
  - Homme, 25 ans.
  - Relativement familier des jeux vidéo dont quelques titres indépendants, mais pas du tout des jeux d'horreur ou de *survival*.
  - Très éloigné des communautés mobilisées (science-fiction, *fandoms*, communautés littéraires), mais consulte des sites de fans sur des verticales Sports.
  - Consommateur modéré de vidéos sur Youtube, peu familier du format des *Let's plays*.
- Premier support - Nouvelle partie sur "*SCP: Containment Breach*".
  - Actions notables : lit attentivement la description de SCP-970 sur le premier écran de chargement. Ignore la majorité de la documentation à l'intérieur du jeu. Exploration très active et effrénée de l'environnement de jeu, au point de causer plusieurs bugs dans l'intelligence artificielle des NPCs. Tente d'interagir avec tous les éléments remarquables du décor. Retrouve une attitude attentive lorsque le personnage-joueur meurt et qu'il retrouve un écran de chargement documenté.
  - Résumé de son expérience : c'est un jeu situé au sein d'une organisation du gouvernement américain. Le personnage-joueur est un espion ou un prisonnier, son but est de survivre et enquêter. Très séduit par l'ambiance et le *gameplay*, face auxquels la documentation découverte était plutôt une gêne qu'il préférerait ignorer.
  - Quels éléments de structure au sein de ce contenu ? : ce titre nécessite un apprentissage long lorsque des dangers sont rencontrés. Il estime qu'il est probablement indispensable de consulter la documentation pour survivre.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Second support - Page d'accueil du SCP Wiki.
  - Actions notables : consulte tout de suite le premier lien valorisé en page d'accueil, celui du SCP du mois (SCP-1450). Consulte les *Top Rated Pages* puis les *Top Tales*, parcourt le mieux noté d'entre eux. Passe par la section *Guides* et par le "*Guide for newbies*", avant de traverser rapidement plusieurs autres pages *About* et guides. Revient enfin sur les articles SCPs et cherche des indications dans la section "Discussions"<sup>175</sup> de chaque article.
  - Résumé de son expérience : ce site serait rédigé par des fans du jeu. Son but comme son univers ne sont absolument pas clairs, il estime à ce stade qu'il s'agit d'une uchronie plaçant les humains dans un futur morbide, menacé par des êtres surnaturels. Remarque cependant qu'il semble exister des règles de progression, ainsi qu'une organisation relativement intuitive du contenu au vu de sa profusion. Les *Guides* paraissent indispensables à la lecture, mais il n'a pas constaté leur utilité.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? Rien ne fait vraiment sens à ce stade de la découverte.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? Le site et son apparent cadre uchronique l'incitent à se positionner comme un allié de la Fondation, l'un des leurs, par opposition au prisonnier du jeu. Estime que la documentation présente dans le jeu est probablement incomplète et que seul le site inclut toutes les clefs pour finir une partie dans le jeu.
- Troisième support - Vidéo de la *Playlist* SCP de Markiplier sur Youtube - "*Markiplier Mod*".
  - Actions notables : pas d'interactions avec la vidéo.
  - Résumé de son expérience : n'avait pas fait le lien entre le *Markiplier Mod* et Markiplier lui-même. Estime que ces vidéos peuvent servir de guide pour le nouveau joueur.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? l'absurdité des contenus audio et vidéo du *Markiplier Mod* ne lui paraît pas particulièrement choquante vis-à-vis de ce qu'il sait du jeu et du site.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? un tel détournement est une activité naturelle pour une communauté en ligne. Il ne voit pas d'intérêt à le positionner par rapport aux narrations principales des deux autres supports.

<sup>175</sup> Un lieu d'expression extradiégétique et faisant partie des "couches profondes" du site, où la communauté discute de ses contenus.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Remarques finales : cet univers délivre une expérience difficile d'accès, qui nécessite l'apprentissage de compétences transversales entre les différents supports. Estime très difficile, voire impossible, de maîtriser cet univers sans aucune aide extérieure.

### Entretien n°4

- Profil :
  - Femme, 25 ans.
  - Très familière des contenus sur Youtube, mais pas des *Let's plays*.
  - Familière des jeux vidéos, en consommait beaucoup par le passé.
  - Relativement familière de supports de *fanfictions* et d'écriture collaborative, mais n'y a jamais contribué.
- Premier support - Vidéo de la *Playlist SCP* de Markiplier sur Youtube - "*My Little Pony Mod*".
  - Actions notables : pas d'interactions avec la vidéo.
  - Résumé de son expérience : le *Mod* lui apparaît comme une parodie adulte de *My Little Pony*, utilisant les univers du film d'espionnage ou de zombie pour l'assombrir.
  - Quelles cohérences au sein de ce contenu ? : cette association d'identité lui paraît certes absurde, mais pas particulièrement incohérente, notamment grâce aux repères narratifs du jeu d'horreur : début de partie dans une cellule, début de la narration basé sur le calme suivi d'un accident choquant.
  - Quelles incohérences au sein de ce contenu ? : l'expérience ne semble pas avoir de finalité, le jeu se limiterait à un labyrinthe. Elle remarque que les objets récupérés n'ont pas toujours d'utilité immédiate, une liberté de *game design*.
- Second support - Nouvelle partie sur "*SCP: Containment Breach*".
  - Actions notables : lit attentivement les écrans de chargement et la documentation rencontrée dans le jeu. Surprise de rencontrer SCP-173 au lieu du poney de *My Little Pony*. Tente d'interagir avec tous les éléments remarquables du décor.
  - Résumé de son expérience : remarque le point commun qu'est l'acronyme SCP, ces deux jeux feraient partie d'une même franchise d'horreur parodique ?
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? la documentation sur les SCPs lui paraît cohérente avec les éléments graphiques du *Mod My Little*

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

*Pony*. Comme auparavant, le seul élément clair de cohérence est une fois encore l'univers de la base souterraine secrète.

- Quelles incohérences avec le contenu précédent ? l'apprentissage des règles du jeu paraît incertain. Le changement d'ambiance par rapport au traitement humoristique de la parodie précédente est surprenant, mais n'invalide pas sa première perception de la "franchise".
- Troisième support - Page d'accueil du SCP Wiki.
  - Actions notables : commence par les sections *About* et lit attentivement les préambules de chaque page, fait ensuite de même avec dans *SCP Series*, SCP-001. Parcourt les différentes *SCP Series*, puis les *SCP Tales* et enfin les *Top Rated Pages*. Passe par les *Guides* avant d'utiliser le moteur de recherche interne du Wiki<sup>176</sup> avec la requête "my little pony" et découvre le Canon *cross-over* des *Bronies*<sup>177</sup>, "*MLP-Foundation*".
  - Résumé de son expérience : la Fondation est un laboratoire secret fictionnel, dédié à la création de *fanfictions* en *cross-over* comme ce fut le cas avec *My Little Pony*.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? Rien de vraiment clair en-dehors des *Guides*.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? Ce site semble être essentiellement un lieu de stockage sans ordre ou arche narrative définis, hébergeant des fictions nettement plus riches que les jeux, probablement des extensions narratives produites par les joueurs. Il ne semble pas exister de lien pertinent entre ce support et le jeu. L'ensemble est difficile d'accès, brouillon, son but n'est pas clair.
- Remarques finales : une cohérence sous-jacente est assurée par le maintien de certains signes entre ces trois univers, comme l'acronyme SCP. Les deux itérations vidéoludiques lui apparaissent comme des versions extrêmement simplifiées de l'univers plus global du site. Qu'il ait été conçu *a posteriori* ou avant ces itérations, c'est lui qui englobe réellement l'univers SCP.

<sup>176</sup> Seule occurrence d'une telle action parmi les 5 sujets.

<sup>177</sup> Voir notre troisième partie.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

### Entretien n°5

- Profil :
  - Femme, 25 ans.
  - Peu familière des jeux vidéo.
  - Très familières des espaces d'écriture collaborative et des *fanfictions*, en a produit un certain nombre elle-même.
  - Peu familière des univers de la conspiration ou de la science-fiction.
- Premier support - Nouvelle partie sur "*SCP: Containment Breach*".
  - Actions notables : lit attentivement la documentation découverte, tente d'interagir avec les mêmes éléments de décor que les autres sujets. Le personnage-joueur meurt à de nombreuses reprises en raison d'une confusion vis-à-vis des règles de jeu, notamment l'incapacité à se défendre activement contre les NPCs ou l'environnement.
  - Résumé de son expérience : c'est un environnement qui évoque l'armée américaine, le joueur est désorienté et doit survivre, le système de clignement d'yeux est sa seule "arme" pour se défendre. Un acronyme semble définir cet environnement mais elle ne s'en souvient pas exactement. En revanche son sigle associé l'a marquée - il inclut trois flèches tournées vers l'intérieur, peut-être un détournement des signes d'avertissement "*Biohazard*" ?. Le but est de trouver la sortie de ce labyrinthe.
  - Quelles cohérences au sein de ce contenu ? : l'univers fantastique, très "Zone 51", est cohérent par lui-même et très engageant.
  - Quelles incohérences au sein de ce contenu ? : le jeu présente trop de chemins bloqués ou de choix mortels sans explication, ce qui rend l'expérience frustrante.
- Second support - Page d'accueil du SCP Wiki.
  - Actions notables : parcourt les News de la communauté avant de s'orienter vers le *Canon Hub* puis le *Tale Hub*. Passe par la section *About* puis quelques *SCP Series* avant de chercher activement des contenus dédiés aux membres : les pages membres puis les sections Discussions sur ces pages, et enfin le forum interne du site<sup>178</sup>.
  - Résumé de son expérience : il s'agit d'une communauté fictionnelle où le lecteur peut se "créer un personnage". L'accès semble volontairement dissimulé et difficile, peut-être uniquement motivé par le bouche-à-oreille ?

<sup>178</sup> Seule occurrence parmi nos sujets.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

Elle a reconnu l'iconographie croisée dans le jeu (le logo de la Fondation notamment) et analyse l'ensemble du site dans un parallèle avec des communautés comme fanfictions.net : un lieu collaboratif où les auteurs jouent volontiers entre les rôles de personnage et de créateur de l'univers, et dirigé par des stratégies de *community management* courantes, comme les concours de nouvelles ou la section News qui valorise périodiquement certains contenus.

- Quelles cohérences avec le contenu précédent ? le jeu semble mettre en scène l'un des Sites<sup>179</sup> de la Fondation. Le site repose sur une masse colossale de contenu dont le contrat de lecture est exprimé clairement au moyen d'éléments fictionnels. La désorientation du lecteur paraît totalement maîtrisée, faisant partie de son immersion.
- Quelles incohérences avec le contenu précédent ? le ton paraît exagérément officiel par rapport au jeu, il pourrait s'agir d'un site de fans mais plus probablement de l'origine du narratif.
- Troisième support - Vidéo de la *Playlist* SCP de Markiplier sur Youtube - "*Update 1.6*".
  - Actions notables : commente plusieurs actions de Markiplier à la lumière de sa propre expérience dans le jeu. Elle dégage rapidement les règles qui lui avaient initialement échappé. Saute plusieurs fois en avant dans la vidéo lorsque Markiplier n'est pas activement en train de se mesurer à un obstacle du jeu.
  - Résumé de son expérience : site PewDiePie comme référence proche. Si le format ne la séduit pas particulièrement, elle le trouve très satisfaisant dans la mesure où il permet de découvrir de nombreux éléments du jeu qui auraient été difficiles d'accès pour le joueur néophyte.
  - Quelles cohérences avec le contenu précédent ? Sa vision de l'univers globale change à ce stade, la dialectique de Markiplier lui fait penser que le site est avant tout alimenté par des fans du jeu et pas l'inverse.
  - Quelles incohérences avec le contenu précédent ? le positionnement du joueur et les règles du jeu sont bien plus clairs, elle remarque en outre les surnoms donnés par Markiplier aux monstres et l'impact qu'ils ont sur la perception du spectateur (par opposition à l'expérience bien plus inquiétante qu'elle avait connue sur le premier support).

<sup>179</sup> Seule occurrence d'un parallèle entre la représentation intradiégétique de la Fondation en une sélection de Sites secrets, et le jeu qui se déroulerait précisément dans l'un d'entre eux.

## Voyages d'un narratif, entre réécriture et détournements

- Remarques finales : le site et les vidéos semblent pouvoir aider à la progression dans le jeu, mais ne sont certainement pas obligatoires à sa maîtrise. Il s'agit de supports bien distincts et indépendants.

## Résumé

Ce mémoire explore en détails les migrations sémantiques spontanées d'un narratif entièrement amateur sur Internet, de ses humbles origines au sein d'une communauté d'écriture collaborative à ses adaptations sur des plateformes de jeu vidéo monétisées et des chaînes Youtube à forte audience, en passant par ses réappropriations au sein de communautés variées.

A la croisée des questions du *fandom*, de la communauté en ligne, de la valeur iconographique dématérialisée, de la circulation d'audiences et de la porosité entre supports médiatiques et *business models* digitaux, il se base sur la traçabilité de symboles forts d'une audience à une autre pour proposer une analyse de la portée mémétique des contenus par opposition à leurs enjeux raisonnés ou structurels au sein d'un dispositif.

Cette histoire d'histoires, celle de la *SCP Foundation*, est développée au moyen de trois questionnements d'hypothèses incrémentaux - comment le narratif de cette communauté se donne-t-il à voir et à reprendre, quels signifiants émet-il avec le plus de force et pour quelle compatibilité avec d'autres supports, et quels éléments de son identité lui échappent dans le même temps pour nourrir des narrations indépendantes - afin de dégager une batterie de recommandations professionnelles. Ces dernières visent à discuter l'appropriation d'un narratif dans le cadre de son accompagnement par une agence de communication digitale.

A partir de la diffusion sémantique rencontrée par la *SCP Foundation*, elles abordent plusieurs questionnements et bonnes pratiques comme autant d'aides au concepteur d'un dispositif pour pallier à, ou valoriser, la propension au détournement et à la réappropriation difficilement prédictible des audiences digitales.

## Mots-clefs

Fandom

Transmédia

Collaboration

Internet

Architexte

Iconographie

Développement indépendant

Web 2.0

Communauté en ligne

Grassroots

Youtube

Écrits d'écran

Wikis

Réseaux Sociaux

Convergence

Crowdsourcing