



HAL
open science

Immersion par un podcast de fiction d'horreur

Ninon Pau

► **To cite this version:**

| Ninon Pau. Immersion par un podcast de fiction d'horreur. Littératures. 2023. dumas-04543245

HAL Id: dumas-04543245

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04543245>

Submitted on 12 Apr 2024

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

AIX-MARSEILLE UNIVERSITÉ
Département d'Études du Monde Anglophone (DEMA)

Immersions par un Podcast de Fiction d'Horreur

Mémoire présenté en vue de l'obtention du
Master Études Culturelles, Parcours Monde Anglophone

Sous la direction de
Pr. Sébastien Lefait

Présenté par
Ninon Pau

LERMA – EA 853
Session de juin 2023

AIX-MARSEILLE UNIVERSITÉ
Département d'Études du Monde Anglophone (DEMA)

Immersions par un Podcast de Fiction d'Horreur

Mémoire présenté en vue de l'obtention du
Master Études Culturelles, Parcours Monde Anglophone

Sous la direction de
Pr. Sébastien Lefait

Présenté par
Ninon Pau

LERMA – EA 853
Session de juin 2023

Table des matières

Remerciements	6
Introduction	1
Chapitre I/ Immersion des Podcasts d’Horreur	5
I/A) De la science (sens et émotion).....	5
I/A)1. Le Son	5
I/A)2. La Peur	7
I/A)3. Peurs auditives	11
I/B) À la fiction (genre et médium).....	13
I/B)1. L’Horreur.....	13
I/B)2. Les Podcasts.....	20
I/B)3. Les Podcasts de fiction d’horreur	23
I/C) Immersion par la porosité entre fiction et réalité	25
I/C)1. <i>The Magnus Archives</i> : Make your statement, face your fear.	25
I/C)2. Quand la peur ruisselle de l’œuvre dans le monde réel	28
I/C)3. Ses sons sinueux qui s’insinuent.....	31
Chapitre II/ Immersion et Réception	36
II/A) Appréciation : réception par la critique et le public.....	36
II/A)1. Vue d’ensemble.....	36
II/A)2. <i>TMA</i> et la critique	41
II/A)3. <i>TMA</i> et son public.....	44
II/B) Intertextualité : création post-réception.....	50
II/B)1. Lexique.....	51
II/B)2. Adaptation par l’industrie médiatique	55
II/B)3. Appropriation par les fans	58
II/C) Appropriation par les fans de <i>TMA</i>	62
II/C)1. Méthodologie, choix des sites et des types d’arts	62
II/C)2. Résultats	67
II/C)3. Discussion et Conclusion	70
Chapitre III/ Transformation de l’Immersion	80
III/A) Généralités sur les JdR.....	80
III/A)1. Les Jeux de Rôle sur table.....	80
III/A)2. Les JdR sur table d’Horreur	84
III/A)3. Immersion et Agentivité dans les jeux d’horreur	86
III/B) Transformation et Création des Mécaniques et de la Narration	89
III/B)1. La Fiche Personnage : Adaptation et Création de mécaniques.....	90

III/B)2. Transformation de la Narration.....	98
III/B)3. Enjeux d'adaptations	102
III/C) Réception de l'adaptation	105
III/C)1. Méthodologie et Profils des répondants.....	105
III/C)2. Résultats et discussion des questions longues.....	111
III/C)3. Conclusion	117
Conclusion	119
Glossaire	123
Bibliography.....	125
Annexes	134

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier Professeur Sébastien Lefait qui a su m'accompagner dans ce mémoire par ses conseils avisés, ses discussions riches et sa confiance en ce projet.

Je tiens aussi à remercier Aix-Marseille Université et son Master ECMA qui m'a permis de m'essayer à la recherche dans un cadre agréable et encourageant.

Je ne peux que réitérer mes remerciements envers ma famille dont l'amour et le soutien sans faille qu'elle me porte me motive dans chaque projet que j'entreprends.

Enfin, je remercie toute l'équipe de Rusty Quill dont l'œuvre a nourrit cette recherche mais aussi mon imagination et ma passion.

Introduction

Continuation d'une première réflexion

Ce mémoire de master 2 se place dans la continuité avec celui rédigé l'année précédente. Nous y avons étudié le podcast the fiction d'horreur : *The Magnus Archives (TMA)* (Sims & Newall, 2016), à travers le prisme du flou entre fiction et réalité dans une telle œuvre. Nous avons conclu sur l'invitation envers le public à faire perdurer l'œuvre, invitation à laquelle nous avons nous-même répondu par ce mémoire ci-présent et par l'adaptation en Jeu de Rôle de l'œuvre source que nous vous présenterons ici. Notre ouverture précédente annonçait la volonté d'élargir notre étude de l'horreur sonore et de s'essayer à l'étude des fans. Nous avons mené une étude plus large mais avons décidé de nous appuyer tout de même sur *The Magnus Archives* afin d'illustrer notre propos avec des exemples concrets. Nous avons bel et bien mené une étude des fans, mais après définition des termes, nous avons préféré élargir notre champ de recherche à une étude du public, qui comporte celle des fans. Nous présentons et étudions bel et bien notre adaptation en Jeu de Rôle qui nous permet de prendre la double casquette de chercheur et créateur. Enfin, nous avons précisé notre réflexion en utilisant le terme d'immersion, central à la recherche que nous nous apprêtons à vous présenter.

The Magnus Archives : Un Podcasts de fiction d'horreur

The Magnus Archives est un podcast de fiction d'horreur publié par Rusty Quil, écrit par Jonathan 'Jonny' Sims, réalisé par Alexander J. Newall et monté par Annie Fitch, Elizabeth Moffat, Brock Winstead, James Ausitin, Ian Hayles, Mike Lebeau, Nico Vettese and Alexander J Newall, avec une musique composée par Sam Jones. Le premier épisode a été mis en ligne le 24 mars 2016 et le dernier le 25 mars 2021 pour un total de 200 épisodes de 15 à 25 minutes structurés en 5 saisons de 40 épisodes chacune.

Nous allons vous résumer les événements importants des 5 saisons afin de vous donner une idée de l'univers fictif de *The Magnus Archives*. Nous ne pouvons que vous inviter à vous délecter de son écoute avant de lire ces lignes afin de ne pas gâcher les nombreuses révélations de ce chef d'œuvre de fiction. La saison 1 est introduite par la promotion du personnage principal, Jonathan 'John' Sims, en tant qu'Archiviste en chef des archives de l'Institut Magnus. Ce dernier est dirigé par Elias Bouchard et se spécialise dans les événements

occultes et ésotériques. John décide de réorganiser les archives en enregistrant numériquement les témoignages qui s’y trouvent. Certains témoignages sont récalcitrants à se faire enregistrer jusqu’à ce que John trouve un magnétophone à cassette dans les archives : ce sont les témoignages enregistrés de la sorte que nous écoutons en tant qu’auditeurs du podcast. Alors que John commence en sceptique, sa lecture de témoignages inquiétants et les retours d’enquêtes menées par ses assistants le convertissent peu à peu jusqu’à ce que la rencontre d’un humain infesté de vers et aux intentions néfastes envers l’Institut le convainque définitivement. Le terme « paranoïaque » résume parfaitement l’état de John tout au long de la saison 2. Ce dernier essaie de comprendre ce qui est arrivé à sa prédécesseuse ayant mystérieusement disparu. Son enquête le mène vers Jurgen Leitner, un collectionneur de livres qui lui dévoile de nombreuses informations : tous les événements ésotériques que John a découvert sont liés à un Panthéon d’Entités qui représentent les peurs. Ces Entités ont une influence sur terre à travers leurs manifestations – des lieux, des objets, des monstres, voire des avatars, c’est-à-dire des humains devenus monstrueux par leur dévouement à une Entité. Leitner est brutalement tué par Elias afin qu’il ne dévoile pas plus d’informations à John ; ce dernier est d’ailleurs accusé du meurtre et se retrouve en cavale. Lors de la saison 3, John est kidnappé par un cirque ambulante qui désire réaliser le rituel permettant à l’Entité qu’il sert de se matérialiser sur terre. John et ses assistants archivistes arrivent à mettre fin au rituel, mais notre protagoniste se retrouve dans le coma. A son réveil au début de la saison 4, John comprend qu’il est devenu l’avatar de L’Œil, une Entité avide de savoir qui le force lire des témoignages de façon addictive. Nous apprenons qu’Elias est en réalité Jonah Magnus, le fondateur de l’Institut, et qu’il souhaite réaliser le rituel permettant à toutes les Entités de se matérialiser sur terre : c’est le Rituel de Masse. John et Martin – un de ses assistants dévoués – essaient d’arrêter Elias, or ce dernier, passé maître en fait de tromperie, arrive à faire en sorte que John déclenche le Rituel. La saison 5 s’ouvre sur un univers postapocalyptique où les Entités règnent sur terre. John et Martin essaient de rétablir l’ordre. Après un périlleux voyage, les deux protagonistes arrivent au cœur du problème : l’Institut. Dans un dernier élan sacrificiel, ils disparaissent emportant avec eux les Entités piégées sur les cassettes qui contiennent les témoignages.

Mots clés

Comme introduit plus haut, notre réflexion se penche ici sur un concept en particulier : l'immersion. D'après le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), l'immersion correspond au « fait d'immerger ; état de ce qui est immergé. », où « immergé » « désigne quelque chose qui, dans un liquide, subit un mouvement descendant ». Il s'agit ici de la première définition qui donne la signification littérale du mot ; or c'est au figuré que nous l'employons dans notre réflexion. La deuxième définition commence doucement à préciser notre pensée : « Fait de plonger ou d'être plongé (dans une atmosphère quelconque). », ce terme peut être utilisé notamment en astronomie. Enfin, la troisième définition présente la signification figurée du terme « fait de plonger ou d'être plongé (dans une certaine ambiance, une occupation.) ». Si la troisième définition correspond au mieux à notre recherche, les autres éclairent elles aussi notre réflexion. La première définition présente un mouvement propre à l'immersion qui se fait graduellement : l'immersion présente donc des degrés et peut être plus ou moins totale. La seconde définition nous montre la dualité de l'action qui peut être actée ou subie comme le sous-entend l'utilisation de l'actif « plonger » et du passif « être plongé ». Enfin, les termes de « liquide », « atmosphère », « ambiance » et « occupation » introduisent l'idée que l'immersion nécessite la transition d'un environnement à un autre qui rappelle le mouvement introduit par la première définition (CNRTL, 2005b). Pour résumer, l'immersion que nous étudions ici présente un mouvement graduel d'un environnement connu à un autre environnement et qui peut être volontaire ou subi. Comme notre recherche se focalise sur la fiction, nous pouvons même préciser que cette transition mène à un environnement ou univers fictif.

Dans leur étude des environnements virtuels, Witmer et Singer expliquent que l'« *Immersion* est un état psychologique caractérisé par la perception de soi comme étant enveloppé par, inclus dans, et interagissant avec un environnement qui procure un courant continu de stimuli et d'expériences. » (Witmer & Singer, 1998, p. 227). A leur suite, Trépanier-Jobin et Couturier lient l'immersion au sentiment de présence mais aussi à celui de l'absorption dans un univers fictif, particulièrement pour les jeux (Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, pp. 2–3). Les chercheuses présentent trois sous-catégories de « l'immersion fictionnelle dans les jeux vidéo », sous-catégories qui nous semblent pertinentes pour notre recherche malgré la précision du médium : nous avons « l'immersion diégétique » qui correspond à l'impression

de se trouver dans un espace/environnement/univers fictif et qui dépend notamment du nombre de détails ; « l’immersion narrative » qui se rattache à l’histoire et aux techniques narratives utilisées afin de la transmettre ; « l’immersion identificatrice » liée à l’émotion investie par le joueur – nous élargissons au lecteur, auditeur, visionneur – dans le personnage, plus précisément lorsque le joueur incarne le personnage, ici l’immersion semble plus précise lorsque le public est actif et aura plus de poids au fil de notre réflexion (Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, p. 5).

Voici une première esquisse de l’immersion fictionnelle que nous utilisons comme base de notre réflexion. Tout au long de notre recherche, nous étudierons l’immersion à travers différents média, c’est-à-dire différents supports narratifs. Nous étudierons plus en détail trois média en particulier : les podcasts de fiction, les fanfictions et les Jeux de Rôle dont nous donnerons les définitions aux moments opportuns. Après avoir étudié les moyens qui permettent de mettre en place l’immersion, nous utiliserons des études de réceptions afin de voir si ces moyens se confirment et si l’immersion est réussie. Si le titre précise l’immersion dans les podcasts de fiction d’horreur, c’est parce qu’ils forment la base et le moteur du reste de notre étude qui s’élance alors vers d’autres média et vers la réception.

Problématisation

Le but de notre réflexion n’est pas tant de mettre le doigt sur un problème, mais plutôt d’observer la façon dont l’immersion est mise en place et d’essayer de déterminer par l’observation du public si l’immersion a bien fonctionné et de savoir si/comment elle peut être adaptée sur un autre médium. Nous verrons en quoi *The Magnus Archives* en particulier est une œuvre qui imbrique son médium et son genre avec son intrigue pour mettre en place une immersion particulièrement réussie.

Nous verrons dans un premier temps quel type d’immersion est permise par les podcasts d’horreur et comment *TMA* l’utilise à ses fins.

Cela nous amènera à étudier la réception par le public afin de déterminer si l’immersion est réussie.

Enfin, nous observerons certaines façons de transformer l’immersion lorsque l’on adapte une œuvre et ce à travers l’adaptation du podcast de fiction d’horreur *TMA* en Jeu de Rôle.

Chapitre I/ Immersion des Podcasts d’Horreur

“Alors, pendant une heure, le chien hurla sans bouger ; il hurla comme dans l’angoisse d’un rêve ; et la peur, l’épouvantable peur entraînait en moi ; la peur de quoi ? Le sais-je ? C’était la peur, voilà tout.

Nous restions immobiles, livides, dans l’attente d’un événement affreux, l’oreille tendue, le cœur battant, bouleversés au moindre bruit.”

(Maupassant, 1882)

Afin d’étudier l’immersion permise par les podcasts de fiction d’horreur, nous allons tout d’abord étudier comment fonctionnent le son et la peur dans notre corps, plus précisément notre cerveau. Nous nous pencherons en suite sur le genre de l’horreur comme fonctionnalisation de la peur, puis sur le médium du podcast comme matérialisation du son. Après ce fondement théorique, nous illustrerons notre propos avec *The Magnus Archives*.

I/A) De la science (sens et émotion)

I/A)1. Le Son

D’après le CNRTL, le son est une « [s]ensation auditive produite sur l’organe de l’ouïe par la vibration périodique ou quasi-périodique d’une onde matérielle propagée dans un milieu élastique, en particulier dans l’air. » (CNRTL, 2005d)

Biologie

Comment cette onde matérielle devient-elle une sensation auditive ? Elle se propage dans le canal auditif – “*ear canal*” – ce qui lui permet de traverser les régions de l’oreille externe – “*external ear*” – et moyenne – “*middle ear*” – pour atteindre l’oreille interne – “*inner ear*”. L’organe sensoriel primordial dans la réception du son dans l’oreille interne s’appelle la cochlée – “*cochlea*” – : elle reçoit les données sonores avec précision en captant leurs fréquence, intensité et durée (Appler & Goodrich, 2011) [Figure 1, les éléments cités sont encadrés en rouge sur le schéma]. Ses informations sont ensuite transmises par le nerf cochléaire – “*cochlear nerve*” – jusqu’au tronc cérébral ce qui permet un accès direct au cerveau. Nous simplifierons ici à l’extrême en disant que ces informations sont ensuite

réceptionnées par le thalamus pour être finalement envoyées dans le cortex auditif, celui-ci appartient au cortex sensoriel traitant tout stimulus capté par les cinq sens (Pujol, 2020) [Figure 2]. Voici comment une onde devient une sensation auditive.

Figure 1: Structure de l'oreille [Wikipédia, Système auditif].

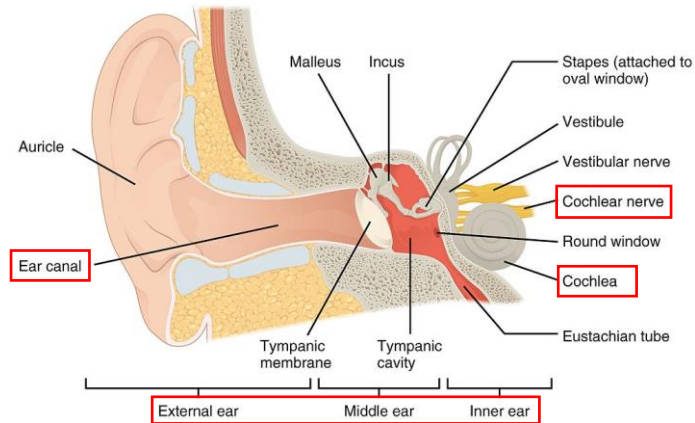
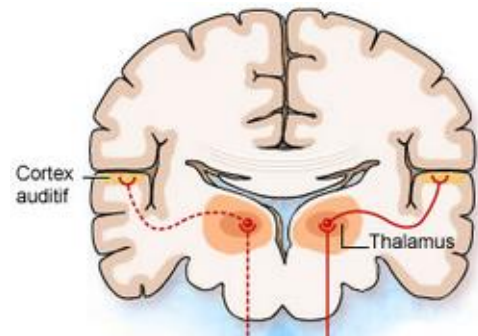


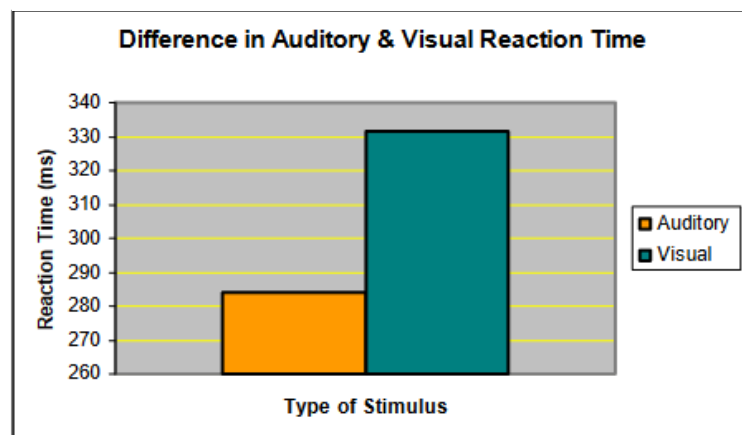
Figure 2 : Extrait d'un schéma sur les voies auditives primaires. [http://www.cochlea.eu/cerveau-auditif]



Vision et audition : qui est le plus rapide ?

Le son et la lumière ne se déplacent pas dans l'espace à la même vitesse. La lumière est en effet bien plus rapide (300,000,000m/s) que le son (335m/s). Pourtant, lorsqu'un événement à la fois auditif et sonore se produit – par exemple une personne qui parle – nous recevons bel et bien les

Figure 3 : Différence de temps de réaction entre l'audition et la vision [(Shelton & Kumar, 2010)].



informations de façon synchrone – la parole se superpose aux mouvements faciaux. Cela sous-entend dès lors que le cerveau est capable d'analyser les stimuli sonores plus rapidement que les stimuli visuels (Callender, 2008 ; Navarra et al., 2009). Dans leur étude comparative des temps de réactions en fonction de stimuli sonores ou visuels, Shelton et Kumar expliquent que le temps de réaction sonore est le plus rapide de tous les sens. Leur étude montre plus précisément que le temps de réaction moyen pour un stimulus visuel est d'environ 331 milliseconde, alors que pour un stimulus auditif, le temps moyen est de 284 millisecondes [Figure 3] (Shelton & Kumar, 2010, pp. 30–31).

Le son se distingue de ses frères sensoriels par sa rapidité, étant la sensation que le cerveau humain perçoit le plus rapidement. Toutes ces étapes peuvent nous rappeler l'aspect graduel de l'immersion ainsi que ce mouvement d'un environnement – externe – à un autre – le cerveau. Enfin, les ondes sonores sont un type de stimuli qui peuvent être utilisés pour se repérer spatialement, dès lors, s'ils sont utilisés dans la narration, ils se rattachent à l'immersion diégétique.

I/A)2. La Peur

D'après le CNRTL, la peur se définit comme un « [é]tat affectif plus ou moins durable, pouvant débiter par un choc émotif, fait d'appréhension (pouvant aller jusqu'à l'angoisse) et de trouble (pouvant se manifester physiquement par la pâleur, le tremblement, la paralysie, une activité désordonnée notamment), qui accompagne la prise de conscience ou la représentation d'une menace ou d'un danger réel ou imaginaire » (CNRTL, 2005c). Elle est donc une réaction à une situation qui apparaît comme dangereuse et qui entraîne des conséquences émotionnelles comme physiques. Son étymologie prend racine dans le latin *pavor* : « émotion qui saisit ; crainte, épouvante, effroi » (ibid) : ici, la première définition du terme latin présente l'émotion comme particulièrement corporelle.

Psychologie

Avant même de définir plus en profondeur la peur, il faut noter la difficulté de décrire ce qu'est une émotion. Dans son livre sur la peur dans le domaine de la psychologie, Gray dénote dès la troisième page que la nature même des émotions n'est pas si évidente que cela. Il décide alors de mettre des mots sur les critères qui semblent relier 'les émotions' ensemble : elles sont une réaction à des « événements renforçateurs » – "*reinforcing events*" – qui peuvent se résumer au binôme récompense-punition. Une fois les émotions définies, Gray présente « la peur comme une forme de réaction émotionnelle face à la menace d'une punition, où une 'punition' peut être définie comme n'importe quel stimulus que les membres de l'espèce concernée vont faire en sorte d'éviter, ou encore d'abolir¹ » (Gray, 1987, p. 3). Gray présente sur la même page les trois réactions possibles générées par la peur : la paralysie, la lutte ou la fuite – les « 3 Fs » en anglais : "*freeze, fight or flight*".

¹ "fear is one form of emotional reaction to the threat of punishment, where a 'punishment' may be operationally defined as any stimulus which members of the species concerned will work to terminate, escape from, or avoid." (Gray, 1987, p. 3)

Dans son article dont le but est de redéterminer le vocabulaire du champ de recherche sur la peur en psychologie, Ledoux donne une définition générale et simplifiée de la peur : « la peur est ce qu'il se produit lorsque le cerveau est conscient que son bien-être personnel (physique, mental, social, culturel, existentiel) est handicapé ou puisse l'être à un moment donné. Ce qui rassemble tous les cas où la peur se déclenche, c'est une prise de conscience (fondée sur les matériaux bruts disponibles) qu'un danger est proche ou possible.² » (LeDoux, 2014, p. 2876). La peur est donc une réaction face à une menace.

Biologie

Si la peur est déclenchée par des événements – ou stimuli – externes, la réaction de peur, elle, commence dans le cerveau. Plus précisément, les stimuli sont analysés en premier par le thalamus qui envoie un signal sensoriel plus ou moins direct à l'amygdale qui détecte la valence³ émotionnelle de ces stimuli. L'amygdale active par la suite d'autres zones qui préparent les fonctions motrices concernées par la réaction de paralysie, de lutte ou de fuite. Le cerveau entre en hypervigilance, les pupilles et les bronches se dilatent, et la respiration accélère. Le rythme cardiaque et donc la pression sanguine augmentent ce qui permet de transmettre une plus grande quantité de glucose dans les muscles qui sont alors prêts à être mis en marche de façon plus ou moins violente ; à l'inverse, les organes moins utiles face à un danger sont ralentis – comme le système digestif. Les sens sont exacerbés, en particulier l'ouïe et la vue (Ben Fama Jr., 2012,

secs 11m52-12m34;
Javanbakht & Saab, 2017;
Kalin, 1993, p. 96;
Lanteaume et al., 2007, pp.
1311–1312). Voici la
photographie d'une
personne effrayée [Figure 4].
On remarque la dilatation de
ses pupilles – imitée par les

Figure 4 : Personne effrayée.

[<https://www.pexels.com/fr-fr/photo/femme-en-debardeur-gris-3812725/>]



² "Fear is what happens when the sentient brain is aware that its personal well-being (physical, mental, social, cultural, existential) is challenged or may be at some point. What ties together all instance of fear is an awareness, based on the raw materials available, that danger is near or possible." (LeDoux, 2014, p. 2876)

³ « *PSYCHOL.* Puissance d'attraction (valence positive) ou de répulsion (valence négative) qu'un individu éprouve à l'égard d'un objet ou d'une situation. » (CNRTL, 2005e)

yeux écarquillés – et des bronches – sous-entendu par la bouche entre-ouverte –, ainsi que la contraction musculaire des bras qui démontrent une posture défensive.

Regardons de plus près ce qu'il se passe dans le cerveau. Nous avons parlé d'un signal plus ou moins direct envoyé du thalamus à l'amygdale : cette nuance est permise par les observations de Ledoux dans son livre sur la matérialisation des émotions dans le cerveau (Ledoux, 1998). Il distingue deux types de réaction de peur, correspondant à deux circuits différents du traitement de l'information dans le cerveau : le circuit haut et le circuit bas, le second étant bien plus rapide, le premier bien plus précis. L'hippocampe et le cortex cérébral permettent d'analyser les informations perçues avec plus de détails et notamment de savoir si un élément perçu est bel est bien une menace. Ces deux derniers éléments participent au circuit haut de la réaction de peur qui est alors plus précise, mais aussi moins rapide. Voici le schéma d'un cerveau présentant les différents éléments mis en marche lors de la réaction de peur [Figure 5].

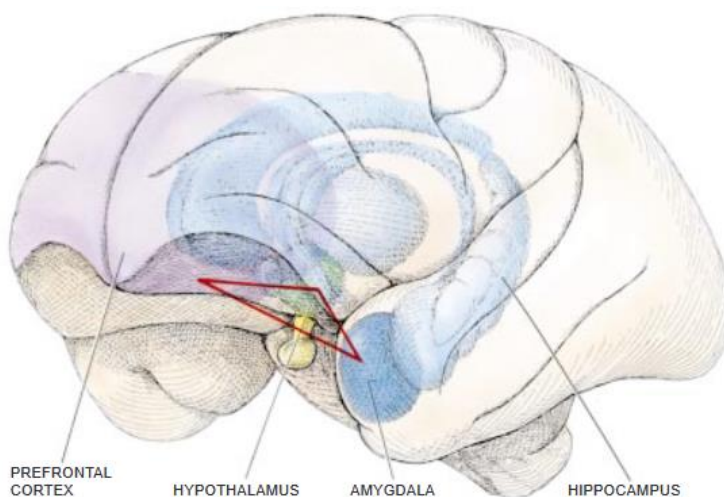


Figure 5 : « LES TROIS RÉGIONS DU CERVEAU qui sont entre-connectées par des voies neuronales (présentées schématiquement par des lignes rouges) sont d'une grande importance dans la régulation des comportements liés à la peur. Le cortex préfrontal (violet) participe à l'évaluation d'un danger. L'amygdale (bleu foncé) est un composant majeur du système limbique qui produit les émotions (bleu clair). Et l'hypothalamus (vert), en réponse à des signaux envoyés par le cortex préfrontal, déclenche la diffusion d'hormones qui mettent en place les réponses motrices face à des menaces perçues. » [schéma et traduction à partir de (Kalin, 1993, p. 98)]

Le circuit bas est essentiel pour répondre à des dangers immédiats et résulte souvent en un sursaut ou autres mouvements du type. Le circuit haut, lui, est nécessaire pour nuancer les informations brutes perçues par le thalamus [Figure 6]. Ledoux présente un exemple : imaginons une personne qui marche dans la forêt et qui entend un craquement non loin. Le circuit bas analyse le son – perçu par le thalamus – comme une menace potentielle – d'après l'amygdale – et fait en sorte que le corps réagisse en fonction : l'ouïe et la vue sont amplifiées, le cœur accélère afin de donner un coup de fouet aux muscles qui éloignent le corps du danger. Le circuit haut peut se déclencher après la réaction initiale : les stimuli sont recueillis de

nouveaux par le thalamus qui envoie les données dans le cortex cérébral – puis dans l’hippocampe – qui analysent les stimuli plus en détail, on peut alors se rendre compte que le bruit n’était qu’une branche craquant sous le poids de la mousse engorgée de rosée matinale. Cette information est enfin renvoyée à l’amygdale qui va agir en fonction : si le danger s’avère être irréel, le corps va doucement s’apaiser ; si le danger est réel, la réaction de paralysie, lutte ou fuite se déclenche (Ledoux, 1998, pp. 163–165).

Figure 6: Les deux circuits de la réaction de peur d'après Ledoux. 1996.

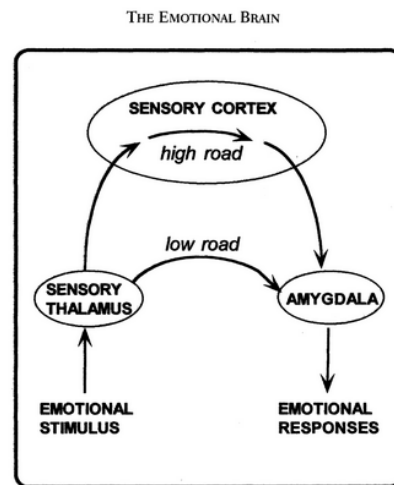


FIGURE 6-13
The Low and the High Roads to the Amygdala.

Aimer avoir peur, un paradoxe ?

Dans leur article sur la science de la peur, Javanbakht et Saab se demandent pourquoi certaines personnes aiment avoir peur. Ils expliquent alors que cette émotion donne un sens de contrôle une fois que la menace a été analysée comme inconséquente. En effet, une fois l’instinct de paralysie, lutte ou fuite surmonté, le cerveau réanalyse la situation et recatégorise l’événement comme inoffensif. Nous pouvons dès lors apprécier d’autant plus la sensation forte due à la réaction originale et nous délecter du sentiment de confiance en soi qui naît après avoir surmonté cet événement. Mais alors, pourquoi d’autres personnes n’aiment pas être effrayées ? Tout est question d’équilibre entre l’excitation provoquée par la peur et le sens de contrôle. Deux situations où la peur n’est pas appréciée s’offrent à nous : 1/ si la situation semble trop réelle, la peur prend le dessus et dépasse le sens de contrôle ; 2/ si la situation est bien trop irréelle, la peur primaire ne se déclenche même pas (Javanbakht & Saab, 2017).

Anderson et al. (2020) présentent – dans leur étude sur la peur dans une maison hantée – une définition de ce qu’ils appellent « la peur récréative » : *“recreational fear”* – : il s’agit « d’une expérience émotionnelle qui combine la peur avec le plaisir.⁴ » (Andersen et al., 2020, p. 1498). Lors de leur panorama sur les études de la peur dans des situation activement recherchée par le sujet, les auteurs présentent une nouvelle théorie : celle de l’horreur comme jeu. Dès lors, comme avec le jeu, le plaisir dans la peur varie d’une personne à l’autre, tout est une question de « bonne dose » de surprise, de découverte,... (Andersen et al., 2020, p. 1498).

⁴ “We define recreational fear broadly as a mixed emotional experience of fear and enjoyment.”

Leur étude s'est donc portée sur des personnes parcourant une maison hantée – attraction – en utilisant un moniteur de fréquence cardiaque et des caméras placées à trois endroits particulièrement pertinents. Leurs résultats ont montré que les participants avaient tendance à définir inconsciemment leur moment d'intense plaisir aux mêmes moments d'intense peur. Le moniteur de fréquence cardiaque leur a permis de remarquer une relation linéaire entre le rythme cardiaque et la peur, mais cela a été plus compliqué de mettre en relation le rythme cardiaque et le plaisir. En ce qui concerne les caméras, le comportement perçu suggère que la peur comme le plaisir concordent avec les moments de surprise. Enfin, les sujets avaient tendance à d'écrire eux-mêmes cette expérience comme une forme de jeu (Andersen et al., 2020, pp. 1504–1507).

La peur récréative peut donc être considérée comme un jeu ce qui explique la volonté de certaine personne de se plonger dans des situations d'horreur de façon volontaire. Tout comme le jeu, chaque expérience de peur récréative varie d'une personne à l'autre en fonction de la « bonne dose » de surprise qu'elle produit. Cette bonne dose est à lier directement avec l'aspect graduel de l'immersion elle-même. On remarque que la peur peut engendrer soit une réaction passive – la paralysie –, soit deux réactions actives – la fuite et le combat. Tout comme le son, la peur est un stimulus qui passe d'un environnement à un autre, du monde extérieur au cerveau.

I/A)3. Peurs auditives

Dès la plus tendre enfance

Dans leur étude sur la réaction de nourrissons face à des sons suscitant la peur, Erlich et al. expliquent dès leur introduction que le système auditif humain se développe de façon bien plus rapide que le système visuel ce qui expliquent pourquoi les nourrissons dépendent plus des stimuli auditifs que visuel dans leurs premières années de vie (Erlich et al., 2013, p. 895).

La Peur influence les sens

Gagnon et al. montrent dans leur étude que la peur influence la perception sonore. Ils se sont focalisés sur la capacité d'un sujet à déterminer si un objet est à sa portée en fonction de stimuli visuels puis sonores, le tout dans état neutre, puis dans un état effrayé (Gagnon et al., 2013, p. 50). Gagnon et al. suggèrent que le système auditif est biaisé de sorte à ce qu'une personne perçoive un son en approche comme étant plus proche qu'il ne l'est réellement. De

plus, ce biais est plus fort pour les personnes étant dans une incapacité physique à se défendre face à cette menace (Gagnon et al., 2013, p. 50). D'autre part, il a été montré que des tonalités neutres (c'est-à-dire non-effrayantes) sont perçues comme plus proches par un sujet effrayé (Gagnon et al., 2013, p. 50). Les résultats de leur enquête montrent que les participants effrayés jugent pouvoir atteindre des distances bien plus importantes que dans un état neutre et face à des stimuli auditifs ; la différence de portée perçue face à un stimulus visuel n'a pas montré de différence significative entre un état neutre et un état effrayé [Figure 8]. En ce qui concerne la confiance dans les jugements présentés précédemment, les participants étaient en général moins confiants face à des stimuli auditifs que face à des stimuli visuels ; de plus, les participants face à des stimuli auditifs avaient plus confiance en leurs jugements lorsqu'ils étaient effrayés que lorsqu'ils étaient dans un état neutre ; à l'inverse, les participants face à des stimuli visuels avaient moins confiance en leurs jugements dans un état de peur que dans un état neutre [Figure 7] (Gagnon et al., 2013, p. 52).

Figure 8 : Jugement de la portée des participants en fonction du type de stimulus. [(Gagnon et al., 2013, p. 52)]

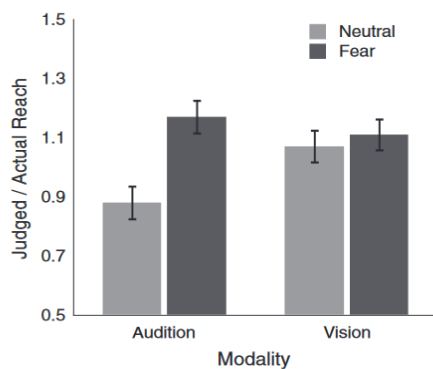
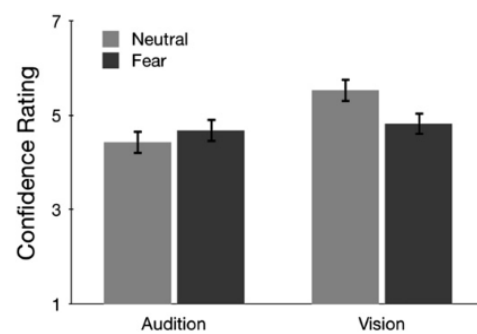


Figure 7: Certitude dans les jugements donnés. [(Gagnon et al., 2013, p. 52)]



Dans la discussion de leurs résultats, Gagnon et al. en déduisent que les sons sont perçus comme plus proches dans un état de peur, sans doute pour réagir en cas de danger. Ils remarquent aussi qu'il n'y a pas de différence significative entre un état neutre et un état de peur pour les stimuli visuels (Gagnon et al., 2013, p. 53). Nous en concluons que la peur semble plus menaçante – ou en tout cas urgente – face à des stimuli auditifs que face à des stimuli visuels.

La peur et le son se marient donc particulièrement bien. Cela se retrouve dans leur rapport à l'immersion : ils sont tous les deux graduels et présentent les mouvements de stimuli

du monde extérieur vers le cerveau ; ils peuvent tous les deux être utilisés à des fins d'immersion diégétique en indiquant la présence d'éléments dans notre espace.

I/B) À la fiction (genre et médium)

I/B)1. L'Horreur

Étymologie

Le CNRTL décrit l'horreur comme une « impression ressentie par une personne », plus précisément comme un « violent saisissement d'effroi accompagné d'un recul physique ou mental, devant une chose hideuse, affreuse. » Quant à son étymologie, elle est empruntée au latin *horror* qui signifie « hérissement, frissonnement; frisson d'effroi; frisson religieux » (CNRTL, 2005a). On remarque l'importante corporalité de cette impression qui peut rappeler l'étymologie de la peur ; les deux impression/sensation sont bien évidemment proches. Penchons-nous maintenant sur sa définition en tant que genre fictionnel.

Définir le Genre de l'horreur : une tâche complexe

Tout comme avec la définition d'une sensation, la définition du concept même de genre est complexe. Roberge fait cette remarque dans l'introduction de son livre sur *L'art de faire peur* en expliquant que la notion même de genre est liée à de nombreux débats et « fait couler beaucoup d'encre. Loin de faire l'unanimité, elle conduit parfois à des impasses théoriques. [...] Nous voulons d'entrée de jeu souligner le caractère illusoire des tentatives de classification systématique des genres. » (Roberge, 2004, p. 38). Cherry, dans son livre *Horror*, fait la même remarque que Roberge et souligne l'instabilité de l'idée de genre en soi. Elle présente aussi le « dilemme empiriste » introduit par Andrew Tudor : lorsque l'on tente de définir un genre, on réunit un corpus d'œuvres correspondant à ce genre afin d'en tirer les caractéristiques communes ; or ce corpus se fonde alors sur les caractéristiques a priori d'œuvre qui appartiennent à ce genre que l'on essaie de définir. Nous retombons sur la question paradoxale immémoriale : qui de la poule ou de l'œuf ? (expliqué dans Cherry, 2009, p. 21).

Tout comme avec la définition de la peur, l'horreur est reconnue pour être un genre difficile à définir. Une première tentative de définition peut s'appuyer sur ses caractéristiques fondatrices : ses stéréotypes, ses personnages types, ses événements narratifs clés, ... or le genre de l'horreur est extrêmement varié et les éléments cités précédemment peuvent différer d'un film à l'autre (Cherry, 2009, pp. 1–2). Prenons pour exemple deux films d'horreur

considérés comme classiques : *Shining* (Kubrick, 1980) et *Alien, le huitième passager* (Scott, 1979). Le premier est une adaptation du roman du même nom (King, 1977), le second est une histoire originale de Dan O'Bannon ; le premier se passe dans un hôtel perdu dans les montagnes, le second dans l'espace ; le premier présente une famille isolée dans l'hôtel et hantée par les anciens résidents sous forme spectrale, Jack est à la fois un protagoniste et un antagoniste et est le seul personnage qui meurt à l'écran ; le second présente une équipe d'astronautes et scientifiques qui se voient éliminés un à un par un alien qui s'est introduit dans le vaisseau – le lieutenant Ellen Ripley est la seule survivante (avec Jones, le chat) incarnant l'archétype horrifique de la dernière survivante. Ces films apparaissent comme antithétiques lorsque l'on s'attarde sur les détails cités précédemment, pourtant, tous deux sont considérés comme des classiques de l'horreur, ce qui sous-entend qu'ils présentent les caractéristiques clés du genre, alors même que tout les oppose.

Cherry propose alors une explication de cette hétérogénéité – qu'elle lie à la variation même du concept de genre – l'horreur est en réalité une collection de multiples sous-genres : « l'horreur n'est pas un genre, mais plusieurs [...]. Il est dès lors sans doute meilleur de penser le genre de l'horreur en tant qu'une collection de catégories apparentées mais souvent très différentes.⁵ » (Cherry, 2009, p. 3).

Liste de Sous-catégories (non exhaustive)

Essayons alors d'observer de plus près les sous-catégories de ce genre si peu borné. Comme l'indique le titre de ce paragraphe, il s'agit ici d'une liste non-exhaustive des sous-catégories – voire sous-genres – de l'horreur puisque ces dernières sont elles-mêmes difficiles à cerner et peuvent parfois se superposer.

Une première distinction entre deux types d'horreur est mise en avant par Clasen dans son livre sur l'attraction de l'horreur. Il explique que de nombreux critiques font la distinction entre « l'horreur surnaturelle » et « l'horreur psychologique » : « L'horreur surnaturelle implique un type de suspension ou de rupture des lois de la physique, souvent incarnées dans ou causées par une sorte d'entité surnaturelle tel un monstre ou un fantôme. [...] L'horreur psychologique, elle, n'implique pas de violation des lois de la physique, mais présente des

⁵ "horror is not one genre, but several [...]. It is therefore perhaps better to think of the horror genre as a collection of related, but often very different, categories." (Cherry, 2009, p. 3)

scénarii et menaces qui semblent naturels (si peu probables).⁶ » (Clasen, 2017, p. 6). Or, si nous nous appuyons sur un exemple cité plus haut – *Shining* (Kubrick, 1980) – nous remarquons que ces deux genres peuvent définir un même film. *Shining* est généralement décrit comme un film d’horreur psychologique (Wikipédia, 2023b) qui présente la douce descente de Jack dans la folie et qui le pousse à vouloir tuer sa famille ; or des éléments surnaturels sont aussi présents : entre les esprits qui incitent Jack à la violence, et le fameux pouvoir du fils de Jack – Danny – qui donne son nom à l’œuvre : le *Shining* ; dès lors, le film semble pouvoir aussi être décrit comme un film d’horreur surnaturelle. Ces deux catégories ne sont donc pas complètement distinctes.

Cherry tente aussi de dresser sa liste de sous-catégories mais précise rapidement qu’il s’agit plus d’exemples que d’une liste définitive ; de plus, son étude se porte ici sur les films d’horreur en particulier et ne prend donc pas en compte les autres media d’horreur. Elle cite : le Gothique (des contes horrifiques classiques) ; le Surnaturel, l’occulte et les film de fantôme (décrit plus haut) ; l’Horreur psychologique (décrite plus haut) ; les films de Monstres (avec des invasions destructrices de créatures dans un contexte quotidien) ; les ‘*Slashers*’ (terme difficilement traduisible et qui présente un groupe d’adolescents poursuivis par un harceleur) ; le *Body horror* (littéralement « l’horreur corporelle ») et films gores (qui s’appuient sur le dégoût du corps humain) ; le Film d’exploitation et autres formes de films violents (qui se concentrent sur les sujets tabou ou extrêmes) (Cherry, 2009, pp. 4–6). Mais il s’agit ici d’une analyse du cinéma d’horreur et ce ‘genre’ se déploie sur plusieurs média. Une recherche rapide sur la version anglaise de Wikipédia nous permet d’accéder à la liste des pages de l’encyclopédie qui concernent l’horreur⁷ : elle présente 38 pages qui se recoupent dans la catégorie « *Horror genres* » et inclus notamment la ‘fiction apocalyptique ou post-apocalypse’, ‘l’horreur cosmique’ (particulièrement appréciée dans les média ludiques du type jeu de rôle et que nous verrons plus en détail en III/) ou encore le “*survival horror*” (qui ne se traduit pas et qui concerne plus en particulier l’univers des jeux vidéo) ; il ne s’agit ici que de quelques

⁶ “Supernatural horror involves some kind of suspension or breach of physical law, usually embodied in or caused by some kind of supernatural agency such as an uncanny monster or a ghost. [...] Psychological horror, on the other hand, does not involve violation of physical law, but features naturalistic (if often implausible) menaces and scenarios.” (Clasen, 2017, p. 6)

⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Horror_genres

exemples parmi les 38 pages. On constate qu'il est difficile de définir avec exactitude une liste des sous-genres de l'horreur.

Malgré cette diversité, un élément clé rassemble tous ces (sous-)genres, c'est « leur capacité à effrayer. Cette dernière, la principale réponse qu'un film d'horreur est sensé cultiver, est alors un trait de caractère plus déterminant que n'importe quelle liste de conventions, stéréotypes ou styles dans le genre de l'horreur.⁸ » (Cherry, 2009, p. 4). Dès lors, c'est la sensation de peur qui réunit toutes ses catégories.

Émotion

Clasen relève aussi la difficulté de définition du genre de l'horreur et cite différents critiques, qui mettent en avant ce défi. Il relève aussi la solution présentée par Cherry (2009) : définir le genre par l'émotion qu'il produit chez le public. Clasen lui-même résume ce fait en quelques mots : « l'horreur est définie par son affect⁹ » (Clasen, 2017, p. 12).

Dès 1990, le philosophe Noel Carroll décrit l'horreur en fonction du sentiment qui en découle et qu'il nomme « art-horror » (Carroll, 1990, p. 13) : ce sentiment est motivé, d'après lui, par la vue de monstres propres à l'horreur qui se distingue par leur impureté qui les rend « non-naturel ». Cet aspect non-naturel se transforme en une menace autant physique que cognitive puisque les monstres vont à l'encontre de toute logique par leur anomalie (Carroll, 1990, p. 34). Il précise aussi que l'horreur fait partie de ces genres dans lesquels le ressenti du personnage se retrouve dans le ressenti du public (Carroll, 1990, p. 17). Carroll met par la suite en place une distinction entre le ressenti du personnage et celui du public : alors que le personnage croit en l'existence du monstre, le public lui est touché par la seule pensée de ce monstre. « Avoir une croyance c'est envisager une proposition avec assurance ; avoir une pensée revient à l'envisager sans assurance.¹⁰ » (Carroll, 1990, p. 80). En d'autres mots : croire c'est être convaincu que la proposition, ici le monstre, existe ; penser c'est concevoir le monstre sous forme d'idée, sans être convaincu que le monstre a une quelconque réalité. Dans la suite de Carroll, Roberge explique que « la peur est directement ressentie par les personnages et atteint les spectateurs par contagion. Le cinéma d'horreur trouve sens dans

⁸ "their capacity to horrify. This, the principal responses that a horror film is designed to exploit, is thus a more crucial defining trait of the horror genre than any set of conventions, tropes or styles." (Cherry, 2009, p. 4)

⁹ "Horror is affectively defined" (Clasen, 2017, p. 12)

¹⁰ "To have a belief is to entertain a proposition assertively; to have a thought is to entertain it non-assertively." (Carroll, 1990, p. 80)

l'expérience particulière du destinataire par le truchement de personnages "monstrueux" et "malveillants" dont les visages nous sont pourtant familiers. » (Roberge, 2004, p. 143). Ainsi, la peur est bien transmise de l'univers fictif – celui des personnages – à l'univers réel – celui du public – à travers, notamment, la figure clé du monstre au sens large.

La peur transmise par l'horreur peut se déployer en deux catégories : une peur primaire, individuelle et atemporelle, et une peur plus généralisée qui représente les anxiétés sociales d'une époque. L'horreur a donc pour but d'effrayer son public et son public s'immerge dans l'horreur dans l'attente d'être effrayé. Dans son enquête sur les préférences des amateurs d'horreur, Clasen explique que parmi les personnes interrogées 3.8% préfèrent que l'horreur ne soit pas du tout effrayante, 17.2% préfère une œuvre légèrement effrayante, 38% moyennement effrayante, 25.5% très effrayante et 15.5% extrêmement effrayante (Clasen, 2017, p. 12). On remarque tout d'abord que certains amateurs d'horreur ne cherchent pas particulièrement à être effrayés – même s'il s'agit de la minorité –, Clasen suppose que ces derniers sont motivés par d'autres raisons tel que la stimulation intellectuelle et esthétique, la pression de groupe ou encore une curiosité qui dépasse l'aversion produite par la peur. Il conclut tout de même en disant que « dans la grande majorité des consommateurs d'horreur, la stimulation émotionnelle négative représente la raison principale et inévitable de l'attraction de ce genre.¹¹ » (Clasen, 2017, p. 12). Cherry questionne les films qui suscitent la peur sans pour autant appartenir au genre de l'horreur. Sans donner de réponse définitive, elle accentue l'importance de considérer le genre en fonction de la réaction recherchée par et sur le public (Cherry, 2009, p. 16), en fonction de l'intention : tout ce qui fait peur n'est pas de l'horreur, mais si le but est de faire peur, il s'agit d'horreur. La peur qui naît de ces œuvres n'est pas qu'individuelle, elle vise aussi des anxiétés plus générales qui concernent la société entière. Dès lors, ces peurs sont plus ancrées dans un contexte spécifique, géographique et historique, ce qui explique leur hétérogénéité mais aussi le fait qu'elles peuvent devenir obsolètes (Cherry, 2009, p. 19; Clasen, 2017, p. 7). Cherry conclue au sujet de cette dualité en une phrase : « nous pouvons alors voir le cinéma d'horreur comme la concrétisation d'un besoin humain primaire – autant pour la société que pour l'individu¹² » (Cherry, 2009, p. 12).

¹¹ "of the vast majority of horror consumers, negative emotional stimulation is a primary and irreducible attraction of the genre." (Clasen, 2017, p. 12)

¹² "We can thus see horror cinema as fulfilling a basic human need – for society and for the individual." (Cherry, 2009, p. 12)

Elle élargie cette notion à d'autres media dès la page suivante en précisant que l'horreur trouve ses racines dans des formes anciennes de fiction tel que « les mythes et le folklore » et que dès lors, cette fonction psychologique à la fois sociale et individuelle se retrouve sur n'importe quel medium horrifique (Cherry, 2009, p. 13).

Histoire du genre

Pouvons-nous alors aussi définir le genre de l'horreur en fonction de ses sources ? Si nous acceptons de concevoir l'horreur comme une forme de fiction qui produit de la peur, nous pouvons imaginer que son histoire remonte à plusieurs millénaires. Clasen cite Twitchel qui fait remonter l'histoire du genre à l'époque des hommes des cavernes dans son livre *Dreadful Pleasures* (1985) (Clasen, 2017, p. 13). Clasen cite ensuite H.P. Lovecraft – l'un des maîtres de l'horreur, père du sous-genre de l'horreur cosmique – et son traité *L'horreur Surnaturelle en Littérature* qui est introduit par une phrase marquante : « La plus vieille et puissante émotion de l'humanité est la peur¹³ » (Lovecraft, 1946, pt. I), phrase particulièrement convaincante pour les amateurs d'horreur. Or c'est la première phrase de la seconde partie du traité que Clasen cite : « le conte d'horreur est aussi ancien que la pensée et la parole humaine¹⁴ » (Lovecraft, 1946, pt. II). L'horreur prend donc racine dans des temps immémoriaux faisant d'elle une des caractéristiques clés de l'humanité.

La tradition savante a tendance à faire concorder l'émergence de l'horreur avec celle du roman gothique (Clasen, 2017, p. 11). Si nous venons de déterminer l'origine de l'horreur comme étant bien plus ancienne, le roman gothique reste un des piliers fondateurs de sa forme actuelle par l'utilisation de certains stéréotypes – par exemple : le manoir abandonné, souvent habité par des esprits ou des monstres assoiffés de sang – que l'horreur réutilise ou encore modifie voire parodie. Nous pouvons citer ici une famille classique du genre de l'horreur : la famille Addams, créée par le cartooniste Charles Addams en 1938. Les membres de la famille se présentent sous des traits monstrueux – de la face livide de la matriarche Morticia aux penchants meurtriers et fratricides de la jeune Mercredi – dans la maison délabrée qui leur sert de foyer. Ils sont une parodie à la fois du genre de l'horreur mais aussi de la famille américaine idéalisée du début du XXe siècle et leurs aventures sont plus humoristiques qu'effrayantes. Cette famille parodique reste d'actualité comme en témoigne

¹³ "The oldest and strongest emotion of mankind is fear" (Lovecraft, 1946, pt. I)

¹⁴ "the horror-tale is as old as human thought and speech themselves" (Lovecraft, 1946, pt. II)

les adaptations sorties récemment : le film d'animation *La Famille Addams 2* (Tiernan & Vernon, 2021) ou encore la série pour adolescents *Mercredi* (Gough & Millar, 2022). Clasen en conclue qu'il y a « sans doute beaucoup de vérité dans l'idée que l'horreur moderne descend du roman gothique.¹⁵ » (Clasen, 2017, p. 12).

Roberge elle-même retrace cette histoire en une phrase brève : « L'écrit précède le film, comme l'oral fut une source d'inspiration pour les écrivains. » (Roberge, 2004, p. 60). L'horreur s'étend donc d'une tradition orale ancestrale au cinéma moderne en passant par la tradition littéraire du gothique. Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Clasen pousse l'évolution de l'horreur jusqu'à la fiction interactive, comme les jeux vidéo, et remarque une « tendance vers une immersion en continuelle croissance de la part du public.¹⁶ » (Clasen, 2017, p. 8) Une phrase que nous ne pouvons que souligner au vu de ce mémoire.

Tentative de définition

Nous tenterons dès lors de définir l'horreur comme un genre fictionnel – au sens large, c'est-à-dire qui inclut la variété de sous-catégories et de médias présentée plus haut – dont le but est d'effrayer, voire de déranger (Cherry, 2009; Clasen, 2017). « Dès que l'objet de la peur est identifié et nommé, il peut être contrôlé. Nommée, représentée, la peur débouche naturellement sur un discours qui la prend en charge ; [...] le fait de raconter les peurs ou de les mettre en récit constitue un processus narratif visant à les contrôler. » (Roberge, 2004, p. 187). Dès lors, l'horreur peut même être considérée comme l'outil qui nous permet de contrôler la peur dans toutes ses variations imaginables et ce en restant en contrôle. Les stimuli de peur provoqués par l'horreur incite à une action de la part de la personne se plongeant dans le genre. L'horreur présente une immersion qui doit être dosée en fonction de chacun et qui permet de réagir à des stimuli de danger dans un cadre contrôlé permis par l'aspect fictionnel du genre.

¹⁵ "there's certainly a lot of truth to the idea that modern horror is descended from the Gothic novel." (Clasen, 2017, p. 12)

¹⁶ "one can trace a tendency toward ever-increased immersion and agency on the audiences' part." (Clasen, 2017, p. 8)

I/B)2. Les Podcasts

Étymologie et Définition générale

L'étymologie du terme podcast se découpe en deux éléments : le préfixe « pod- » tiré de la marque *iPod* – qui a popularisé le medium – et le suffixe « -cast » emprunté à « broadcasting », c'est-à-dire « diffusion » en français (McClung & Johnson, 2010, p. 83; OED Online, 2023). Le terme « podcasting » a été inventé par le journaliste Ben Hammersley dans un article de *The Guardian* en février 2004 pour décrire ce nouveau type de diffusion (Digital, n.d.; Hammersley, 2004).

L'Oxford English Dictionary définit un podcast comme un « fichier digital audio de paroles, musiques et tout autre matériau d'émission, etc., rendu disponible sur internet pour être télécharger sur un ordinateur ou un lecteur de média portatif ; une série de ce type de fichiers, dont les nouveaux épisodes peuvent être reçu par des abonnés de façon automatique.¹⁷» (OED Online, 2023). De plus, le téléchargement de ces dits fichiers, ainsi que la création même de podcast se nomme « podcasting » – ou « baladodiffusion », terme français mais bien moins utilisé. Les podcasts – par leur téléchargement – permettent aux auditeurs d'écouter les épisodes où et quand ils le souhaitent (Dann, 2014, p. 146; McClung & Johnson, 2010, p. 83). Dès 2014, Lance Dann prévoit que le téléchargement et la possibilité de mettre en pause permettra de créer des fictions de plus en plus longues et sérialisées – prévision qui se vérifie de nos jours avec un des podcasts de fiction par excellence que nous étudierons plus tard : *Welcome To Night Vale* (Fink & Cranor, 2012) et ses 227 épisodes, la série étant toujours en cours – (Dann, 2014, p. 146). D'après l'enquête menée par le Pinkston Institute 43% des auditeurs écoutent des podcasts pour leur divertissement en premier lieu et 39% pour s'informer en seconde raison (Digital, n.d.).

Histoire

Les podcasts trouvent leurs origines au début des années 2000 – 2003 d'après (Digital, n.d.) et 2004 d'après (McClung & Johnson, 2010, p. 83) – grâce au VJ (Video Jokey) Adam Curry et au développeur de logiciel Dave Winer. Curry, frustré par le temps de téléchargement manuel des fichiers audios, a voulu créer une technologie permettant d'automatiser le

¹⁷ “ A digital audio file of speech, music, broadcast material, etc., made available on the internet for downloading to a computer or portable media player; a series of such files, new instalments of which can be received by subscribers automatically.” (OED Online, 2023)

processus (Digital, n.d.; McClung & Johnson, 2010, p. 83). Les créateurs se sont tournés vers le format RSS (*Really Simple Syndication*) – qui permet de mettre à jour les blogs automatiquement – et l’ont adapté pour les fichiers MP3 (MPEG-1 Audio Layer III / MPEG-2 Audio Layer III), c’est-à-dire des fichiers audios. L’émergence des podcasts précède la création de réseaux sociaux et du *cloud* qui centralisent les informations, le format RSS, lui, décentralise les fichiers. Plus tard, la création et l’utilisation de podcast sont devenues plus faciles et populaires lorsque les fichiers audios enregistrés et publiés en RSS se sont tournés vers le *streaming* : ce dernier a permis de diffuser des épisodes en direct mais aussi de pouvoir télécharger les fichiers afin de les écouter plus tard (Digital, n.d.; McClung & Johnson, 2010, p. 83; Sullivan, 2019, p. 1).

Dans son article sur l’histoire des podcast, Nicholas Quah décrit trois étapes. Tout d’abord, en 2005, Apple – le propriétaire des *iPods* – a distribué plus de 3,000 podcasts gratuits sur sa plateforme de streaming : *iTunes*. Cela a grandement contribué à la popularisation du medium. Le second tournant s’est produit en 2008 avec la sortie de l’iPhone 3G qui permettait aux auditeurs de télécharger des fichiers audios en se déplaçant – “*on-the-go*” –, c’est-à-dire sans avoir à rester arrimé à un ordinateur fixe. En quelques années, le nombre d’auditeurs a pratiquement doublé : de 9% à 15% aux États-Unis. Enfin, en 2014, deux événements ont marqué l’histoire des podcasts : l’application autonome d’Apple pour l’écoute de podcast grâce à la mise à jour IOS 8 : Apple Music ; le second événement n’est autre que la première diffusion de *Serial* (Koenig, 2014–) qui a atteint les 5 millions de téléchargement le plus rapidement dans l’histoire d’Apple ; « les gens en parlaient avec autant d’intérêt qu’un blockbuster d’HBO ou un nouveau titre de Beyoncé¹⁸ » (Quah, 2017).

Avec *Serial*, le nombre d’auditeurs de podcast a plus que doublé en cinq ans, passant d’environ 39 millions d’auditeurs à environ 90 millions ; les épisodes du podcast ont été téléchargés plus de 80 millions de fois dès les six premiers mois (Digital, n.d.; Sullivan, 2019, p. 1). *Serial* est aux podcasts en général ce que *Welcome To Night Vale* (WTVN) (Fink & Cranor, 2012–) est aux podcasts de fiction (Hancock & McMurtry, 2017, p. 2). Environ un an après la sortie de son épisode pilote en juin 2012, WTVN se retrouve catapulté au sommet des classements des podcasts de iTunes en juillet 2013. Cette émission indépendante, qui présente

¹⁸ “people talked about it the way they talk about HBO blockbusters or Beyoncé drops.”(Quah, 2017)

des événements étranges dans une ville désertique fictionnelle des États-Unis, a dépassé sans grande difficulté d'autres émissions bien plus connues et financées tel que *The Nerdist*, *TEDTalks* ou encore *WTF* (Bottomley, 2015, p. 179). Malgré l'utilisation du podcast comme médium – relativement récent – Bottomley montre que *WTF* se situe dans une histoire plus ancienne que son médium par sa réécriture de techniques et de styles radiophoniques. Il montre l'utilisation de techniques narratives des pièces radiophoniques – particulièrement populaires dans les années 20 –, des radio communautaires – courantes dans les nord des États-Unis – et autres débats radiophoniques – aussi vieux que la radio elle-même (Bottomley, 2015, p. 180). Cela montre que l'histoire des podcasts s'avère bien plus ancienne si l'on se penche sur leurs sources et inspirations. Dans son rapport de 2023 sur l'écoute des podcasts, Edison Research présente le top 3 des podcasts de fiction aux États-Unis et *WTF* reste un indétrônable #1, ce qui montre l'importance fondatrice de ce podcast qui reste particulièrement d'actualité (Edison Research, 2023b).

Les Podcasts de fiction

Dans l'introduction de son résumé sur l'écoute des podcasts en 2018, Watts parle aussi de trois phases importantes – qui diffèrent de Quah dont l'étude est plus générale. Se concentrant donc sur les podcasts de fiction, elle identifie la première vague de 2008 à 2014 « avec des podcasts comme *We're Alive* (Wayland, 2009-2014), *The Thrilling Adventure Hour* (Acker & Blacker, 2005-2015), ... La seconde vague – de 2014 à 2016 – s'appuie sur l'immense succès de *WTF* (Fink & Cranor, 2012–) qui commence sa popularité en 2013, un an après son épisode pilote, et qui devient un succès international en 2014 ; même période pour le podcast *Serial* (Koenig, 2014–). Ce succès inspire d'autres podcasts contemporains comme *The Black Tapes* (Bae & Miles, 2015-2017), *Limetown* (Ackers & Bronkie, 2015–), *TANIS* (Miles, 2015–), *The Message* (Rogers & Wolther, 2015). Enfin, la troisième vague se place de 2016 à l'année de cette étude et est marquée par la prolifération de séries indépendantes mais aussi par l'investissement de grands producteurs dans des podcasts sérialisés sur une grande échelle (Watts, 2018, p. 3). Nous aimerions attirer votre attention sur le fait que la majorité des podcasts de fiction cités ici appartiennent au genre de l'horreur : *We're Alive*, *the Thrilling Adventure Hour*, *The Black Tapes*, *TANIS* et même *WTF* d'après (Hancock & McMurtry, 2017, p. 2) ; on peut donc en déduire l'importance du genre dans les fondements des podcasts de fiction.

D'après Wikipédia, « les podcasts de fiction couvrent tout un éventail de genres littéraires de la romance, comédie, et drame, jusqu'à l'héroïque-fantaisie, la science-fiction et les policiers. [...] La science-fiction et l'horreur font partie des genres les plus populaires.¹⁹ » (Wikipédia, 2023a). Watts annonce que l'horreur est le troisième genre le plus populaire pour les podcasts de fiction, après la science-fiction et l'héroïque-fantaisie (Watts, 2018, p. 34).

I/B)3. Les Podcasts de fiction d'horreur

Histoire

Dans leur étude sur les podcasts d'horreur, Hancock et McMurtry font débiter leur histoire dans des sources qui précèdent le médium : des romans gothiques aux pièces de théâtre horrifiques et en passant par le cinéma d'horreur, tout en prenant en compte la radio, en particulier son âge d'or, des années 20 à la fin des années 50 (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7). Ils présentent ensuite de nombreux podcasts d'horreur qui, malgré leur manque de popularité, commencent dès le début du médium : « *Pseudopod* (August, 2006-), *The Drabblecast* (February, 2007-), *19 Nocturne Boulevard* (October, 2008-), *We're Alive* (May, 2009-), *Tales from Beyond the Pale* (October, 2010-), *The NoSleep Podcast* (June, 2011-), *Campfire Radio Theater* (December, 2011-) and *Tales to Terrify* (January, 2012-). » et citent aussi *WTNV* (Hancock & McMurtry, 2017, p. 2).

Leurs effets

Par leur descendance du gothique, les podcasts d'horreur mettent en place une certaine intrusion de la fiction dans le quotidien de leurs consommateurs en dialoguant voire perturbant le monde réel : nous retrouvons le mouvement graduel de l'univers fictif à l'univers réel propre à l'immersion narrative. À la différence d'autres formes gothiques, les podcasts d'horreur tirent leur originalité de leur support sonore et mobile : ils voyagent avec les auditeurs et peuvent être écoutés à n'importe quel moment et dans n'importe quel lieu, ce qui développe la portée de leur invasion. Cela se met en opposition avec la radio, particulièrement celle de l'âge d'or de la radio, qui se délimitait dans l'espace – l'écoute se faisait à un poste fixe – et dans le temps – les émissions étaient programmées à certaines heures. La liberté des podcasts par rapport à la radio se retrouve aussi dans la tendance des podcasts à être produits par des studios indépendants voire des individus qui se lancent à leur

¹⁹ "While science-fiction and horror are quite popular, fiction podcasts cover a full range of literary genres from romance, comedy, and drama to fantasy, sci-fi, and detective fiction." (Wikipédia, 2023a)

compte : cela enlève le poids de la censure, de la programmation et de la nécessité d'être repéré par des grands du nom pour être produits (Hancock & McMurtry, 2017, p. 4). « Le podcast libère l'expérience auditive de l'horreur de ses connexions analogiques, ce qui permet aux auditeurs de modifier tout espace-temps.²⁰ » (Hancock & McMurtry, 2017, p. 3). Cette liberté du podcast se retrouve dans sa mobilité d'écoute mais aussi dans la facilité de se procurer du contenu et ce en grande quantité (Hancock & McMurtry, 2017, p. 3). Les podcasts jouent aussi d'une certaine « invisibilité » par l'automatisation RSS en ce qui concerne le téléversement des fichiers audios, mais aussi la disparition des fils électroniques – avec le développement rapide des technologies sans fil ; et bien sûr, par l'absence d'image et de signe écrit pour transmettre l'univers fictif. Dans son étude des films d'horreur au début du cinéma sonore, début des années 20, Hong explique que les films d'horreur jouent d'une technique absente dans les autres genres : celle de faire entendre un son sans en montrer la source visuelle. Il explique que cette méthode permet de créer un sentiment de malaise chez le public, incapable de reconnaître la source du son avec exactitude dû au manque d'image. Hong ajoute qu'une fois l'image révélée, le public se voit généralement plus rassuré (Hong, 2019, pp. 216–217). Les sons éveillent la peur chez le public lorsqu'ils ne peuvent pas être localisés, c'est ce que Johnson appelle « l'effet d'ubiquité », le son semble venir de n'importe où, voire de partout (Johnson, 2011, p. 490) ; les podcasts d'horreur jouent ainsi avec l'immersion diégétique qu'ils manipulent de sorte à déstabiliser leur public. Or, Hancock et McMurtry mettent aussi en avant un certain visuel qui est souvent oublié : celui des sites web sur lesquels les épisodes peuvent être téléchargés ou encore les logos des différents podcasts (Hancock & McMurtry, 2017, p. 4). Le dialogue entre le monde fictionnel et réel est double : le podcast offre une échappatoire du monde réel et le gothique permet d'envahir ce dernier (Hancock & McMurtry, 2017, p. 3).

Définition

Hancock et McMurtry définissent les podcasts de fiction d'horreur comme « une forme fictive d'horreur dans un format audio pré-enregistré qui est disponible pour un téléchargement et une écoute mobile sur des appareils de type iPods et Smartphones. Il s'agit d'une des formes d'horreur dont le développement est le plus rapide ce qui représente un

²⁰ "The podcast liberates the audio horror experience from its analogue tethers, allowing listeners to alter any space at any time." (Hancock & McMurtry, 2017, p. 3)

tournant spectaculaire dans une culture et un monde du spectacle supposément dominés par le visuel ; et qui permet l'ouverture de nouveaux potentiels et significations du gothique et de la fiction d'horreur.²¹ » (Hancock & McMurtry, 2017, p. 2). Ces académiciens relèvent le manque d'étude sur ce genre si divers et populaire qui offre des expériences horribles variées et originales en combinant des esthétiques gothiques, souvent retravaillées, avec les avantages du médium. Ils insistent sur l'aspect traditionnel de l'expérience et l'interactivité qui s'y lie par les communautés de fans et qui est parallèle à l'écoute individualisée et silencieuse permise par les casques et écouteurs sonores (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7).

The Magnus Archives

Cette définition m'amène à étudier l'œuvre principale de ma recherche : *The Magnus Archives* (TMA) (Sims & Newall, 2016-2021). Cette œuvre a été publiée sur Apple podcast, Spotify, Stitcher, RSS (Rusty Quill, 2015) mais aussi Youtube ou encore Amazon musique et ce du 24 mars 2016 au 25 mars 2021 (Wikipédia, 2001). Elle reste disponible en libre accès sur ces plateformes pour une écoute à n'importe quel moment et dans n'importe quel lieu ce qui nous rappelle la définition des podcasts par (McClung & Johnson, 2010, p. 83) en I/B)2.). De plus, sa devise : « fais ton témoignage, fais face à ta peur²² » (Rusty Quill, 2015) place la peur au cœur de TMA – nous étudierons se fait plus en détail en I/C)2. – et transforme une fois de plus la passivité de l'auditeur en une réaction active par l'injonction. Cela prouve l'appartenance du podcast au genre de l'horreur avant même de se lancer dans l'écoute.

I/C) Immersion par la porosité entre fiction et réalité

I/C)1. *The Magnus Archives*: Make your statement, face your fear.

Scènes narrées et scènes jouées : deux styles parallèles

The Magnus Archives présente deux techniques de narration : la lecture de témoignages écrits et des scènes jouées où les personnages interagissent entre eux, avec d'autres objets que le magnétophone ; parfois avec des monstres ; se retrouvent dans d'autres lieux que le bureau de John ; etc. La lecture de témoignages s'appuie sur une partie de la

²¹ ““Horror podcasting” is a pre-recorded, audio horror fiction form, which is available for on-the-go download and listening through mobile audio devices such as iPods and Smartphones. It is one of the fastest-developing horror forms, representing a dramatic shift from a supposedly visually dominated culture and entertainment industry and opening up new potentials and meanings of Gothic and horror fiction.” (Hancock & McMurtry, 2017, p. 2)

²² “Make your statement, face your fear.” (Rusty Quill, 2015)

tradition littéraire de l'horreur, celle des anthologies de nouvelles horribles ou fantastiques. Nous pouvons citer plusieurs grands noms, autant dans la tradition anglophone que francophone, avec Guy de Maupassant, Charles Baudelaire, les frères Grimm, Edgar Allan Poe et bien sûr H.P. Lovecraft. La différence avec ces anthologies écrites se retrouve dans le médium de *TMA* qui utilise non seulement des mots mais aussi des sons pour narrer ce qu'il se passe : dès lors, *TMA* joue de l'immersion narrative et diégétique propres aux podcasts. Dans la lecture de témoignages, on retrouve deux sons en particulier, la musique oppressante – que nous étudierons plus en détail plus tard – et le grésillement et déclic du magnétophone utilisé par John. Lors de la FaQ de la saison 1, le réalisateur – Alexander J. Newall – explique qu'ils ont « fait une version des *Archives* sans le lecteur de cassette, pour tester. Mais [il] n'a pas accroché. Le lecteur de cassettes, les distorsions [sonores], les effets sonores d'événements qui se produisent bel et bien, les voix des personnes à l'intérieur, font vraiment partie des enregistrements [faits par John].²³ ». Les bruitages ajoutent une couche immersive à la lecture de témoignages et ce grâce au médium sonore qu'est le podcast ; ils permettent aussi de relier ces différents témoignages entre eux par l'utilisation des mêmes sons : entre le grésillement du magnétophone et la voix de John. Cette continuité permet une immersion bel et bien graduelle.

Ces bruitages se retrouvent dans les scènes jouées aux côtés de bruitages additionnels tel que les voix d'autres personnages – parfois aux apparences monstrueuses qui sont signifiées dans les sons –, les effets sonores liés à d'autres lieux – comme le bruit d'eau lorsque John rame sur une étendue d'eau dans l'épisode 195 « À la dérive » (*'Adrift'*) – et bien d'autres. L'immersion est quasi-complète puisque l'auditeur entend exactement les mêmes sons que le personnage, excepté pour la musique : il s'agit ici de l'immersion par identification puisqu'auditeur et personnage ne font plus qu'un. Malgré tout, un sens important est absent pour l'auditeur : la vue. Cela n'est pas particulièrement problématique pour la lecture de témoignages, mais cela devient plus complexe pour les scènes jouées. Newall et Sims parlent de ce défi en répondant à la question d'un fan dans la seconde partie de la FaQ de la saison 2 : « À l'inverse des témoignages, tout ce qui est enregistré sur les cassettes aux Archives est joué plutôt que narré. Quels types de stratégie utilisons-nous pour aider le public à comprendre ce

²³ “did versions of the Archives without the tape deck, just to test. I didn't like it. [...] the tape deck, the distortions, the sound effects of things actually happening, the voices of the people within there, are part of the actual files.” *TMA* Season 1's Q&A

qu'elle entend ?' / ALEX '[...] il s'agit surtout de trouver des moyens pour clairement indiquer et télégraphier au public ce qu'il se passe et pour contextualiser les événements. [...] Donc, cela se retrouve dans des petits détails, comme, euh, John mentionnant qu'il transporte un tuyau métallique.' JONNHY '[...] le nombre d'itérations que nous avons dues jouer pour que ce moment sonne ne serait-ce qu'un peu naturel.' ALEX '[...] autrement on se retrouve avec « j'ai un tuyau métallique dans ma main »' [...] Mais bon, le public se rend souvent compte de ce que l'on essaie de faire, et il joue le jeu avec nous. ²⁴» (FaQ Saison 2, Partie 2). Newall et Sims font référence à l'épisode 79 – « Cache-Cache » : “*Hide and Seek*” – lors duquel l'Archiviste se trouve dans le sous-sol de l'Institut, poursuivi par un monstre. Voici un extrait de la traduction de la transcription officielle : « ARCHIVISTE [...] J'ai trouvé une sorte d'arme. [*son d'un tuyau métallique contre un mur*] Je ne sais pas si ça va m'aider. Enfin... ça ne va pas m'aider. Je ne peux pas le combattre avec un tuyau. Ça me fatigue rien que de le porter. Mais ça me rassure quand même un peu, donc... ²⁵» (Épisode 79 - “Cache-Cache” – 8min55-9m09) (Sims & Newall, 2018). Ici, les bruitages se manifestent à travers l'effet d'écho qui rappelle que John se situe dans le sous-sol de l'Institut, on peut s'imaginer des murs en pierres peu isolants et des longs couloirs sinueux ; par le tintement de ce que l'on peut imaginer être le bruit du tuyau métallique heurtant le mur et enfin la voix de John qui est clairement inquiet, émotion transmise par le jeu d'acteur. Le tuyau est un objet clé dans l'intrigue de l'œuvre puisque c'est cette arme qu'Elias va utiliser pour tuer Jurgen Leitner, ayant promis de nombreuses réponses à John ; John finira d'ailleurs accusé du meurtre ce qui le poussera à être en cavale tout au long de la saison qui suit. Dès lors, l'introduction du tuyau métallique se fait par les mots de John mais aussi par les bruitages : les immersions diégétiques et narratives fonctionnent main dans la main.

²⁴ “As opposed to the statements, everything caught on tape at the Archives is acted rather than narrated [...] What sort of strategies do we use to help the audience understand what they're hearing?” ALEX [...] a lot of it is... finding ways to really signpost and telegraph to an audience what's going on and to contextualize things [...] So it'll be little things like, er, John mentioning that he was carrying a pipe. [...] JONNY [...] the number of iterations we had to go through to get that one sounding even remotely natural. ALEX [...] otherwise you end up with, “I am carrying a pipe in my hand” [...]. But again, audiences realize sometimes when you're trying to do it, and they play the game with you.” (Q&A Season 2, Part 2)

²⁵ “ARCHIVIST [...] I found a weapon. Of sorts. [*ringing of a metal pipe against a wall*] I don't know if it'll help. I mean, it's not going to help. I can't fight it with a pipe. I'm tired just carrying it. But it does make me feel a bit better, so...” (Episode 79 - “Hide and Seek” – 8min55-9m09) (Sims & Newall, 2018)

Mystère horrifique : deux genres qui fonctionnent paradoxalement

Les créateurs de *TMA* décrivent leur œuvre comme un mystère horrifique (“*horror mystery*”²⁶) (FaQ Saison 1) : le genre même se fonde sur une dualité qui résulte en des narrations paradoxales. Sims explique ce défi dans cette même FaQ : « le mystère [...] nécessite des réponses, sinon on a l’impression de s’être fait avoir ; alors que l’horreur nécessite de rester inconnue, parce que si l’on reçoit toutes les réponses qui expliquent l’aspect horrifique, ce n’est plus effrayant [...]. Le plus grand défi c’est d’essayer de rester mystérieux et effrayant tout en donnant assez de réponses pour que les gens aient envie de rester pour en apprendre plus.²⁷ ». La complexité de ce genre dual demande une double évolution de la narration : alors que le mystère se révèle, l’horreur doit rester dans la nuit. L’auditeur découvre au fil de son écoute la part de l’univers qui dépend du mystère, tout en restant ignorant sur l’aspect horrifique : cela permet une immersion certaine par la révélation du mystère, mais discrète, cachée par l’ombre de l’horreur. L’absence d’information horrifique maintient l’auditeur dans une certaine passivité alors que le dévoilement progressif du mystère l’incite à être actif : nous retrouvons ici la dualité de l’immersion présentée en introduction.

I/C)2. Quand la peur ruisselle de l’œuvre dans le monde réel

‘Escapist horror’

En accord avec Javanbakht & Saab (2017) (cf I/A)2.) et Roberge (2004, p. 187) (cf I/B)1.), Sims parle de l’avantage de l’horreur – plus précisément une sous-catégorie qu’il nomme “*escapist horror*” ou « horreur pour fuir la réalité » – à « permettre à l’auditeur de se plonger dans la peur et s’effrayer tout en restant en contrôle, s’autoriser à découvrir ces émotions et sentiments sombres et ce en toute sécurité²⁸ » (FaQ Saison 3). La peur est déjà présente chez chacun d’entre nous, l’horreur ne fait que la mettre en exergue afin que le public s’y confronte de son propre chef. Sims pousse l’idée plus loin en créant un panthéon des Peurs qui sert de fondement à tout l’univers fictif de *The Magnus Archives*. Il explique que la création de ce

²⁶ Le genre anglais du “*mystery*” correspond à ce que l’on appelle « romans policiers » en français, or nous trouvons que le terme de mystère est bien plus large que celui de roman policier, ce dernier décrivant assez mal l’univers de *TMA* ; c’est la raison pour laquelle nous avons gardé le terme de « mystère ».

²⁷ “mystery [...] needs to get answers, otherwise you feel cheated, whereas the horror needs to stay unknown, because if you get all the answers to what the horror is, it’s no longer scary [...]. [T]he biggest challenge is trying to keep everything unknown and scary while at the same time providing enough answers to the mystery that people are willing to stay around and learn more. (Q&A Season1)”

²⁸ “indulging in fear and spooking yourself out in a controlled way, allowing you to safely indulge in those slightly darker emotions and feelings” (Q&A Season 3)

panthéon s'est appuyée sur les phobies les plus communes qu'il a organisées et étudiées de sorte à trouver les « thèmes effrayants » – *“fearful themes”* – (FaQ Saison 5, Partie 2) – mais aussi sur ses propres peurs qu'il a analysé afin de distinguer celles qui lui étaient propres et celles qui se retrouvaient plus dans un « espace primitif » – *“primal space”* – (FaQ Saison 5, Partie 3), commun à chaque humain. Les Peurs dans *TMA* sont captivantes en tant que fondement de l'univers fictif et sont des outils qui permettent d'aller à la rencontre de nos propres peurs ce qui correspond à la catharsis d'Aristote. En tant que podcast d'horreur, *TMA* génère de la peur chez ses auditeurs pendant et après son écoute, mais en tant qu'œuvre originale, *TMA* s'appuie sur les peurs dès la création de son univers. On sait aussi que chaque auditeur se lance dans l'écoute du podcast avec ses propres peurs, celles-ci ne sont pas toujours distinctes et conscientes, et l'écoute peut créer de nouvelles peurs, nourrir des peurs préexistantes, ou aider à combattre certaines : il est parfois difficile de savoir quelles peurs étaient déjà présentes avant l'écoute et quelles peurs ont été surpassées. Dès lors, il devient difficile de localiser précisément lorsqu'une peur se développe ou prend fin : il devient difficile de trouver où la fiction commence son influence sur l'auditeur. Nous trouvons alors la preuve d'une immersion réussie dans cette difficulté à trouver où la peur commence et où elle se termine entre l'univers fictif et l'univers réel. L'immersion graduelle de l'univers fictif à l'univers réelle est totale grâce à cette continuité d'expérience de la peur.

Le Panthéon : les peurs comme support concret de l'univers fictif

Voici une liste exhaustive des Peurs ou Entités qui composent le panthéon de *TMA*, traduite par nos soins : l'Enseveli (*'the Buried'* : la peur de suffoquer et des endroits clos) ; la Corruption (transparent : la peur des maladies et infestations) ; les Ténèbres (*'the Dark'* : la peur du noir) ; la Désolation (transparent : la peur du feu, de la douleur et de la destruction) ; la Fin (*'the End'* : la peur de la mort) ; l'Œil (*'the Eye'* : la peur de la surveillance) ; la Chair (*'the Flesh'* : l'horreur corporelle présentée en I/B)¹. et la peur ressentie par les animaux élevés pour être abattus) ; la Chasse (*'the Hunt'* : la peur d'être pourchassé) ; l'Esseulé (*'the Lonely'* : la peur d'être seul, séparé des autres) ; le Massacre (*'the Slaughter'* : la peur d'une mort violente et dénuée de sens, comme lors d'une guerre) ; la Spirale (transparent : la peur de la folie ou d'être dupé) ; l'Étranger (*'the Stranger'* : la peur de ce qui est différent, inconnu) ; l'Immensité (*'the Vast'* : la peur des grands espaces comme le ciel ou les profondeurs océanes) ; la Toile (*'the Web'* : la peur de se faire manipuler) ; et enfin, l'Extinction

(transparent : la peur de l'apocalypse, de la fin de l'humanité ou du monde) (Fandom-Wikia, 2004).

Ces Peurs sont donc censées représenter toutes les peurs ressenties par les humains. Quasiment chaque épisode de *TMA* narre l'expérience horrifique d'un individu, or, une fois que le panthéon est connu, il est relativement facile de relier chaque événement horrifique à une des Entités ce qui rend l'expérience bien plus commune, collective, voire sociale : nous retrouvons alors la dualité de la peur offerte par l'horreur qui est à la fois individuelle et partagée par la société entière (Cherry, 2009, p. 12), comme vu en I/B)1.. Nous retrouvons une autre idée de Cherry : les peurs évoluent avec la société ce qui est illustré par la dernière Entité citée, l'Extinction, qui est la dernière à être apparue dans la chronologie des Peurs comme l'annonce le personnage principal dans le dernier épisode où il présente l'histoire des Entités. Cette dernière est née de la peur relativement récente de l'extinction de l'espèce humaine qui est intimement liée à la bombe nucléaire ou encore au réchauffement climatique : anxietés sociétales généralisées et récentes.

La Peur associée au personnage principal n'est autre que l'Œil ce qui peut paraître paradoxal au vu du médium utilisé : le podcast. Même si Hancock et McMurtry (2017, p. 4) mettent en avant le visuel trop oublié des podcasts d'horreur (cf I/B)3.), la vue reste un sens peu utilisé lors de l'immersion dans un podcast de fiction. Dès lors, son importance dans *TMA* peut être un moyen de réintégrer ce sens si présent dans notre conception du monde ; ou alors d'accentué son absence et donc l'importance de l'ouïe dont la vitesse déconcertant (plus que celle de la vue, cf I/A)1.) nous permet de moins contrôler l'invasion de la peur dans notre esprit. L'Œil ne représente pas seulement la vue, mais aussi la peur d'être surveillé et se formule chez ses serviteurs dans un avide désir de connaissances. Nous pouvons lier cela à la définition du monstre horrifique de Carroll qui représente une menace cognitive, c'est-à-dire qui va à l'encontre de la logique et du savoir (Carroll, 1990, p. 34), vu en I/B)1. ; de plus, Sims explique dans la FaQ de la saison 1 que la partie horreur du mystère horrifique nécessite de ne pas tout dévoiler pour garder son aspect effrayant : l'Œil se retrouve donc parfaitement dans le podcast de mystère horrifique qu'est *TMA*.

I/C)3. Ses sons sinueux qui s'insinuent

Musique et bruitages : révélateurs de tension et d'événements

Nous avons vu plus haut (I/C)1.) en quoi les bruitages permettent de révéler la présence d'objet – d'un tuyau métallique dans les mains de l'archiviste qui déambule dans le sous-sol de l'Institut – or la musique joue aussi un rôle important dans la mise en place plus ou moins discrète d'une tension propre au podcast d'horreur. Un type de musique utilisé dans *TMA* n'est autre que le générique de début et de fin qui met en place une impression de suspense, voire de malaise par l'utilisation de sons qui augmentent et donnent l'impression de se rapprocher de l'auditeur de façon menaçante : cf I/A)3. avec l'étude de (Gagnon et al., 2013). C'est ce même son qui est utilisé lors des épisodes pour faire monter la pression chez l'auditeur et ce de façon sournoise. Ce type de son joue de « l'intensité acoustique montante » – *“rising sound intensity”* – qui produit un sentiment de danger chez l'humain (Bach et al., 2008, p. 149) mais aussi de “sons basse fréquence” – *“low frequency noise”* – qui produit différentes intensités d'anxiété chez l'auditeur (Johnson, 2011, p. 490) en utilisant le circuit court de la peur qui est alors plus rapide et moins précis (Ledoux, 1998, pp. 163–165), vu en I/2)A.. « Les sons basse fréquence sont généralement perçus comme une palpitation, un battement ou encore un grondement bas qui peut même donner l'impression de pression sur les oreilles²⁹ » (Merford, 2020). Cette technique sonore est utilisée dans chaque épisode à travers des bruitages qui montent en intensité de façon croissante et donc discrète, ce qui crée une pression sournoise chez l'auditeur. Nous pouvons étudier l'épisode 1 – « Poisson-pêcheur » : *“Angler Fish”* – pour observer cette technique. Ce son lancinant fait une première apparition discrète de 6min40 à 8min pour revenir à 8m15, on remarque une petite variation à 9min45 qui correspond au moment où John prononce le mot qui sert de titre à l'épisode ; l'intensité augmente à 10min quand John lit le passage du témoignage qui explique clairement la prise de conscience que quelque chose d'étrange est en train de se produire mais le grondement s'apaise à 11min pour enfin revenir discrètement à 11min15 et s'arrête de nouveau à 13min20 lorsque John fini de lire le témoignage. Or l'épisode ne se termine pas avec la lecture, John prend le temps de commenter ce qu'il vient de lire et d'expliquer les recherches faites par ses assistants archivistes : le son revient en force à 15min10 lorsque John explique que la photo de l'allée

²⁹ “Low frequency noise is typically perceived as a low throbbing, beating, rumbling, or even as a pressure on the ears.” (Merford, 2020)

sombre prise par le témoin révèle la silhouette du monstre. Ce bruitage spécifiquement reconnu pour nourrir un sentiment de pression est lié à la narration et appuie les moments de révélation horrifique.

La voix du narrateur : de confusion à invasion sonore

La voix du narrateur ou personnage principal – John Sims – joue un rôle primordial dans *TMA*. Tout d’abord en étant le support principal qui dévoile l’univers fictif par sa lecture des témoignages et par son omniprésence qui lie tous les épisodes entre eux. Mais cela ne s’arrête pas ici. Il faut noter que le personnage principal possède le même nom que son acteur, qui s’avère aussi être l’auteur du podcast : Jonathan Sims. Si le personnage est surnommé John alors que l’acteur-auteur s’appelle Jonny, une première confusion évidente est mise en place entre l’univers fictif et l’univers réel, participant d’une immersion réussie et assez effrayante au vu des dires des deux Jonathan. Dans leur comparaison du podcast d’horreur à son genre parent – le gothique – Hancock & McMurtry mettent en avant la « multi-vocalité » – “*multi-vocality*” – du gothique et le manque de fiabilité qui en découle ; ils ajoutent que cette multiplicité peut être plus facilement repérable à l’écrit par l’utilisation de ponctuation telle que les guillemets, or cela devient bien plus flou à l’oral (Hancock & McMurtry, 2017, pp. 6–7). Nous retrouvons ceci dans *TMA* puisque John prête sa voix à tous les témoins qui ont partagé les événements horrifiques qui leurs sont arrivés : John, en lisant les témoignages, prête sa voix aux multiples personnages. Par son dévouement – de plus en plus conscient au fil des saisons – à l’Œil, la lecture de témoignages devient une expérience nutritive pour John qui assimile les expériences horrifiques comme le commun des mortels assimiles des nutriments. Dès lors, les témoignages deviennent partie intégrante de John et il est difficile parfois de savoir où la voix de John commence et où elle se termine. Hancock & McMurtry ajoutent dans la page qui suit que le format audio permet à la voix de prendre l’apparence de « chuchotement dans notre oreille, comme celui d’un ami lors d’un appel téléphonique³⁰ », cette voix semble amicale, fiable, dès lors les événements horrifiques qu’elle présente s’intègre au conscient de l’auditeur avec moins de retenue par ce dernier (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7) : l’auditeur est plus tenté de faire confiance à John et donc d’intégrer tout ce qu’il raconte. Cette confiance en John est d’autant plus fondée puisque ce dernier se présente dès le premier épisode comme sceptique, il dit très clairement que certains témoignages sont d’évidents

³⁰ “whisper in our ear, like a friend at the end of the telephone” (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7)

mensonges et que les autres, même s'ils semblent convaincants, ne changent pas ses convictions de non-croyant. La figure de John se retrouve alors en contraste avec les stéréotypes gothiques du personnage principal naïf et facilement manipulable, mais se retrouve dans la tradition du podcast d'horreur qui s'inspire fortement du genre "true crime" comme le podcast parent *Serial* qui relate des affaires policières, les questionne, et mène l'enquête : cf I/B)2.. Il s'agit de ce que Hancock et McMurtry appelle le « docu-fiction » – "docu-drama" – qui imite le genre du documentaire et de ses bases factuelles tout en étant purement fictif. Ils citent quelques podcasts de fiction d'horreur qui s'appuie sur cette technique – *The Black Tapes*, *Archive 81*, *TANIS* et *Limetown* – et qui « culminent avec le journaliste naïf et attachant [qui, à force de s'enfoncer dans les ténèbres de son objet d'étude,] déchaîne involontairement les forces maléfiques sur son public, le plus souvent en leur faisant écouter des sons démoniaques.³¹ » (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7). John termine chaque témoignage par une analyse de la véracité de ses propos, prenant alors les allures d'enquêteurs, même si le travail de terrain est produit par ses assistants. John, à force d'être confronté à ses Entités, fini par y croire... qu'en est-il de l'auditeur ? Cette invasion des forces maléfiques sur l'auditeur n'est autre que la révélation finale du podcast qu'il s'agit maintenant d'étudier.

« *Si vous entendez ceci, il est déjà trop tard* » et *Found Footages* : outils classiques de l'horreur

TMA joue d'un type de stéréotype de l'horreur, celle de 'si vous lisez/écoutez/regardez ceci, il est déjà trop tard'. Nous retrouvons ce genre de mécanique dans certaines œuvres d'horreur, la plus connu étant *Ring* (Nakata, 1998) ou encore son adaptation américaine *Le Cercle* (Verbinski, 2002). Il s'agit à l'origine d'un livre (Suzuki, 1991) mais c'est l'aspect audiovisuel qui nous intéresse ici. Le stéréotype que nous étudions est celui du visionnage d'une vidéo qui hante toute personne qui la regarde. Alors qu'il s'agit ici du cœur du livre comme du film, l'avantage de l'adaptation cinématographique permet au public de visionner la cassette en même temps que le personnage principal. Dès lors, le public se retrouve lui aussi hanté par ces images. C'est ce même message que *TMA* livre à son auditeur dans les derniers épisodes du podcast. Il est expliqué que toutes les Entités se retrouvent piégées sur les cassettes du magnétophone grâce aux multiples lectures de John qui regroupe toutes les Peurs grâce à la

³¹ "culminate in the naive, amiable journalist unwittingly unleashing evil forces upon their listenership, most often through having broadcast cursed or demonic sounds to them." (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7).

diversité des témoignages. Dans un dernier élan d'abnégation, John décide de se sacrifier afin de contrôler les Peurs qui ont pris les rênes d'un monde devenu apocalyptique, mais cela est sans compter sur Martin – le partenaire de John – qui refuse de le laisser mourir. C'est alors dans un élan tragique que les deux personnages disparaissent avec les cassettes : soit vers leur anéantissement total, soit vers un autre univers. Il est fortement sous-entendu que quiconque entend le contenu des cassettes se situe donc dans l'univers où les Entités ont été envoyées... les auditeurs correspondent parfaitement à cette description, ce qui signifie que les Peurs ont envahi l'univers réel du public. Cela semble être prouvé par le fait que nous ressentons bel et bien la peur dans notre univers. Une fois de plus, la narration rend la distinction floue entre l'univers fictif et l'univers réel grâce aux Peurs / à la peur mais aussi grâce aux cassettes audios : *TMA* utilise à la fois le cœur de l'horreur – la peur – et le cœur du podcast – les fichiers audios – comme outils clés de sa narration.

Un autre outil classique dans l'immersion horrifique est utilisé dès la saison 1 de *TMA* : il s'agit de l'enregistrement trouvé – "*found footage*". Hancock & McMurtry lient cet outil au gothique et sa tendance à utiliser des textes divers et fragmentés qui présentent les témoignages d'un personnage vivant des événements étranges, ils citent *Dracula* (Stoker, 1897), roman épistolaire où le personnage principal raconte à sa femme ses interactions menaçantes avec son hôte. « La soi-disant mode de « l'enregistrement trouvé » dans le cinéma d'horreur est une progression naturelle de cette esthétique³² » (Hancock & McMurtry, 2017, p. 6). Nous retrouvons cette mécanique dans l'épisode 15 – « La Grotte des Jean Égarés » : "*Lost Johns' Cave*" – dans lequel John lit le témoignage de Laura Popham qui a perdu sa sœur dans une grotte lors d'une sortie de spéléologie. Il s'agit d'une grotte réputée pour le nombre de personnes qui n'en sont jamais ressorti. Le témoignage est accompagné d'enregistrements pris lors de cet événement. Voici un extrait de la fin de l'épisode [23 :24-24 :04] : « [...] mais le dernier enregistrement est... assez inquiétant. L'horodatage le situe juste après deux heures du matin le 15 juin. Il est complètement noir, mais je ne sais pas si cela est dû à l'obscurité de la cave ou simplement à cause du bouchon de l'objectif. C'est le son qui me tracasse, voici un extrait : [Déclit] [Son de mouvement d'eau en sous-sol et la voix de Laura Popham de plus en plus affolée qui répète "Emmène-la elle, pas moi."] [Déclit]" (Sims & Newall, 2017). Le « son

³² "The so-called "found footage" trend in cinematic horror is a natural progression of this aesthetic" (Hancock & McMurtry, 2017, p. 6)

qui tracasse » est une excellente description de l'écoute d'un podcast d'horreur : ce son qui nous tracasse voire nous terrifie. L'utilisation du « déclic » qui encadre l'enregistrement de Laura est le même qui encadre chaque épisode de *TMA* puisque John utilise un magnétophone pour enregistrer la lecture des témoignages. Ces deux détails montrent une ressemblance peu rassurante entre l'enregistrement malaisant de Laura et la lecture peu rassurante de John. Mais la ressemblance ne s'arrête pas ici. On remarque au jeu d'acteur que Laura est clairement en détresse, or cette détresse est récupérée par John qui décrit l'enregistrement comme « inquiétant », signifiant que John lui-même est inquiet. Après l'écoute de l'enregistrement trouvé, il est assez facile de comprendre la peur de John, et si l'auditeur comprend cette peur, c'est sans doute qu'il la ressent aussi. Un dernier détail rappelle l'ingéniosité de Jonny Sims à utiliser le podcast comme médium. John explique qu'il s'agit d'un fichier vidéo or l'image est complètement noire, dès lors, il s'agit en réalité d'un fichier audio : la perception de John est exactement la même que l'auditeur. Ainsi, si John est inquiet face à l'écoute du fichier 'audio' de Laura, il y a de grande chance de l'auditeur le soit aussi. On remarque dès lors que la peur est transmise de l'enregistrement trouvé – la fiction dans la fiction – à la lecture de témoignage – la fiction – pour enfin s'infiltrer dans le monde de l'auditeur – le réel. Nous retrouvons l'effet graduel de l'immersion présenté en introduction. L'enregistrement trouvé est un type de mise en abyme qui permet à la peur d'être transmise du plus profond de l'univers fictif à l'univers réel et ce par la porosité que permet le médium purement sonore.

Chapitre II/ Immersion et Réception

« Le lecteur, la critique classique ne s'en est jamais occupée ; pour elle, il n'y a pas d'autre homme dans la littérature que celui qui écrit. Nous commençons maintenant à ne plus être dupes de ces sortes d'antiphrases, par lesquelles la bonne société récrimine superbement en faveur de ce que précisément elle écarte, ignore, étouffe ou détruit ; nous savons que, pour rendre à l'écriture son avenir, il faut en renverser le mythe : la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'Auteur. »

(Barthes, 1967)

Si nous ne prôtons pas la mort de l'auteur, nous sommes convaincus de l'importance du lecteur, que nous élargirons à celle de toute personne s'immergeant dans une œuvre de fiction. Nous allons ici nous atteler à l'étude de la réception de *The Magnus Archives* afin de voir si l'immersion a été réussie. Nous partons du principe que plus la réception est positive, plus l'effet immersif a fonctionné. Nous étudierons l'appréciation du podcast par la critique et le public. Cela nous mènera à observer ce qui suit une réception positive dans le public : la création des fans. Il s'agira de voir en quoi la création post-réception peut être perçue comme le symbole d'une immersion réussie de l'œuvre source, *TMA*.

II/A) Appréciation : réception par la critique et le public

II/A)1. Vue d'ensemble

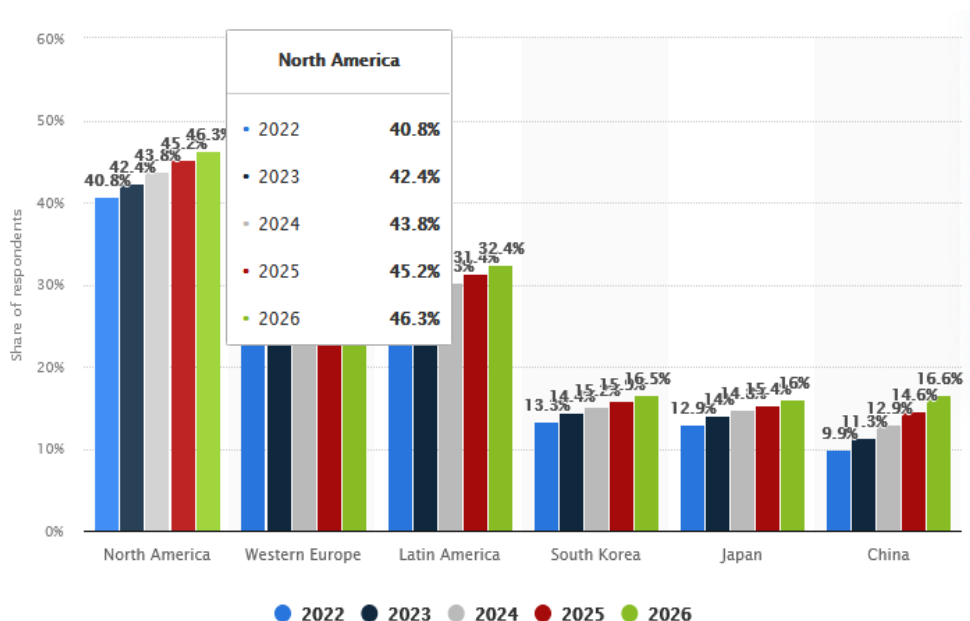
Podcast en 2023

La banque de logiciels *Statista* présente une étude de l'écoute de podcasts dans le monde d'après des données recueillies en août 2022. Voici une capture d'écran d'un graphique publié par Marie Charlotte Götting le 24 janvier 2023 quant à l'écoute des podcasts « parmi les utilisateurs d'internet de n'importe quel âge qui écoute un podcast par une diffusion digitale ou un téléchargement direct sur n'importe quel appareil au moins une fois par mois³³ » (Götting, 2023). Nous pouvons tout d'abord noter que chaque pays/continent montre une

³³ "among internet users of any age who listen to a podcast via digital stream or direct download on any device at least once per month" (Götting, 2023)

croissance de l'écoute des podcasts, même hypothétique³⁴. De plus, l'Amérique de Nord est la région qui en écoute le plus, ce qui peut s'expliquer par l'histoire des podcasts : leur création et leur popularisation s'étant produite aux États-Unis, cf I/B)2..

Figure 9 : Auditeurs de podcast dans le monde, par pays 2022-2026 - Publié par Marie Charlotte Götting 24 jan 2023 [statistica, 2023] Zoom sur l'Amérique du Nord. (Götting, 2023)



Un rapport détaillé de l'écoute des podcasts en 2023 par Edison Research permet de présenter le panorama de l'écoute américaine du médium (Edison Research, 2023a) et l'évolution de sa popularité. Cette étude précise présente plusieurs types d'évolution du médium ; sa focalisation sur l'Amérique du Nord n'est pas un problème, les États-Unis étant la tête du mouvement de cette écoute, nous pouvons imaginer que les autres pays et continents du monde suivront ces mêmes tendances. Un premier fait peut être acté : les podcasts peuvent être considérés comme popularisés au vu du nombre de personnes familières avec le terme « podcasting » [Figure 10]. En 2023, nous pouvons constater des records d'écoute battus sur trois plans : l'écoute générale [Figure 11], mensuelle [Figure 12] et hebdomadaire [Figure 13] par rapport aux années précédentes. Enfin, le temps d'écoute hebdomadaire a doublé depuis 2015 [Figure 14], montrant une croissance drastique de la popularité, mais aussi le fait que l'écoute des podcasts est entrée dans une certaine routine.

³⁴ En effet, nous pouvons constater que le graphique a été publié en janvier 2023 mais qu'il présente des résultats jusqu'en 2026. Il s'agit en réalité d'une projection fondée sur des tendances.

Figure 10: Familiarité avec le terme "podcasting". [Edison Research, 2023]

Podcasting Familiarity

THE INFINITE DIAL 2023

TOTAL U.S. POPULATION 12+
% FAMILIAR WITH PODCASTING

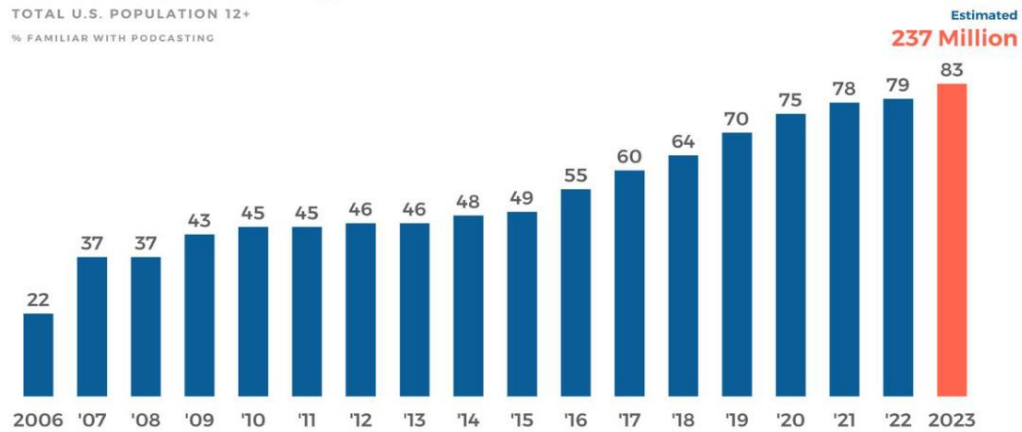


Figure 11: Écoute générale des podcasts. [Edison Research, 2023] % qui a écouté un podcast au moins une fois.

Podcasting Listening

THE INFINITE DIAL 2023

TOTAL U.S. POPULATION 12+
% EVER LISTENED TO A PODCAST

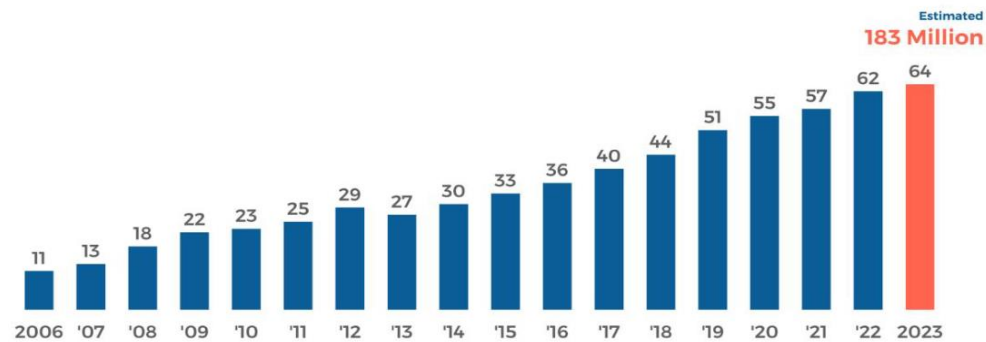


Figure 12: Écoute mensuelle des podcasts. [Edison Research, 2023] % qui a écouté un podcast dans le dernier mois.

Monthly Podcast Listening

THE INFINITE DIAL 2023

TOTAL U.S. POPULATION 12+
% LISTENED TO A PODCAST IN LAST MONTH

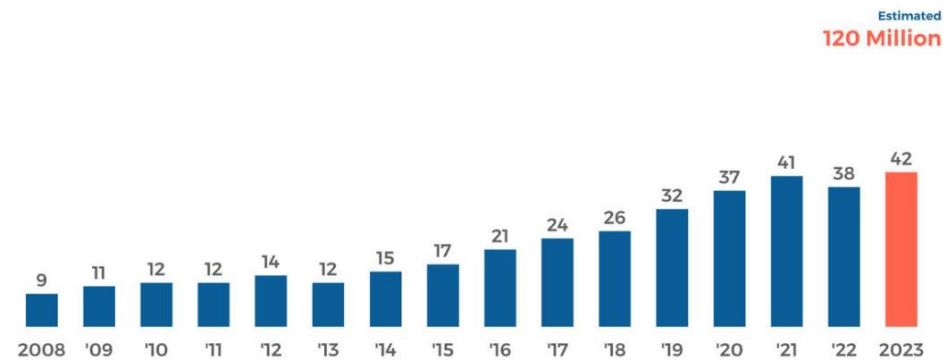


Figure 13: Écoute hebdomadaire des podcasts. [Edison Research, 2023]. % qui a écouté un podcast dans la dernière semaine.

Weekly Podcast Listening

THE INFINITE DIAL 2023

TOTAL U.S. POPULATION 12+
% LISTENED TO A PODCAST IN LAST WEEK

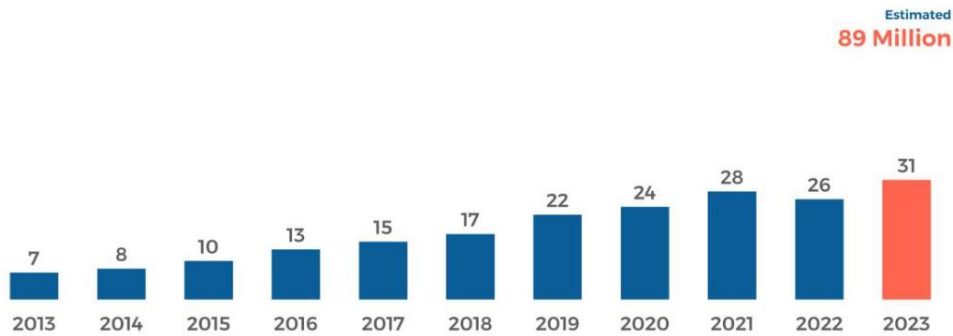


Figure 14: Temps d'écoute hebdomadaire en 2015 et 2023. [Edison Research, 2023]

Average Time Weekly Podcast Listeners Spend Listening to Podcasts

THE INFINITE DIAL 2023

BASE: U.S. AGE 12+ AND LISTENED TO PODCAST IN LAST WEEK
HOURS:MINUTES IN LAST WEEK



Pour résumer : « les podcasts sont popularisés » et ils « ont battu les records dans le nombre d’auditeurs et le temps d’écoute »³⁵. En ce qui concerne les genres des podcasts, voici le classement en fonction de leur portée au vu de l’écoute hebdomadaire [Figure 15]. La fiction se place donc en 17^e position dans le classement d’écoute par genre.

Figure 15: Classement des genres en fonction de la portée (écoute hebdomadaire). [Edison Research, 2023]

Top Podcast Genres by Reach

Base: U.S. Age 13+ weekly podcast listeners, Q3 2022- Q4 2022

edison
podcast metrics

Rank	Genre	Rank	Genre
1	Comedy	11	History
2	Society & Culture	12	Arts
3	News	13	Music
4	True Crime	14	Science
5	Sports	15	Leisure
6	Business	16	Technology
7	Health & Fitness	17	Fiction
8	Religion & Spirituality	18	Kids & Family
9	Education	19	Government
10	TV & Film		

³⁵ “Podcasts are mainstream” ; “Podcasts have more listeners than ever, spending more time than ever before” (Edison Research, 2023a)

Podcast de fiction

En ce qui concerne les podcasts de fiction, *WTNV* a su rester en haut des classements depuis 2014. De 2014 à 2016, ce sont les séries dans le style de *Serial* qui dominent le marché : *The Black Tapes*, *Limetown*, *The Message* and *TANIS*. Puis de 2016 à 2018 ce sont des séries produites par Night Vale Present Network (*Alice Isn't Dead* (Fink, 2016-2018) et *Within the Wires* (Cranor & Matthewson, 2016–) qui dominent (Watts, 2018, p. 22). Les podcasts les plus populaires sont généralement d'origine américaine. Watts donne le classement des 10 podcasts ayant le plus de succès ces 10 dernières années : 1. *Welcome to Night Vale*, 2. *The Adventure Zone* (McElroy et al., 2014–), 3. *We're Alive*, 4. *The Black Tapes / TANIS*, 5. *Hello From the Magic Tavern* (Niekamp et al., 2015–), 6. *Limetown*, 7. *Alice Isn't Dead*, 8. *The Bright Sessions* (Shippen, 2015-2018), 9. *Wolf 359* (Urbina & Valenti, 2014-2017), 10. *The Message*. (Watts, 2018, p. 23). Nous pouvons remarquer une fois de plus que plus de la moitié des podcasts ici présents appartiennent au genre de l'horreur : *WTNV*, *We're Alive*, *The Black Tapes*, *TANIS*, *Limetown* et *Alice Isn't Dead*, donc 6 podcasts sur 11.

Podcast de fiction d'horreur

Watts fait remonter l'apogée des podcasts d'horreur à 2016 avec les succès spectaculaires de *The Black Tapes* et *TANIS* qu'elle décrit comme étant « parmi les podcasts de fictions les plus prospères dans le monde³⁶ » (Watts, 2018, p. 34). Alors que Watts présente une certaine diminution de cette tendance, Hancock and McMurtry suggèrent un crescendo continu depuis leur création (Hancock & McMurtry, 2017, p. 2), voire même une accélération dans la popularité, notoriété et émergence des podcasts d'horreur (Hancock & McMurtry, 2017, p. 7). Ces affirmations semblent ainsi se contredire. Watts écrit un an après Hancock et McMurtry ce qui pourrait justifier son ascendant sur ces derniers, or si *WTNV* peut être considéré comme un podcast d'horreur, sa position en haut du classement de l'écoute américaine des podcasts de fictions en 2023 (Edison Research, 2023a) semblent plutôt confirmer les dires des deux académiciens.

The Magnus Archives

Dans son rapport, Watts consacre un paragraphe entier à *The Magnus Archives*. Si le podcast a commencé à petite échelle, il a rapidement atteint des sphères de popularité

³⁶ "some of the most successful drama podcasts in the world" (Watts, 2018, p. 34)

internationale. Watts lie la popularité du podcast à l'intense création de ses fans – que nous développerons en II/C) – et son expansion mondiale à sa capacité à offrir des personnages appartenant à plusieurs minorités. Cette popularité internationale est d'ailleurs la plus spectaculaires des podcasts britanniques : Watts note que le podcast recueillait \$4,382 par mois en 2018, ce qui est bien plus important que n'importe quel podcast britannique et que certains podcasts américains (Watts, 2018, pp. 12–13).

II/A)2. TMA et la critique

Nous pouvons déjà noter que *The Magnus Archives* possède sa propre page Wikipédia – citée à multiples reprises dans ce mémoire – ainsi qu'une page IMDb (IMDb, 1990) ce qui montre la reconnaissance généralisée et la popularité du podcast. Nous allons maintenant étudier de plus près la reconnaissance de la critique pour *The Magnus Archives* à travers les prix qui lui ont été attribué et par une rapide étude de la presse.

Prix reçus

Voici un tableau des différents prix reçus par *The Magnus Archives* et ses créateurs ; le tableau a été pris, adapté et traduit à partir du la page Wikipédia du podcast (Wikipédia, 2001).

Tableau adapté et traduit de Wikipédia. Il ne s'agit ici que des prix gagnés.				
Prix	Date	Catégorie	Lauréat.e	Référence
Audio Verse Awards	2019	Audio Play Production	<i>The Magnus Archives</i>	Note ³⁷
		Writing of An Audio Play Production	Jonathan Sims	
		Performance of a Leading Role in an Audio Play Production	""	
		Vocal Direction of a Production	Alexander J. Newall	
		Performance of a Supporting Role in an Audio Play Production	""	
	2020	Vocal Direction of a Production	""	Note ³⁸
		Performance of a Supporting Role in an Audio Play Production	""	
		Environment Sound Design in a Production	Elizabeth Moffatt	
		Action Sound Design in a Production	""	
		Writing of an Audio Play Production	Jonathan Sims	
		Performance of a Leading Role in an Audio Play Production	""	
		Performance of a Supporting Role in an Audio Play Production	Alasdair Stuart (voice of Peter Lukas)	
		Cover Art for a Production	Anika Khan	
		Audio Play Production	<i>The Magnus Archives</i>	

³⁷ <https://audioverseawards.net/2019-winners/>

³⁸ <https://audioverseawards.net/2020-winners/>

	2021	Existing Audio Play Production	""	Note ³⁹
		Music Direction for an Existing Production	Brock Winstead	
		Action Sound Design in an Existing Production	Elizabeth Moffatt & Alexander J. Newall	
		Environment Sound Design in an Existing Production	""	
		Writing for an Existing Production	Jonathan Sims	
		Vocal Direction of an Existing Production	Alexander J. Newall	
		Performance of a Supporting Role in an Existing Production	Sasha Sienna	
		""	Lydia Nicholas	
		Performance of a Leading Role in an Audio Play Production	Jonathan Sims	
		""	Alexander J. Newall	
		Cover Art for a Production	Anika Khan	
British Fantasy Awards	2021	Best Audio	<i>The Magnus Archives</i>	Note ⁴⁰
Discover Pod Award	2019	Best Audio Drama or Fiction Podcast	""	Note ⁴¹
This Is Horror Awards	2019	Fiction Podcast of the Year	<i>The Magnus Archives</i> (seconde place)	Note ⁴²

Le podcast a aussi été nommé en 2022 en tant que Meilleure Fiction – “*Best Fiction*” – pour le *British Podcast Award* et *The People's Choice Podcast Awards*, mais n’a finalement pas remporté de prix cette année-ci ; rappelons que le dernier épisode a été publié 25 mars 2021, ce qui pourrait expliquer cette absence de prix l’année qui suit.

Nous remarquons ainsi que le podcast a reçu de nombreux prix qui récompensent les différents aspects d’un podcast de fiction : autant en ce qui concerne la narration, le jeu d’acteur, ou encore l’aspect sonore de l’œuvre. De plus, une majorité de ses compétitions prennent en compte tous les types de podcasts de fiction – pas seulement l’horreur – ce qui est preuve de la portée importante de *TMA* et de sa réception particulièrement positive.

³⁹ <https://audioverseawards.net/2021-winners/>

⁴⁰ <https://web.archive.org/web/20220619143716/https://www.britishfantasysociety.org/british-fantasy-awards/british-fantasy-awards-2021-winners-announced/>

⁴¹ <https://awards.discoverpods.com/announcing-the-winners-of-the-2019-discover-pods-awards/>

⁴² <https://www.thisishorror.co.uk/awards/this-is-horror-awards-2019-the-winners/>

Presse

La page web de *The Magnus Archives* sur le site officiel du studio de production (Rusty Quill, 2015) présente certains des prix listés plus haut ainsi que les liens vers des articles de presse sur *TMA*. Le premier lien est un article de Rachel Weber pour *SFX* – magazine britannique sur la science-fiction, l’héroïque fantaisie et l’horreur – qui liste dix podcasts d’horreur ; elle place *TMA* en 9^e position – après d’autres podcasts cités précédemment comme #3 *The Black Tapes*, #4 *WTNV*, #7 *Limetown* – (Weber, 2022). Le second lien permet d’accéder à un article de *The A.V. Club* qui propose à son lectorat de se plonger dans plusieurs œuvres d’horreur – de différents média – et qui présente *TMA* comme « le podcast à écouter » – “*the podcast to listen to*” – (The A. V. Club, 2018), on remarque donc l’importance de cette œuvre horrifique pour le médium du podcast. Enfin, le dernier article de Kristie Marie Landry pour *Screen Rant* place *TMA* en 4^e position ; nous pouvons remarquer la popularité des podcasts voire des podcasts d’horreur puisque le site web se focalise en général sur les films, séries et jeux vidéo – d’où le terme “*screen*” qui signifie « écran » – mais prend le temps de présenter les œuvres d’un médium qui ne repose pas sur l’image.

Wikipédia cite d’autres articles comme celui de Catriona Harvey-Jenner pour le *Cosmopolitan* (Harvey-Jenner, 2017) qui place *TMA* dans la catégorie « Fiction d’horreur qui semble réelle » – “*Horror fiction that feels real*” – ou encore celui de Mason Downey qui place *TMA* en numéro 1 de sa liste de podcasts d’horreur (Downey, 2020) ; nous pouvons enfin citer l’article de Barry Divola pour *The Sydney Morning Herald* qui fait une sélection des meilleurs podcasts de l’année (2017) en prenant en compte différents genres et qui cite *TMA* pour la fiction (Divola, 2021).

Ainsi, *The Magnus Archives* a su susciter l’intérêt de nombreux critiques sans distinction de genre – horreur et autres – ou médium utilisé – podcast et autre. Le monde du divertissement s’appuie fortement sur l’image ce qui explique la popularité des films, séries, romans graphiques et jeux vidéo ; les podcasts viennent contrebalancer cette prédominance de l’image par leur popularité croissante. *The Magnus Archives* participe activement à ce rééquilibre dans la consommation de fiction comme le montre sa réception particulièrement positive par la critique.

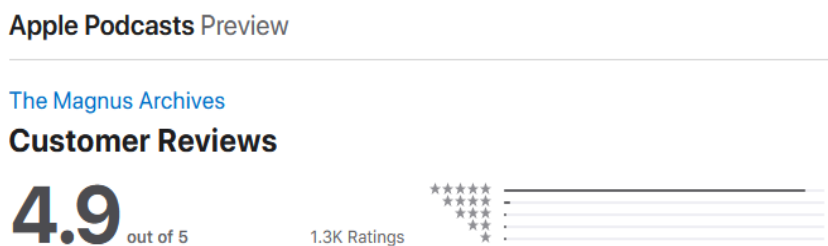
II/A)3. TMA et son public

Afin d'étudier la popularité de *TMA*, nous avons ici recueilli les notes données par le public sur différents sites web qui permettent autant l'écoute que la notation du podcast – *Apple Podcasts* et *Youtube* – ainsi qu'une application permettant de garder une trace de ses visionnages et écoutes de films, séries et podcasts – *TV Time*. Notre but ici est d'observer le type de réception de *TMA* par le public et de constater si le podcast est particulièrement apprécié par celui-ci. Nous précisons que les personnes prenant le temps de noter les émissions sont des personnes ayant consommée l'émission et ayant le désir de la noter : il est évident que tous les auditeurs de *TMA* ne ressentent pas le besoin de noter le podcast. De plus, ceux qui souhaitent donner une note n'utilisent pas tous la même application, c'est la raison pour laquelle nous avons décidé de comparer au moins trois sources. Nous finirons par étudier les différents types de financements participatifs comme signes de son agentivité concrète pour une œuvre particulièrement appréciée.

Apple Podcast

Commençons avec *Apple Podcasts* puisque, rappelons-le, le médium a vu sa popularité augmenter grâce à différentes plateformes et

Figure 16 : Capture d'écran de Apple Podcasts Review pour The Magnus Archives. 09/05/23.



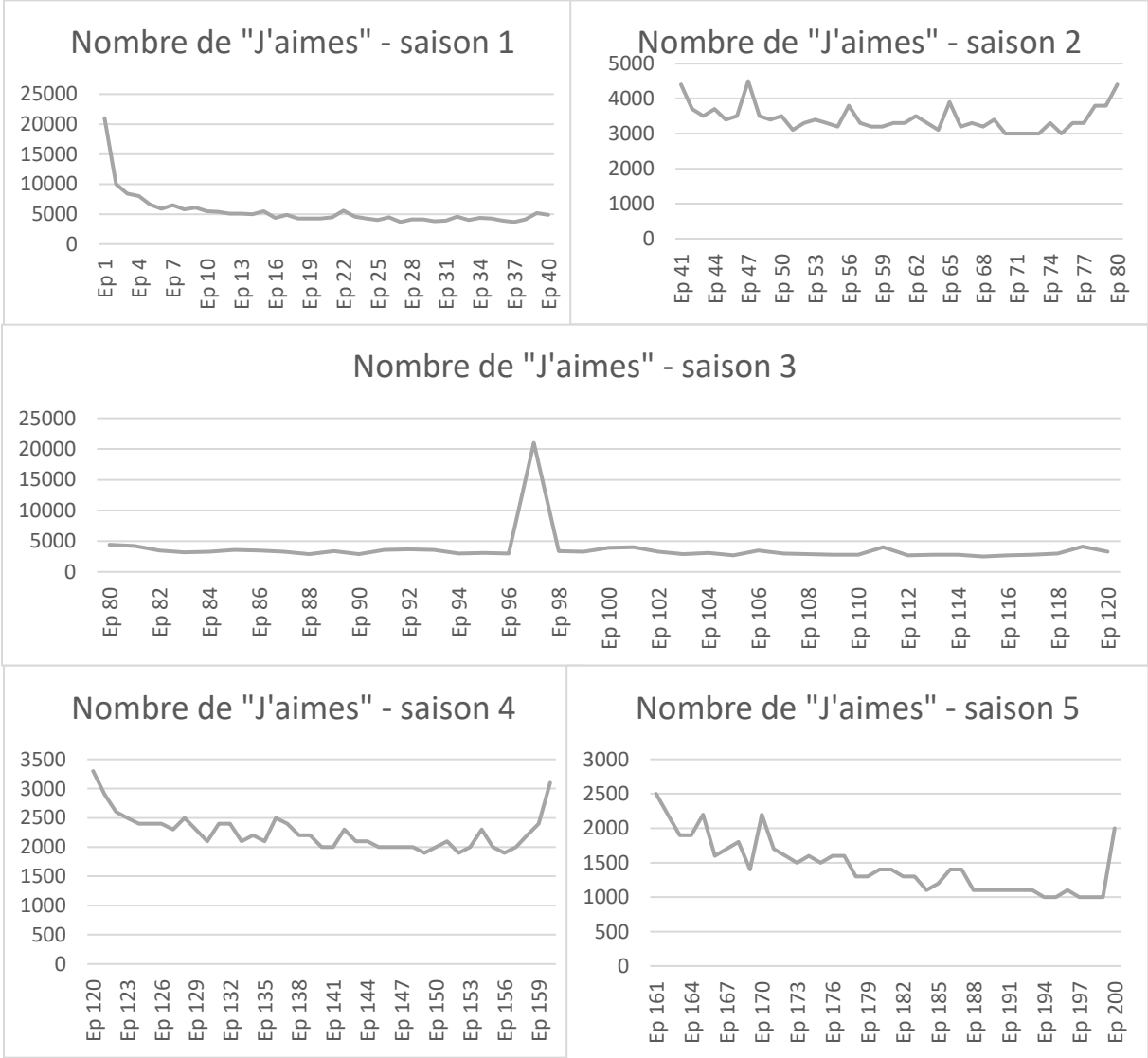
applications *Apple*, cf I/B)2.. Nous remarquons dans cette capture d'écran [Figure 16] que *TMA* présente une excellente note générale d'écoute à 4.9/5 et ce en tant que moyenne générale sur environ 1 300 notes. La présentation schématique des notes sur la droite montre l'écrasante majorité des « 5 étoiles » face aux minimales « 1/2/3 étoiles ». Nous pouvons donc en déduire la grande appréciation du podcast de fiction d'horreur.

Youtube

Observons maintenant *TMA* sur la plateforme *YouTube* (Chen et al., 2005). Précisons tout d'abord que généralement les tendances de « J'aime » suivent les tendances de visionnage. *YouTube* est une plateforme bien plus large qu'*Apple Podcasts*, recueillant des vidéos de toutes sortes, y compris des fichiers audios avec des images plus ou moins fixes pour répondre aux attentes MP4 de la plateforme. La Figure 17 présente les tendances de « J'aime »

à travers les différents épisodes – données collectées manuellement – puis classées par saison. Après le pic de visionnage des premiers épisodes – que l’on peut expliquer par des personnes qui s’essaient à l’écoute du podcast sans la poursuivre par la suite – les données moyennes de « J’aime » se retrouvent entre 3000 et 5000 pour les saisons 1 à 3 puis nous pouvons constater une certaine baisse à 2000-3500 pour la saison 4 et 1000-2500 pour la dernière saison. Cette baisse de « J’aime » peut être due à une baisse d’appréciation de la série en général – tendance que l’on ne retrouve pas sur *TV Time*, dans la prochaine section – ou, comme nous avons précisé plus tôt que les tendances de « J’aime » vont de pair avec les tendances de visionnage : cette baisse d’appréciation est peut-être due à la baisse de visionnage sur *YouTube*. Cette dernière peut signifier que certains fans ont cessé d’écouter la série, ou encore qu’ils aient cessé leur écoute sur YouTube pour favoriser d’autres plateformes.

Figure 17 : Nombre de visionnages sur YouTube. Au 09/05/23.



Nous pouvons constater un pic de « J'aime » – et de visionnage – à l'épisode 97, saison 3. Une rapide recherche nous fait comprendre qu'un extrait de l'épisode a été utilisé pour une « *trend* » TikTok. En effet, le #TikTok est utilisé dans la description de la vidéo et le nom de l'application est mentionné dans plusieurs commentaires [Figure 20]. Certains auditeurs aguerris prennent le temps d'expliquer le contexte aux nouveaux arrivants, prenant une posture plus ou moins défensive [Figure 20]. Et enfin, ce dernier commentaire indique qu'une personne a découvert le podcast grâce à TikTok et s'est décidé à tout écouter [Figure 20]. Nous pouvons facilement imaginer qu'il ne s'agit pas de la seule personne. TikTok a donc servi de pub à *TMA* et a fait gagner des auditeurs au podcast.

Figure 20 : Capture d'écran d'un commentaire YouTube par Hannah U. 21/05/23.

Hannah U. il y a 1 an

The fact that there was a **TikTok** trend that got people to dress up as clowns and mouth Nikola's voice sounds like a Stranger ritual.

Figure 20 : Capture d'écran d'un commentaire YouTube par TVBUGSS.

TVBUGSS il y a 2 ans (modifié)

if you're here from **tiktok** here's some things to keep in mind:

this is the middle of the 3rd season, this makes very little sense because you're meant to watch the episodes in order

this is a horror tragedy podcast

this is not a movie/show, it's a podcast, it will probably never be a movie/show, there are no visuals

the main character's name is jonathan sims

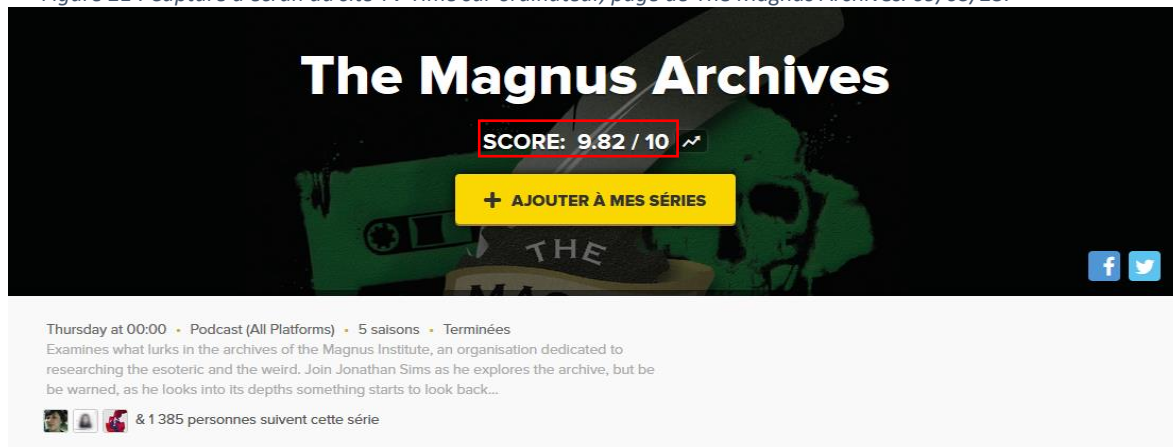
Figure 20 : Capture d'écran d'un commentaire YouTube par TheRakshaWolf. 21/05/23.

TheRakshaWolf il y a 2 ans

I originally found this from **TikTok** but it has inspired me to listen to the whole podcast, so here I am, back again. This time with context

Henry Jenkins parle de l'originalité des nouveaux média à travers lesquels le public devient actif en choisissant de faire circuler certains contenus médiatiques qu'il trouve particulièrement intéressants et ce avec une grande facilité. Ces choix faits par le public peuvent avoir une incidence concrète sur certains média qui se voit modifier en fonction des réactions du public (Jenkins, 2017, p. 1065). En effet, les plateformes de streaming de nos jours mènent de nombreuses enquêtes sur les réseaux sociaux afin de déterminer si une série se verra financer une saison supplémentaire ou non.

Figure 21 : Capture d'écran du site TV Time sur ordinateur, page de The Magnus Archives. 09/05/23.



La Figure 21 est une capture d'écran de la version ordinateur de l'application *TV Time* (TV Time, 2011) qui permet de lister et suivre les sorties de films et séries ainsi que son visionnage personnel. Il s'agit plus particulièrement d'une capture d'écran de la page de *The Magnus Archives* comme le présente le bandeau – logo des 4 premières saisons du podcast – ainsi que le titre. En-dessous du titre, nous pouvons voir la note moyenne des 200 épisodes donnée par les auditeurs, encadré en rouge ici. Ces derniers ont la possibilité de donner une note sur 5 pour chaque épisode, nous verrons le détail dans quelques instants. Nous voyons donc ici la moyenne de tous les épisodes pour chaque saison. Enfin, le bouton « + Ajouter à mes séries » permet à un utilisateur connecté de suivre la série, ajouter les épisodes vus et le noter. Seuls les utilisateurs connectés, qui suivent la page et qui ont coché l'épisode comme vu peuvent donner une note : cela permet d'avoir une note plus précise et juste, en ne permettant le vote qu'aux auditeurs confirmés.

En-dessous du bandeau, de nouvelles informations sont présentées : la date de publication habituelle des épisodes, le type de séries dont il s'agit : « Podcast (*All Platforms*) », la mention « Toutes Plateformes » signifie que l'œuvre est disponible à l'écoute sur plusieurs sites web et application. Nous avons enfin le nombre de saisons : « 5 » et le statut de la série : « Terminée ».

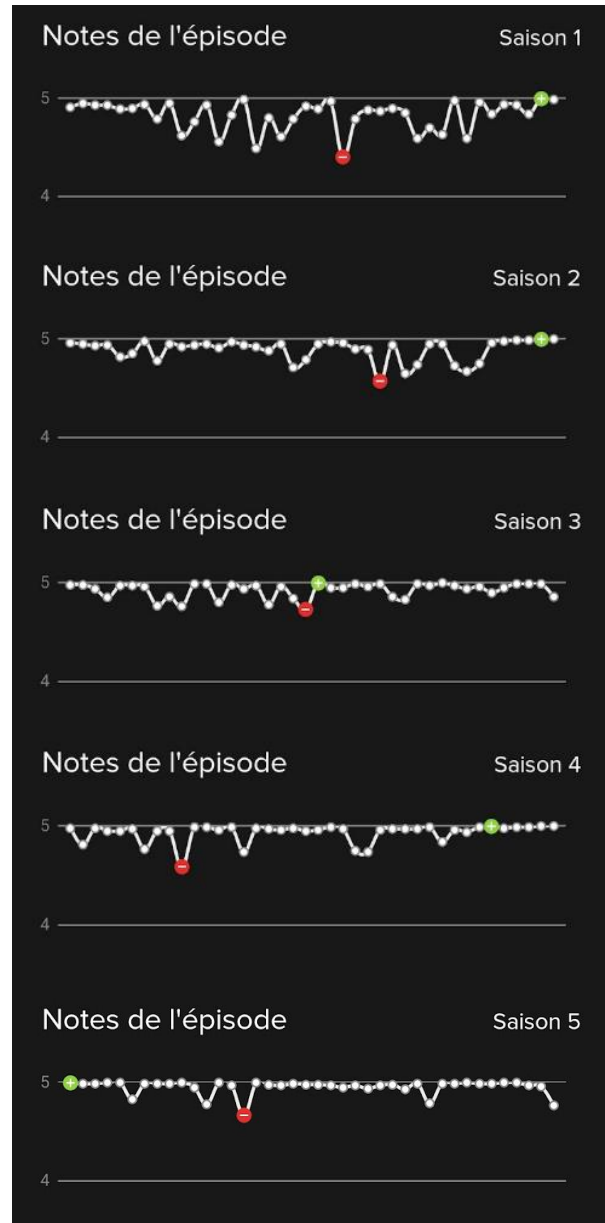
Ces informations sont suivies par la présentation de l'œuvre et enfin le nombre de personnes abonnées à la page : 3 + 1385 donc plus de 1 300 auditeurs ; ce chiffre correspond à celui d'*Apple Podcasts* présenté plus haut. Nous pouvons nous demander si certains auditeurs utilisent les deux plateformes ou s'il s'agit d'auditeurs différents : comme *TV Time*

prend en compte tous les types de plateformes – pas seulement celle d’*Apple* –, nous pouvons en déduire qu’il s’agit majoritairement d’auditeurs différents.

Regardons maintenant les notes des différents épisodes de plus près. Pour ce faire, nous avons utilisé des captures d’écrans de l’application mobile qui propose des informations bien plus détaillées que la version ordinateur [Figure 22].

Il s’agit ici de notes sur 5. On remarque qu’aucun épisode n’a une note moyenne qui descend en-dessous de 4, voire 4,5 (à l’exception de l’épisode 23 dans la saison 1). Le détail des notes montre plus précisément la note moyenne de 4,9/5 qui est une excellente note et qui nous rappelle celle présentée sur *Apple Podcasts*. Il faut tout de même prendre en compte que tous les auditeurs n’utilisent pas *TV Time* et que tous ceux qui utilisent l’application ne donnent pas toujours de notes. Alors que la saison 1 voit le plus de fluctuation dans son appréciation, la saison 5 apparaît comme la plus stable des saisons, se maintenant dans les plus hautes notes. Nous pouvons en déduire une stabilité dans l’écriture et/ou du public lui-même.

Figure 22 : Capture d’écran de l’application téléphone de *TV Time* montrant des graphiques des notes données par les auditeurs pour chaque épisode sur les cinq saisons.09/05/23.



Financements par les fans

L’importance du public pour *The Magnus Archives* se retrouve aussi dans les différents mécanismes qui aident financièrement les petits producteurs de nos jours comme « Kickstarter » ou encore « Patreon ». Rusty Quill possède une page Patreon qui permet trois types d’abonnements : « Rusty Citizen » pour 2€ par mois ; « Rusty Knight » pour 5€ par mois et enfin « Rusty Noble » pour 10€ par mois. Les différents types d’abonnement apportent

différentes récompenses aux abonnés. Je tiens tout d'abord à préciser qu'il s'agit ici du Patreon pour Rusty Quill et non pas seulement pour *The Magnus Archives*, le studio possède de nombreuses œuvres qui profitent de ce financement. J'attire maintenant votre attention sur le statut de « Rusty Noble » qui permet notamment d'avoir accès aux « poèmes de Martin » – “*Martin's poetry*” – qui est un des personnages principaux de *TMA* ; mais aussi « Transcriptions Deluxe de Magnus » – “*Deluxe Magnus Transcripts*” – : il s'agit d'avantages qui sont dirigés au public de *TMA*, pas tant à celle des autres œuvres de Rusty Quill. En effet, *TMA* est le podcast qui leur a permis leur succès actuel et qui représente le groupe de fans le plus important pour le studio. Ce genre d'abonnement permet au studio de recevoir un financement mensuel bien plus stable que l'apport par les publicités qui dépend de l'écoute des épisodes. Les abonnés Patreon sont donc le signe que les œuvres de Rusty Quill – et tout particulièrement *TMA* – sont assez appréciées pour mériter une somme mensuelle certaine.

Il est aussi intéressant de citer le nouveau projet de Rusty Quill qui vient dans la lignée de *TMA*, il s'agit de *The Magnus Protocol*. Ce dernier a été annoncé par les créateurs de *TMA* en fin d'année 2022 et un Kickstarter a été mis en place le 22 novembre de la même année (Rusty Quill, 2022). Au 16 novembre 2023, 11 215 personnes ont contribué au financement du projet et ont engagé 718 641£. L'onglet « Communauté » de la page nous permet d'étudier plus précisément le type de contributeurs. Les 10 villes les plus représentées sont : Londres (293 contributeurs), Seattle (140), Chicago (117), Melbourne (114), Sydney (104), Los Angeles (98), New York (91), Portland (78), Minneapolis (74) et Toronto (67). On remarque que toutes ces villes ont des populations anglophones ce qui est logique au vu de la langue du projet. En ce qui concerne les pays les plus représentés, nous avons : les États-Unis (6 390), le Royaume-Uni (1 151), le Canada (626), l'Australie (423), l'Allemagne (283), la Suède (126), la France (125), l'Irlande (99), les Pays-Bas (98) et la Norvège (75). Alors même que le podcast est Britannique, on remarque que les États-Unis sont en tête, cela se comprend au vu de l'histoire des podcasts présenté en I/B)2. et de leur popularité de nos jours vue en II/A)1. ; on remarque aussi que la moitié des pays n'ont pas l'anglais comme langue officielle ce qui montre que la portée du podcast dépasse les limites de la langue. Enfin, parmi les contributeurs, Kickstarter fait la différence entre les contributeurs réguliers « 7 319 » et les nouveaux contributeurs « 3 896 ». Ce dernier chiffre nous indique que le projet a su inciter des personnes n'ayant pas l'habitude

de contribuer à des financements participatifs, ce qui est preuve de son attractivité qui profite sans aucun doute de la popularité de *The Magnus Archives*.

Dans son interview de 2017, Henry Jenkins explique que ce type de financement participatif est l'une des illustrations de l'importance des fans dans la publication de certains médias, surtout à travers leur participation active dans le choix qu'ils opèrent en favorisant des œuvres qu'ils souhaitent être publiées (Jenkins, 2017, p. 1602). Il ajoute plus tard que cette participation est permise par l'accès à la technologie et permet une certaine agentivité du public ; elle fait aussi apparaître les manquements de représentation dans les publications plus mainstream au vu des médias choisis par les fans (Jenkins, 2017, p. 1604). En effet, ces petites productions sont souvent soutenues par des minorités et permettent d'avoir un impact plus intime et profond tout en révélant certaines discriminations généralisées dans le secteur du divertissement. Dans son paragraphe sur *TMA*, Watts remarque justement que l'augmentation du nombre de fans s'est produite en parallèle au *coming out* de personnages principaux ainsi qu'à la présence d'une femme musulmane parmi les protagonistes. Watts lie donc la popularité du podcast et son expansion mondiale à sa capacité à offrir des personnages appartenant à plusieurs minorités : ici queer et religieuse (Watts, 2018, pp. 12–13). Nous pouvons alors dire que l'appréciation des auditeurs est particulièrement puissante puisqu'elle permet la production et la continuation d'œuvres produites par des petits producteurs comme Rusty Quill, qui a pris en importance grâce à *TMA*. De nos jours, le public n'a donc pas seulement un rôle de soutien et d'encouragement, mais bel et bien un rôle clé qui permet à des œuvres d'exister et d'être partagées. L'appréciation naît d'une immersion réussie et permet à cette dernière de se poursuivre en finançant la continuation d'une œuvre, ou en finançant d'autres projets qui naissent du même univers, comme *The Magnus Protocol*.

II/B) Intertextualité : création post-réception

Il s'agit ici de faire le point sur la création post-réception d'une œuvre de nos jours. Nous nous attarderons dans un premier temps sur les différents termes de cette étude : l'intertextualité, l'adaptation, l'appropriation puis la transmédiabilité pour enfin associer ces concepts à *The Magnus Archives* en faisant une distinction entre les grands studios de production et les fans.

II/B)1. Lexique

Intertextualité

Pour faire la distinction entre « intertextualité », « adaptation » et « appropriation », nous utiliserons ici le livre *Adaptation et Appropriation* de Julie Sanders publié en 2006. Elle présente dans son introduction le concept d'intertextualité formulé par Julia Kristeva en 1980 et qui décrit le procédé de « permutation de textes, [d']intertextualité⁴³ » (Sanders, 2006, p. 2). Le pluriel de « textes » sous-entend ainsi la rencontre d'une multitude d'œuvres qui s'auto-influencent, ici plus particulièrement de textes puisque Kristeva se concentre sur la littérature, mais le terme peut s'étendre à tous types de média. Sanders explique ensuite que l'adaptation et l'appropriation ont toutes les deux un « objectif intertextuel » – “intertextual purpose” –, c'est la variation du caractère explicite de cette intertextualité qui les différencie (Sanders, 2006, pp. 2, 17). Sanders présente un autre élément de distinction entre les deux termes : l'appropriation « adopte souvent une posture de critique voire d'assaut⁴⁴ » (Sanders, 2006, p. 4) sur le texte source, élément distinctif sur lequel elle semble discrètement revenir quelques pages plus tard en disant que « l'adaptation peut aussi être oppositionnelle, voire subversive⁴⁵ ». On retrouve différentes possibilités de réaction face à l'œuvre source « divergence comme adhésion, assaut ainsi qu'hommage. » (Sanders, 2006, p. 9). En s'appuyant sur la théorie de Roland Barthes – qui présente le manque de finition d'un texte par ses différentes lectures et interprétations qui varient d'un lecteur à un autre – Sanders présente l'adaptation et l'appropriation comme des procédés qui incitent à la coopération et la collaboration (Sanders, 2006, p. 4) : il s'agit de la reprise d'un texte source, voire plusieurs textes, qui sont alors relus et modifiés par un nouvel auteur. Le but de ces deux procédés n'est pas la reproduction telle quelle de l'œuvre source, ou une simple transposition d'un médium à un autre, mais bien une modification qui vient enrichir l'œuvre ; même une critique ne vient pas effacer le texte source, mais l'amplifie (Sanders, 2006, p. 12). Dans l'épilogue, Sanders reprend des thématiques présentées dans le texte comme la question du plagiat et l'importance de l'œuvre source par rapport à l'œuvre adaptée/appropriée. Elle en conclue qu'il est important de considérer l'adaptation et l'appropriation comme des outils d'influence sans

⁴³ “a permutation of texts, an intertextuality’ (1980:39).” (Sanders, 2006, p. 2).

⁴⁴ “[appropriation] frequently adopts a posture of critique, even assault.” (Sanders, 2006, p. 4).

⁴⁵ “adaptation can also be oppositional, even subversive. There are as many opportunities for divergence as adherence, for assault as well as homage.” (Sanders, 2006, p. 9).

pour autant penser qu'il s'agit de vol intellectuel. Elle présente aussi l'importance de ne pas mettre en place une hiérarchie entre l'œuvre source et la nouvelle œuvre (Sanders, 2006, pp. 41, 158). Au contraire, Sanders met en avant l'ingéniosité utilisée pour les adaptations et appropriations et leur influence propre indépendamment de l'œuvre source : elles permettent à des œuvres de se déployer à travers différentes formes, cultures, plateformes et multiples média (Sanders, 2006, p. 160). Enfin, dans son désir de (re)fondation du lexique de l'adaptation, Sanders met en avant l'intérêt du lexique musical et de la musicologie qui permet « les métaphores les plus propices pour décrire le procédé cinétique de l'adaptation⁴⁶ » (Sanders, 2006, p. 39). Nous voyons alors une relation intéressante se dresser entre l'intertextualité et l'étude des sons que je lie bien évidemment à celle des podcasts.

Adaptation

Sanders prend le temps de faire une distinction plus concrète entre les deux termes. Elle établit un parallèle entre l'adaptation et l'éditorialisation d'un texte, toutes deux amenant des corrections, faisant des sélections dans le respect du texte original. Or l'adaptation peut aussi ajouter à l'œuvre source par le commentaire de cette dernière qui peut se faire par le changement de point-de-vue, de culture, de temporalité et parfois – mais pas toujours – un changement de genre, que nous appellerons plus précisément un changement de médium (Sanders, 2006, pp. 18–19). Elle précise aussi qu'une grande partie des textes sources sont en réalité déjà des réécritures ce qui amène Sanders à dire que « le procédé d'adaptation est constant et continu⁴⁷ ». L'adaptation suscite un double plaisir : celui de la continuation du plaisir produit par l'œuvre source et celui lié à la satisfaction de reconnaître le texte source à travers l'adaptation ; ce double plaisir est donc intimement lié à la mémoire (Sanders, 2006, p. 24). On trouve alors un aspect ludique dans l'adaptation qui invite le lecteur/l'auditeur/... à trouver la référence, voire à différencier les éléments inaltérés de ceux qui ont été modifiés (Sanders, 2006, p. 25).

Pour résumer, nous utiliserons l'article de Milton qui définit plus brièvement l'adaptation à partir du livre de Sanders : « une "adaptation" contiendra généralement des omissions, des réécritures, peut-être des ajouts, mais sera encore reconnue comme l'œuvre de l'auteur original, où le point d'énonciation original reste inchangé. » (Milton, 2019, pp. 196–

⁴⁶ “the most enabling metaphors for the kinetic process of adaptation” (Sanders, 2006, p. 39).

⁴⁷ “The process of adaptation is constant and ongoing.” (Sanders, 2006, p. 24).

197, traduction à partir du portugais par ChatGPT). Ainsi, dans une adaptation, il est relativement simple de retrouver l'œuvre source et son message principal.

Appropriation

Alors qu'il est relativement simple de retrouver l'œuvre source dans une adaptation, l'appropriation a plutôt tendance à réaliser « un trajet plus concrètement éloigné de la source originale vers un produit culturel et un domaine complètement nouveau⁴⁸ ». Elle nécessite tout de même l'utilisation d'un voire plusieurs textes sources, mais l'intertextualité est moins évidente à repérer (Sanders, 2006, p. 26). C'est ce manque de clarté dans l'intertextualité de l'appropriation qui pose la question de la propriété intellectuelle d'une œuvre et qui varie du simple manque de référence à la charge plus grave qu'est le plagiat (Sanders, 2006, p. 32). Comme vu plus haut, l'un des plaisirs que le lecteur tire de l'intertextualité se retrouve dans l'aspect ludique de retrouver l'œuvre source sans qu'elle nous soit servie sur un plateau. Il s'agit alors de trouver un bon équilibre entre le jeu de piste du lecteur et le respect du travail produit par l'auteur original (Sanders, 2006, p. 35).

Milton résume la définition de l'appropriation par Sanders de la sorte : « le point d'origine de l'énonciation peut avoir changé et bien que certaines caractéristiques de l'original puissent subsister, le nouveau texte sera davantage l'œuvre de l'adaptateur ou du réécrivain. » (Milton, 2019, p. 197, traduction à partir du portugais par ChatGPT). Ainsi, il s'agit d'une œuvre originale qui reprend des éléments de l'œuvre source mais dont la paternité est difficile à retrouver.

Transmédialité

Comme les podcasts sont des œuvres natives du web par leur définition (I/B)2.), il est intéressant de se pencher sur la narration issue d'un environnement digital. Pour ce, nous utilisons les théories d'un des chercheurs les plus imminents sur ce sujet : Henry Jenkins. Il définit justement ce qu'il appelle une narration digitale – “*digital storytelling*” – dans une interview en 2017. Elle se compose de trois différents modèles : 1/ les histoires multimédia – “*multimedia stories*” – qui utilisent différents média sur une même plateforme ; 2/ le transmédia où les conteurs utilisent des plateformes digitales et autres, toujours avec plusieurs

⁴⁸ “a more decisive journey away from the informing source into a wholly new cultural product and domain” (Sanders, 2006, p. 26).

média et le tout afin d'inviter « les lecteurs à localiser activement et réassembler le contenu dispersé⁴⁹ » ; 3/ le contenu cross-média – “*cross-media content*” – qui correspond à une histoire créée en amont puis mise à disposition par le téléchargement à partir d'une plateforme digitale (Jenkins, 2017, p. 1062). Concentrons-nous sur le terme « transmédia » que Jenkins définit plus précisément ultérieurement dans l'interview : « Le terme transmédia est un adjectif (Jenkins, 2010). Il décrit n'importe quelle structuration de relations à travers des plateformes médiatiques. [En tant qu'adjectif], le mot doit modifier quelque chose. Donc nous pouvons sans doute parler de récits transmédia – ce sont des histoires qui se voient dispersées à travers une multiplicité de plateformes médiatiques – et nous pouvons voir la dispersion et le réassemblage de ces éléments narratifs comme faisant partie du processus de narration.⁵⁰ » (Jenkins, 2017, p. 1065). Nous pouvons citer l'exemple de *Star Wars* dont le riche univers se déploie sur différents média : des films, des séries, des dessins animés, des jeux vidéo, ... Il précise la définition dans la foulée en ajoutant que l'adjectif peut autant s'associer au concept de narration qu'à celui de la construction de l'univers fictif. Il ajoute enfin que les genres jouent un rôle important pour permettre au lecteur de reconstituer ces structures si éparpillées : lorsque les éléments appartiennent au même genre, ils sont plus faciles à rassembler. Or nous pouvons nous demander si la difficulté de définition du genre de l'horreur vue en I/B)¹. ne viendrait pas entraver cette facilité.

Les interviewers questionnent par la suite la relation entre la narration officielle et la réception de l'individu en ouvrant sur la même problématique soulevée par Sanders, celle d'appropriations non-autorisées, voire de plagiat (Jenkins, 2017, p. 1065). Jenkins répond que les lecteurs se sont toujours appropriés les œuvres en élaborant leurs propres interprétations, en réimaginant certaines scènes, voire réécrivant – si ce n'est dans leur tête – certaines intrigues afin qu'elles correspondent plus aux volontés et goûts individuels ; la différence aujourd'hui vient du fait que « la culture digitale a rendu ce processus plus visible⁵¹ ». En effet, les fans créent des œuvres adaptées de l'univers source et les partagent, parfois en grand nombre, et parfois les vendent pour un apport pécunier. Jenkins décrit ensuite la première

⁴⁹ “the reader has to actively track down and reassemble that dispersed content.” (Jenkins, 2017, p. 1062).

⁵⁰ “The word transmedia is an adjective (Jenkins, 2010). It describes any structured set of relationships across media platforms. The word needs to modify something. So we can certainly point to transmedia narratives—stories that get dispersed across multiple media platforms—and we can see the dispersion and reassembly of those story elements as part of the storytelling process.” (Jenkins, 2017, p. 1065)

⁵¹ “Digital culture has made this process more visible” (Jenkins, 2017, p. 1066).

réaction des industries médiatiques qui ont voulu prendre contrôle de ces adaptations/appropriations individuelles présentes sur les réseaux, voire de les supprimer, le tout en vain. Ces mêmes industries ont pris conscience de la valeur de ces créations qui ont un avantage marketing certain en promouvant l'œuvre (Jenkins, 2017, p. 1066).

Podcasts, intertextualité et transmédialité

Dans son étude des drames audios publiés en ligne – que nous appelons ici 'podcasts', Dann (cité en I/B)3.) lie les avantages du téléchargement et de la structure des intrigues avec l'expérience même de l'écoute, de la narration et du monde fictif qui font entièrement partie de la narration transmédia. Cette dernière permet une telle liberté que « le récit glisse du médium sans fil pour se superposer à l'expérience vécue des auditeurs⁵² » (Dann, 2014, p. 141). Dann ajoute même que la forme des podcasts n'est autre qu'une invitation explicite à briser le quatrième mur lorsque le récit se superpose justement avec l'univers réel de l'auditeur (Dann, 2014, p. 147), présenté dans la section *Les effets* de notre I/B)3.. Par leur nativité sur le web, les podcasts présentent une invitation à la transmédialité, une transmédialité qui peut être prise en main par les auditeurs eux-mêmes qui s'y voient d'autant plus invités au vu de cette déconcertante superposition.

II/B)2. Adaptation par l'industrie médiatique

Maintenant que les termes ont été définis, penchons-nous sur l'intertextualité et la transmédialité des podcasts de fiction plus en détail. Mañas-Pellejero et Paz parlent des nombreuses productions qui viennent « accompagner le podcast, comme des livres, des produits dérivés, des événements en présentiel, qui fonctionnent comme des paratextes, qui permettent à de nouveaux auditeurs de découvrir les podcasts⁵³ » (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 3). Ces paratextes semblent correspondre plutôt à des adaptations puisqu'il est en général facile de retrouver le podcast source comme le sous-entend la fin de la citation : ces nouveaux auditeurs peuvent retrouver le podcast source grâce à ces nouveaux média. Il est ainsi important de parler des adaptations les plus répandues dans le monde du divertissement,

⁵² "one in which the narrative spins out of the wireless and overlays the 'lived' experience of the listener." (Dann, 2014, p. 141).

⁵³ "accompany the podcast, such as books, merchandise, and live events, can function as para-texts, which become entry points to the podcasts for new audiences" (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 3).

celles pour l'écran, qui peuvent être prises en charge par les créateurs sources mais aussi par d'autres.

Podcasts → Séries TV

L'industrie médiatique a tendance à proposer des adaptations de podcasts fictionnels ayant eu un succès certains. Ces adaptations sont donc explicites dans leur intertextualité, gardant souvent le titre du podcast source pour opérer une transformation générique comme présentée par Sanders. Dans son rapport, Watts explique que les adaptations télévisées sont les plus populaires pour les podcasts de fiction aux États-Unis, elle cite : « *Homecoming* (Amazon Prime), *Welcome to Night Vale* (not confirmed), *TANIS* (Syfy), *The Black Tapes* (NBC), *The Bright Sessions* (Syfy), *Limetown* (Facebook [Watch]) and *Alice Isn't Dead* (Syfy). Il est important de mentionner que dans cette liste, Universal Cable Productions a investi dans *Homecoming*, *The Bright Sessions*, *TANIS* et *Alice Isn't Dead*. Or, curieusement, *Welcome to Night Vale* a été récupéré par FX et Sony Pictures Television.⁵⁴ » Elle ajoute que jusqu'ici les adaptations de podcasts à la télé ne se sont pas passées aussi bien que prévu sauf peut-être pour l'adaptation de *Homecoming* – publiée par Amazon Prime – qui a reçu de bons retours depuis sa sortie le 2 novembre 2018 (Watts, 2018, p. 6). Au 17 mai 2023, nous pouvons constater que la série *Homecoming* (Horowitz & Bloomberg, 2018) a fini sa diffusion après deux saisons – tout comme le podcast source – et présente une réception plutôt moyenne : 64% pour le score du public sur Rotten Tomatoes (2018). Pour *Limetown* (Akers & Bronkie, 2019), la série a reçu de très bons retours : 91% pour le score du public sur Rotten Tomatoes (2019) ; mais la série a été annulée par Facebook Watch après une saison comme expliqué dans l'article de Andreeva pour *Deadline* : le studio de production se redirige vers des séries sans scripts à la déception de certains fans dans la section commentaire de l'article [Figure 23]. Nous pouvons aussi ajouter l'adaptation à succès du podcast *Archive 81* (Powell & Sollinger, 2016-) par Netflix (Sonnenshine, 2022) qui a connu un énorme succès à sa sortie mais la baisse d'intérêt qui a suivi s'est conclue par l'annulation de la série (Moore, 2022). Un élément important dans l'adaptation d'*Archive 81* se retrouve justement dans l'effort de transformation qui a été opéré dans le récit pour que ce dernier s'adapte mieux à l'écran. La saison 1 du podcast met en scène Dan, un archiviste audio engagé par le Housing Historical Committee of

⁵⁴ "It's worth mentioning that in this list, Universal Cable Productions has invested in *Homecoming*, *The Bright Sessions*, *TANIS* and *Alice Isn't Dead*. Interestingly however, *Welcome to Night Vale* has been grabbed by FX and Sony Pictures Television." (Watts, 2018, p. 6).

New York State, un groupe sans visage et particulièrement envahissant dans sa constante surveillance auditive de Dan qui doit s'enregistrer continuellement. Dan est enfermé seul dans des archives et doit restaurer et numériser des cassettes audios des années 90 enregistrées par Melody Pendras lors de multiples interviews dans les appartements du Eldritch Visser. L'ingéniosité de l'adaptation se retrouve dans la transformation narrative des cassettes audio en cassettes vidéo et dans la surveillance continue du Housing Historical Committee qui se fait aussi par vidéo. Ici, on voit un réel effort d'adaptation qui prend en compte l'importance du médium dans la narration. L'immersion est donc transformée : alors que l'auditeur partage l'expérience de Dann en écoutant les mêmes cassettes que l'archiviste audio ; les spectateurs, eux, voient les mêmes cassettes vidéo que le protagoniste ; l'effet de mise en abyme – par l'enregistrement trouvé, outil récurrent dans l'horreur – et transformé avec le changement de médium afin que l'effet d'immersion soit transmis.

Figure 23 : Capture d'écran de la section commentaire de l'article de Andreeva, 2020. 17/05/2023.

John on February 6, 2020 3:18 am

I cannot believe I just watched season one of Limetown and these morons cancel it !! It was a great show !! It should be on Netflix instead where it can get some real viewers!! Jessica Biel was great !! I hope at least they'll revive the podcast version.

[Podcasts](#) → [Livres](#)

L'intertextualité des podcasts ne s'arrête pas à l'adaptation télévisée. En effet, les podcasts les plus prospères sont souvent accompagnés de livres qui reprennent le même univers fictif ; Watts appelle ces livres des « novélisations et livres d'accompagnement » – “*novelisations and companion books*” – (Watts, 2018, p. 6). Pour *Welcome to Night Vale* nous pouvons citer le livre du même nom (Fink & Cranor, 2015), *It Devours !* (Fink & Cranor, 2017) et bien sûr *The Faceless Old Woman Who Secretly Lives in Your Home* (Fink & Cranor, 2020) ; de même pour *Alice Isn't Dead* (Fink, 2018). Nous pouvons aussi citer le préquel de *Limetown* portant le même nom (Smith, 2018). Et enfin, la trilogie fondée sur *The Bright Sessions* qui se compose de *The Infinite Noise* (Shippen, 2019), *A Neon Darkness* (Shippen, 2020) et *Some Faraway Place* (Shippen, 2021) (Watts, 2018, p. 7) : ces livres reprennent les personnages des podcasts source. En ce qu'il concerne *The Adventure Zone* – podcast des frères McElroy jouant à *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974) – le succès du podcast leur a valu une adaptation en roman graphique écrit par les créateurs du podcast, illustré par Carey Pietsch et

publié par First Second Book ; le cinquième volume est sorti le 21 février 2023 et la série est encore en cours (C. McElroy et al., 2018-). Wyld précise dans son article que les deux premiers volumes ont connu un énorme succès ayant « atteint le statut de #1 New York Bestsellers. Malgré tout, une grande partie de ce qui fait de *The Adventure Zone* une forme de narration si unique doit être sacrifiée pour l’adaptation⁵⁵ » (Wyld, 2021, p. 352). Wyld déplore surtout la perte de « l’improvisation métafictionnelle » permise en particulier par le médium du podcast et l’aspect ludique du jeu de rôle. Wyld explique que pour maintenir l’aspect métafictionnel – qui se retrouve dans les nombreuses fois où le quatrième mur est brisé, cf II/B.1, les auteurs ont « inscrit Griffin dans la narration des romans graphiques, conservant sa position de maître du jeu [qui dirige l’histoire tout en jouant des personnages dits « non-joueurs »]» afin de garder un lien avec le monde réel, sortant des pages du roman (Wyld, 2021, p. 352).

Nous pouvons donc constater que la popularité des podcasts due à une immersion réussie leur vaut de nombreuses adaptations à l’écran qui en échange leur permettent de conquérir de nouveaux auditeurs, parfois même des personnes n’ayant pas l’habitude d’écouter des podcasts. L’adaptation représente des défis uniques pour transmettre l’immersion de l’œuvre source à son adaptation, surtout dans la transformation du médium : une adaptation réussie prend ceci en considération et en fait une force, comme avec *Archive 81*.

The Magnus Archives ?

Pour *The Magnus Archives* en particulier, nous pouvons reciter *The Magnus Protocol* qui est produit par Rusty Quill ; nous pouvons aussi citer les différents produits dérivés proposés sur 3 sites officiels : Redbubble, Teapublic et Crowdmade.

II/B)3. Appropriation par les fans

Dans son livre, Sanders parle d’appropriation et adaptation faites par des grands du nom, des auteurs/réalisateurs reconnus et publiés par des maisons d’édition/des studios de production officiels. Or, avec l’émergence d’internet, des réseaux sociaux et de la transmédiaticité qu’ils proposent, un grand nombre d’individus se voit offrir la possibilité de publier et partager leurs œuvres sans passer par des studios établis et ce à très petits frais.

⁵⁵ “achieved the status of #1 New York Bestsellers. However, much of what makes *The Adventure Zone* such a unique form of storytelling is inescapably sacrificed for the adaptation.” (Wyld, 2021, p. 352)

Ceci se lie à l'importance de la narration digitale de Jenkins qui facilite d'autant plus cette rencontre voire confusion entre une œuvre source native du web et de multiples adaptations/appropriations qui sont aussi publiées sur internet. Il s'agira ici de faire la différence entre public et fans, en particulier de nos jours avec l'importance d'internet dans la facilité de créer des communautés motivées par les mêmes intérêts et des activités qui en découlent ; le tout en continuant de questionner la notion de réception liée à l'immersion.

Les fans et le public

Lors de son interview, Jenkins parle des avantages permis par ce développement de communautés sur internet et qu'il décrit comme une « culture participative » – “*participatory culture*”. Ainsi, comme expliqué plus haut, de plus en plus d'artistes ont accès à la publication de leurs œuvres ce qui permet à certaines minorités de se faire mieux entendre mais aussi à l'émergence de styles et techniques originaux et ambitieux qui n'auraient pas passé les mailles du filet de la production par de plus grands. De plus, l'avènement des réseaux sociaux permet à ces artistes de partager leurs œuvres avec le public concerné/intéressé. « Cela étant dit, nous devons clairement dire que tout le monde n'a pas accès à ces moyens de production et de circulation. Il s'agit d'une culture qui est *plus* participative – pas *complètement* participative⁵⁶ » (Jenkins, 2017, p. 1063). C'est cet aspect participatif qui nous permet de faire la différence entre un simple auditeur et un fan. En effet, les deux ne sont pas synonymes, les fans sont bien plus actifs dans leur appréciation d'une œuvre par leur discussions et/ou création d'œuvres originales qui s'appuient sur l'œuvre source, nous retrouvons donc l'importance de l'intertextualité – avec Sanders présentée en II/B)1. – dans la définition des fans. « Pour qu'un auditeur soit classifié comme appartenant au *fandom*⁵⁷, il faut qu'il fasse preuve d'une motivation ou implication supplémentaire et qui gagne en pertinence dans un contexte dans lequel cet auditeur/fan doivent choisir entre une multitude d'options de formes de consommations⁵⁸ » (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 2). Les fans font donc preuve d'une agentivité bien plus importante que de simples auditeurs par leur « motivation ou implication » : les fans iront activement rechercher des plateformes afin de partager leurs

⁵⁶ “That said, we should be clear that not everyone has access to the means of production and circulation. This is a *more* participatory culture—not a *fully* participatory culture” (Jenkins, 2017, p. 1063).

⁵⁷ Le « *fandom* » fait référence aux nombreux fans qui se regroupent autour d'une œuvre en particulier : le *fandom* de TMA regroupe tous les fans du podcast.

⁵⁸ “For an audience member to be classified as part of a fandom, there is an extra motivation or implication that needs to be demonstrated, and that gains relevance in a context in which this member could choose between multiple options and forms of consumption.” (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 2).

idées, voire leurs créations, avec d'autres fans motivés de la même façon. Dans leur introduction, Mañas-Pellejero et Paz expliquent qu'il y a plus de constance entre les fans qu'entre de simples auditeurs : cette constance se fonde notamment sur des idées partagées mais aussi sur des adaptation/appropriation majoritairement picturales, appelées *fanarts*, et scripturales, appelées *fanfictions*, qui peuvent devenir des références communes qui mettent en place une « identité propre » – “*brand identity*” – par la création de ces fanarts/fanfictions propre aux fandoms.

Mañas-Pellejero et Paz précisent aussi que les podcasts nécessitent un engagement plus concret dans leur consommation que la lecture rapide d'un texte publié sur des réseaux sociaux : cela permet donc de mettre en place une certaine sélection dans les personnes intégrant un *fandom*, nous n'y retrouvons que des personnes ayant pris le temps d'écouter plusieurs épisodes (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 4). En ce qui concerne les podcasts d'horreur plus précisément, Hancock & McMurtry mettent en avant l'aspect collectif de ces derniers autant dans leur création que dans leur écoute. En particulier, la post-écoute incite les fans à échanger sur les expériences horribles qu'ils viennent d'écouter dans un environnement bien plus accueillant (Hancock & McMurtry, 2017, p. 5) : le *fandom*. Cela peut rappeler la tradition des feux de camp : une expérience terrifiante mais intime voire amusante, le but du jeu étant de raconter l'histoire qui fait le plus peur, nous revenons donc à la théorie de l'horreur récréative vue en I/A)2. Avec Anderson et al. (2020). Mais nous retrouvons aussi l'aspect ludique vu avec l'intertextualité présentée par Sanders – II/B)1. – où les auditeurs se rappellent collectivement l'écoute d'un certain podcast d'horreur voire créent des œuvres horribles fondées sur cet univers fictif afin que d'autres fans y retrouvent l'œuvre source dans la prolongation du plaisir qu'elle produit et la création du plaisir de retrouver l'œuvre source plus ou moins cachées dans l'adaptation/appropriation. Nous pouvons donc mettre en place ici la dualité des fans : entre les fans-amateurs – ceux qui se contentent d'apprécier les œuvres sources et d'arpenter les fandoms – et les fans-créateurs qui adaptent/s'approprient les œuvres sources afin de proposer leurs propres créations.

Les fans, les créateurs et les producteurs

Comme précisé plus tôt en II/B)1., les grands studios ou sociétés de production ont tout d'abord essayé de contrôler voire supprimer les productions de fans avant de prendre

conscience de l'avantage marketing que ces derniers peuvent apporter. De nos jours, ces entreprises cherchent à « augmenter l'engagement des fans » (*'to increase fan engagement'*) afin de mieux analyser les désirs et volontés des fans et du public pour que l'offre corresponde à la demande. Dès lors, ces entreprises doivent permettre aux fans une plus grande liberté et encourager les échanges, qu'ils soient écrits, artistiques, ou autres (Jenkins, 2014, p. 38). Bottomley présente aussi cette ouverture permise par la digitalisation artistique et la lie à un public de plus en plus actif et puissant, « qui érode les hiérarchies traditionnelles entre les producteurs de média et les consommateurs/utilisateurs/le public⁵⁹ » (Bottomley, 2015, p. 181). Mañas-Pellejero et Paz parlent aussi de ce renversement hégémonique dans les nouvelles relations entre les fans et les producteurs supprimant la structure hiérarchique de production pour « une relation plus horizontale entre transmetteurs et receveurs que ce qui est présent dans les média traditionnels⁶⁰ » (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 3,4). Plus précisément ici, « dans le procédé de recherche de collaboration des auditeurs, les podcasts deviennent un médium engageant⁶¹ » (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 4), voire d'autant plus engageant que les effets présentés par Dann – cf I/B)3. et II/B)1.. Sur cette même page, Mañas-Pellejero et Paz parlent de l'importance des réseaux sociaux dans la création et le maintien des *fandoms* et précisent que les producteurs peuvent être eux-mêmes à l'origine de ces derniers. En ce qui concerne *The Magnus Archives*, nous pouvons citer le forum créé par Rusty Quill (Rusty Quill Podcasts, n.d.) qui possède une catégorie réservée à *TMA*. Le forum était particulièrement actif lors de la publication des premiers épisodes, avant que l'augmentation spectaculaire du public fasse migrer le fandom sur Tumblr (Watts, 2018, p. 12).

Nous considérons l'intertextualité et la création post-création comme la preuve d'une immersion source réussie. En effet, nous partons du principe que le processus créatif demande un dévouement tel qu'il ne saurait s'appuyer sur un univers fictif source qui n'ait pas permis au nouveau créateur une immersion émotionnelle forte. En d'autres mots, plus un univers source permet à son public de s'immerger de façon convaincante et avec un engagement

⁵⁹ “eroding traditional hierarchies between media producers and consumers/users/audiences.” (Bottomley, 2015, p. 181).

⁶⁰ “a horizontal relationship between transmitters and receivers than what is present in traditional media” (Mañas-Pellejero et Paz, 2022, p. 3)

⁶¹ « In this process of seeking collaboration from listeners, podcasts turn into an engagement medium. » (Mañas-Pellejero et Paz, 2022, p. 4)

émotionnel fort, plus ce public aura envie de faire perdurer l'univers fictif source en créant des œuvres originales qui s'appuient dessus.

II/C) Appropriation par les fans de TMA

II/C)1. Méthodologie, choix des sites et des types d'arts

L'étude des fans est un champ de recherche en pleine expansion depuis les années 90 ; l'une de ses figures fondatrices a déjà été citée à plusieurs reprises dans ce papier : Henry Jenkins. Dans leur article sur les fans européens auditeurs de podcasts, Mañas-Pellejero et Paz étudient l'agentivité des fans, en particulier dans leur production de créations de fans – "*fanworks*" – et de compte d'utilisateurs fans – "*fanaccounts*" – comme signes de leur active présence en ligne. Les chercheurs se focalisent notamment sur *Instagram* et sur l'utilisation de ses tags qu'ils étudient par le « moissonnage de site web » - "*web scraping*" : ils récupèrent des données sur les réseaux sociaux (Mañas-Pellejero & Paz, 2022). Nous nous inspirons d'ailleurs amplement de la structure de leur article pour cette sous-partie. Les types d'adaptation/appropriation artistiques les plus répandus dans les *fandoms* sont majoritairement des productions picturales : les *fanarts*, ou scripturales : les *fanfictions*. De son côté, Goudet étudie les « récits [horribles] numériques écrits » par les fans dans sa comparaison entre écrits et jeux vidéo horribles (Goudet, 2021, p. 2). Son étude se concentre particulièrement sur une analyse linguistique détaillée des différents récits – scripturaux ou ludiques – et sur les influences qu'ils ont les uns sur les autres. C'est en s'inspirant d'éléments de ces deux articles que cette sous-partie souhaite analyser les productions écrites des fans de podcasts d'horreur en s'appuyant sur une étude de données.

Choix du site

Dans son étude, Goudet présente les *fanfictions* comme des récits écrits par des amateurs et qui se veulent « exporter ou étendre un univers déjà existant » ; récits qu'ils publient sur des sites du type *Wattpad* (Lau & Yuen, 2006-), *FanFiction.Net* (Li, 1998-) ou encore *Archive of Our Own* (The Organisation of Transformative Works (OTW), 2008b), (Goudet, 2021, p. 3). Nous nous sommes appuyés sur la liste offerte par Goudet et avons comparé les différents sites pour décider du plus pertinent pour notre recherche. *Wattpad* nécessite une connexion pour accéder aux récits ce qui peut décourager certains lecteurs, voire chercheurs.... *FanFiction.Net* (FFN) permet un accès sans connexion et utilise le système

de *tags* pour faciliter la recherche de ses lecteurs mais le site ne possède que très peu de travaux sur *The Magnus Archives* – 31 travaux au 10/05/2023 ; de plus le podcast ne possède pas son propre tag, ce qui aurait pu faciliter la recherche mais qui serait aussi preuve de la stabilité et l'importance du *fandom* de *TMA* sur le site.

Archive of Our Own (AO3) possède la même organisation par tags que *FanFiction.Net* mais offre un système de filtres bien plus développé que celui de *FFN*, nous le présenterons dans la prochaine section. De plus, il existe le tag « *The Magnus Archives (podcast)* » dans la catégorie « Fandoms » du site qui montre un groupe de fans bien présent et qui facilite la collecte de données pour toutes les *fanfictions* du site qui se rattachent à cette œuvre : il s'agit de 22 441 travaux au 10/05/23. Nous ajouterons enfin que parmi les “*social stretch goals*” du Kickstarter pour *The Magnus Protocole*, les contributeurs ont débloqué le « Magnus Fanfic Live Showcase » : Jonathan Sims and Alexander J. Newall ont publié sur *Youtube* – le 3 mai 2023 – une vidéo au cours de laquelle ils ont lu des *fanfictions*. La vignette de la vidéo présente Sims, tout sourire, avec pour fond une capture d'écran floutée de AO3 montrant la recherche par « Fandoms » de *TMA* [Figure 24].

Sims cite même AO3 dans l'introduction de la vidéo lorsqu'il explique : « Nous allons lire des extraits de 500 mots de quelques *fanfictions*. Alors, avant toute chose, et c'est très important de le dire, toutes ces *fanfictions* nous ont été envoyées, nous ne sommes pas allés fouiller dans AO3 pour trouver les tags les plus bizarres⁶² » (Rusty Quill Podcasts, 2023, sec. 00:02:05-00:02:22). Ainsi, le choix des *fanfictions* et du site AO3 semble particulièrement pertinent pour étudier les productions de fans dans le *fandom* de *The Magnus Archives*.

Figure 24 : Capture d'écran de la vignette de la vidéo "Jonny and Alex Read Magnus Fanworks!" publié par Rusty Quill Podcasts sur Youtube le 03/05/23. Capture du 19/05/23.



⁶² “We are going to be reading 500-word extracts of some *fanfictions*. Now first up, and this is very important to say, all these *fanfictions* was sent to us, we haven’t been trawling AO3” (Rusty Quill Podcasts, 2023, sec. 00:02:05-00:02:22).

Archive of Our Own a été créé en 2007 par *the Organization for Transformative Works* (OTW) qui est une organisation à but non lucratif composée de fans. Dans la section « À Propos de l'OTW » ('*About the OTW*'), les créateurs expliquent que la création du site s'est fondée sur la volonté de « servir les intérêts des fans en fournissant un accès à et préservant l'histoire des travaux de fans et de leur culture dans la multiplicité de leurs formes. [Ils] sont persuadés que les travaux de fans sont transformatifs et que les travaux transformatifs ont leur propre légitimité⁶³ » (The Organisation of Transformative Works (OTW), 2008a). Nous retrouvons la question de la légitimité introduite par Sanders dans son livre sur l'appropriation et l'adaptation : ici, les créateurs de AO3 non seulement croient en cette légitimité mais pensent qu'il est nécessaire de l'inscrire noir sur blanc dans la présentation de leur organisation.

Méthode

Tout comme Mañas-Pellejero et Paz, nous utilisons les tags afin d'étudier le contenu créé par les fans-créateurs mais aussi celui recherché par les fans-amateurs « afin de trouver le programme qui les intéresse⁶⁴ » (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 7). Avec AO3 le système de tag est bien plus précis que pour *Instagram*, le dernier ne permettant de chercher qu'un tag à la fois alors que le système de filtre du site de *fanfictions* permet de combiner plusieurs tags/filtres ensemble afin d'affiner au mieux sa recherche. C'est d'ailleurs ce système que nous avons utilisé afin de mener notre étude. Nous avons sélectionné en tout premier lieu le tag « The Magnus Archives (podcast) » dans la catégorie « *Fandoms* », sous-catégorie « Autres Média » – "*Other Media*" – puisque les podcasts ne possèdent pas – encore – leur propre sous-catégorie de fandoms sur le site. Cela nous a permis d'afficher les travaux taggués avec le fandom que nous étudions pour un total de 22 441 travaux au 10/05/23. Le nombre total de travaux sur AO3 était déjà supérieur à 10 000 000 le 10/05/23 : dès lors, le nombre de fanfiction pour TMA semble moindre mais rappelons tout d'abord que les podcasts – malgré leur popularisation en hausse vue en I/B)2. et II/A)1. – ne rivalisent pas encore avec les médias plus populaires qui reposent sur l'image comme les films et les séries, ou les médias plus anciens tels que les livres. Nous pouvons tout de même comparer TMA à la star des podcasts de fiction : *Welcome To Night Vale*, cf I/B)2.. Une recherche rapide avec le tag « *Welcome to Night Vale* » nous indique 7 537 travaux au 15/05/23. Nous pouvons constater ici que le

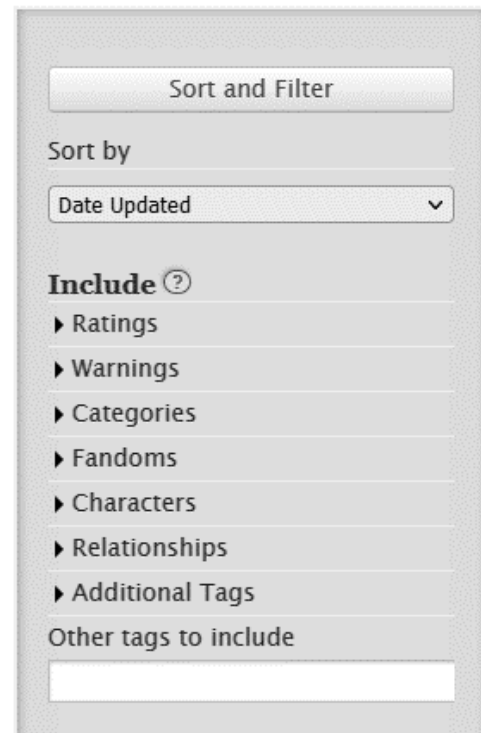
⁶³ "to serve the interests of fans by providing access to and preserving the history of fanworks and fan culture in its myriad forms. We believe that fanworks are transformative and that transformative works are legitimate."

⁶⁴ "to reach out to their programme of interest." (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 7).

fandom de *TMA* est bien plus productif que celui de *WTNV* dans la création de travaux publiés sur *AO3*.

Nous avons donc utilisé le système de filtre afin d'étudier la production des fans de *TMA* sur *AO3*. Une fois la recherche par fandom opérée, une page apparaît avec les travaux concernés dans leur ordre de publication, des plus récents aux plus anciens. Le système de filtre apparaît alors sur la droite de l'écran et permet de sélectionner les tags que l'on souhaite inclure, puis ceux que l'on souhaite exclure ainsi que quelques options supplémentaires. La Figure 25 est une capture d'écran du menu déroulant des catégories de tags à inclure. Nous présenterons ces différentes catégories plus en détail dans la partie résultats en II/C)2.. Pour notre étude nous avons utilisé les tags à inclure – ainsi que certaines options supplémentaires – afin de déterminer le genre de contenu présent pour *TMA* sur *AO3*. Enfin, comme les données collectées sont en grande partie numériques, nous avons utilisé Excels afin de présenter les résultats sous forme de graphiques.

Figure 25 : Capture d'écran du menu déroulant pour les filtres sur *AO3*. 18/05/2023.



Limites

Nous commencerons à présenter les limites de ce papier en citant Mañas-Pellejero et Paz : « Ce papier a pour but de contribuer au champ des fandoms de podcasts, qui a peu été étudié, mais il est important de reconnaître que cette contribution n'est qu'à visée exploratrice et inclure un échantillon plus large et longitudinal à travers le temps viendrait améliorer les résultats généraux⁶⁵ » (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 7). Ce mémoire présente une recherche encore bien moins poussée que les deux chercheurs espagnols mais se veut présenter une possible méthodologie de l'étude des productions de fans de type scripturale et ce à petite échelle. En effet, nous étudions ici un type de création en particulier : les

⁶⁵ "This paper aims to contribute to the field of podcasting fandom, which has not been largely analysed, but it is important to acknowledge that this contribution is exploratory and including a wider sample and longitudinal across time would improve the generalizability of results." (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 7).

fanfictions – même si une rapide comparaison avec deux autres types sera mise en place en II/C)2. & 3.. De plus, toute étude digitale, quelque qu'elle soit, doit accepter son incomplétude face aux ajouts infinis de productions digitales (Mañas-Pellejero & Paz, 2022, p. 7). Dans son article sur l'analyse des discours numériques, Lacaze parle de cette « forme ouverte caractérisée par son incomplétude ontologique. En effet, celle-ci est enrichie en permanence par de nouvelles entrées » (Lacaze, 2021, p. 8). Au moment où ces mots sont écrits, le 19/05/23, nous pouvons constater l'ajout de 10 nouveaux travaux – pour un total de 22 451 travaux – depuis la collecte de donnée opérée 9 jours auparavant. Les données étudiées ici ont toutes été collectées dans la même période, une étude plus échelonnée permettrait d'observer les tendances de publication de façon plus large. Il faut tout de même constater que la publication de *TMA* est terminée depuis 2021 ; il y a donc peu de chance que les moyennes générales présentées ci-dessous changent de façon drastique. Nous pouvons tout de même nous demander si l'annonce de *The Magnus Protocol* a contribué à un pic de productions de fans ou encore si sa sortie prochaine encouragera des fans du podcast source à recréer des travaux. Enfin, cette étude ne se concentre que sur un seul site web pour les raisons présentés ci-dessus. Si *AO3* semble le plus pertinent pour l'étude des fanfictions du fandom de *The Magnus Archives*, une comparaison avec les autres sites pourrait d'autant plus nuancer les résultats : il faut être conscient de certains biais narratifs qui sont propres à *AO3* plus qu'à *TMA*, nous étudierons tout de même ce point en II/C)3., mais sans comparaison à d'autres sites.

Problématisation

Notre but ici est d'étudier l'immersion à travers la production des fans. Il s'agira de faire la différence entre deux lieux d'immersion : le premier lieu correspond à l'œuvre source – *The Magnus Archives* de *Rusty Quill*, le second aux créations de fans, ici par les *fanfictions*. Nous partons du principe que plus les fans créent, et plus ils prennent des libertés avec l'univers source, plus l'immersion par l'œuvre source est réussie puisque les fans s'y sentent assez à l'aise pour se l'approprier/l'adapter à leurs souhaits.

1/ Nous voulons tout d'abord observer en quoi les concepts d'adaptation et d'appropriation présentés par Sanders interagissent avec les créations de fans ; ces dernières correspondent-elle plus à l'un, à l'autre, aux deux, ou à aucun des deux ?

2/ Nous souhaitons aussi étudier à quel point et de quelles façons les fans modifient l'œuvre source dans leurs créations.

3/ Nous questionnerons enfin comment l'effet immersif lui-même est modifié par la création des fans.

II/C)2. Résultats

Tableau des Données collectées le 10/05/23.

Voici un tableau qui regroupe toutes les données collectées par la recherche par « Fandoms » en utilisant le tag « The Magnus Archives (podcast) ». En plus de la catégorie « Type d'œuvre » qui a été ajoutée par nos soins, elles sont présentées dans l'ordre du menu déroulant des filtres proposés sur le site vu plus haut [Figure 25] ; la dernière catégorie fait partie des options supplémentaires en bas du menu.

	Catégories de tag	Différents tags utilisés parmi les 22 441 travaux	Nb de travaux tagués	% sur le nombre total de travaux ⁶⁶
Nombre Total de travaux dans le fandom « The Magnus Archives » = 22 441	Type d'œuvre	Podfic	345	~1,54
		Fanart	158	~0,70
		→ Fanfiction	⁶⁷ 21 938	~97,76
	Ratings	Teen and Up Audience	9 015	~40,17
		General Audience	6 669	~29,72
		Explicit	2 894	~12,90
		Mature	2 382	~10,61
		Not Rated	1 481	~6,60
		Warnings	No Archive Warnings Apply	14 904
	Creator Chose not to Use Archive Warnings		4 613	~22,56
	Graphic Depiction of Violence		1 841	~8,20
	Major Character Death		1 348	~6,01
	Rape/Non-Con		710	~3,16
	Underage		102	~0,45
	Categories	M/M	13 189	~58,77
		Gen	6 128	~27,31
		F/F	1 574	~7,01
		F/M	1 467	~6,54
		Multi	1 352	~6,02
		Other	1 331	~5,93
	Fandoms	The Magnus Archives (podcast)	22 441	100
The Mechanisms (Band)		106	~0,47	
Boku No Hero Academia		102	~0,45	

⁶⁶ $100 * x / 22441 =$ résultat en pourcentage, avec x = Nombre de travaux tagués parmi les 22 441 travaux.

⁶⁷ Obtenu en déduisant le nombres de #Pofic et #Fanart au nombre total : 22 441 – 345 – 158 = 21 938.

		Welcome to Night Vale	100	~0,45
		Original Work	77	~0,34
	Characters	Jonathan 'Jon' Sims The Archivist	15 357	~68,43
		Martin Blackwood	12 296	~54,79
		Tim Stoker (The Magnus Archives)	5 711	~24,45
		Sasha James	3 884	~17,31
		Elias Bouchard	3 451	~15,38
	Relationships	Martin Blackwood/Jonathan 'Jon' Sims The Archivist	9 494	~42,31
		Elias Bouchard / Peter Lukas	1 161	~5,17
		Elias Bouchard / Jonathan...	934	~4,16
		Georgie Barker / Melanie King	908	~4,05
		Sasha James / Tim Stoker	821	~3,66
	Additional Tags	Fluff	3 395	~15,13
		Hurt/Comfort	2 455	~10,94
		Angst	2 357	~10,50
		Not Beta Read	2 157	~9,61
		Alternative Universe – Canon Divergence	2 031	~9,05
		Canon Asexual Character	1 426	~6,35
		Body Horror	1 042	~4,64
		Alternate Universe	1 020	~4,55
		Set in Episodes 159-160 Scottish Safehouse Period	1 005	~4,48
		Trans Martin Blackwood	1 005	~4,48
	Completion Status	Complete Works	19 362	~86,28
		Works in Progress	3 079	~13,72

Prenons le temps de comprendre à quoi correspond chaque catégorie de tag, l'analyse plus précise des tags eux-mêmes se fera dans la discussion des résultats. Tout d'abord, le « Type d'œuvre » est une catégorie qui ne fait pas partie du menu et qui a été créée afin de recueillir des données génériques. Pour les « Ratings », il s'agit de tags proposés par AO3, chaque auteur de fanfiction doit en sélectionner un pour publier son travail, c'est la raison pour laquelle nous arrivons à 100% lorsque nous ajoutons les pourcentages. « Not rated » est l'option par défaut ; « General Audiences » signifie que quiconque peut lire la fanfiction ; « Teen And Up Audiences » invite à être lu par des lecteurs de 13 ans ou plus ; « Mature » sous-entend un contenu pour adulte (du type violence, sexe, ...) sans pour autant être particulièrement explicite ; enfin « Explicite » présente les mêmes thèmes pour adultes que « Mature » mais est clairement graphique. Lorsqu'un lecteur ouvre une fanfiction taguée « Not Rated », « Mature » ou « Explicite », un message d'avertissement apparaît et le lecteur doit appuyer sur un bouton supplémentaire pour affirmer sa volonté de poursuivre vers la lecture. Les « Warnings » sont dans la continuité des « Ratings », ils sont proposés par AO3 et

permettent d'indiquer au lecteur un contenu qui pourrait être particulièrement perturbant ; une même fanfiction peut posséder plusieurs « Warnings » ce qui explique pourquoi les pourcentages ne s'additionnent pas. « No Archive Warnings Apply » signifie qu'aucun des tags correspondent au contenu de la fanfiction ; « Creator Chose Not To Use Archive Warnings » signifie que certains des tags peuvent s'appliquer au contenu de la fanfiction mais que l'auteur préfère ne pas les utiliser, pour éviter de dévoiler des éléments de leur intrigue par exemple ; « Graphic Depictions Of Violence » présente un contenu où la violence est particulièrement détaillée ; « Major Character Death » signifie qu'un personnage important décède dans la fanfiction ; « Rape/Non-Con » annonce un contenu sexuel non-consenti ; enfin, « Underage » signifie que des personnages mineurs – moins de 18 ans – sont décrits ayant des rapports sexuels. La section « Categories » correspond au dernier type de tag proposés par AO3 et indique le type de relation romantique et/ou sexuelle présente dans les travaux : « F/F » correspond à deux femmes ; « F/M » à une femme et un homme ; « Gen » est le diminutif de « Général » et signifie qu'il n'y a pas de relation romantique ou sexuelle, ou encore qu'elles ne sont pas le centre de l'attention si elles sont présentes ; « M/M » correspond à deux hommes ; « Multi » signifie qu'il y a différents types de relations ou encore qu'il y a une ou des relations avec plus de deux partenaires ; enfin, « Other » correspond au reste. Le « Completion status » n'est pas un tag mais une option supplémentaire qu'un lecteur peut cocher afin de choisir s'il souhaite lire des travaux en cours de publication ou des travaux finis.

Les autres tags ont été ajoutés à la base de données du site par les auteurs de fanfictions. Plus un tag est utilisé, plus il est rapidement proposé à un auteur lorsque ce dernier tag son travail. Pour cette étude, nous sommes passé par la catégorie « Fandoms » afin de présélectionner les fanfictions ne correspondant qu'au fandom de *TMA* ; c'est la raison pour laquelle le tag « The Magnus Archives (podcast) » correspond à 100% des travaux. La présence d'autres fandoms signifie que certains travaux présentent des « crossovers » : ils mélangent plusieurs univers fictionnels. La catégorie « Characters » présente les personnages que l'on retrouve dans la fanfiction ; il arrive que des personnages de différents fandoms portent le même nom, l'œuvre source est alors ajoutée à la suite de leur nom comme avec « Tim Stoker (The Magnus Archives) ». « Relationships » présente les relations entre les personnages que l'on retrouve dans la fanfiction ; une différence se fait dans l'écriture des tags entre une relation sexuelle-romantique qui est indiquée par un « / » et une relation platonique indiquée par une

« & ». Enfin, les « Additional Tags » représentent tous les détails que l’auteur juge important et qui peuvent se retrouver d’une fanfiction à une autre ; il arrive aussi que les auteurs s’expriment plus librement dans l’appareil à tag, en posant des questions humoristes sur la façon de taguer par exemple (The Organisation of Transformative Works (OTW), 2008c).

Regardons maintenant de plus près les différents résultats. Les graphiques suivants ont été générés sur Excel : pour les résultats dont les pourcentages s’additionnent nous avons utilisé des graphiques secteurs ; pour les autres, des graphiques barres. Pour ces derniers, les pourcentages ne s’ajoutent pas car certains des différents tags peuvent être utilisés pour une même fanfiction et de nombreux autres tags existent et n’ont pas pu être présentés ici : nous avons choisis les plus utilisés, c’est-à-dire ceux qui apparaissent dans le menu déroulant.

II/C)3. Discussion et Conclusion

Transformation générique

Comme expliqué plus haut, le « Type d’œuvres » est une catégorie ajoutée qui a été déduite. En utilisant la fonctionnalité « Autres tags à inclure » – “*Other tags to include*” – nous avons recherché les travaux tagués « podfic » – mot-valise qui réunit « podcast » et « fanfiction », donc une œuvre fictive produite par des fans qui reprend le format podcast – et ceux tagués « fanarts ». Cela nous a permis de recueillir des données pour les trois genres de fictions présents sur AO3 – à notre connaissance – pour TMA : podcast, œuvres picturales et œuvres écrites. Nous remarquons sans grande surprise que ce sont les « fanfictions » qui l’emportent largement sur les autres genres, ce résultat est dû au site de publication, AO3 [Figure 27]. La présence de « podfic » montre que certains fan-artistes créent de nouvelles œuvres sans modifier le genre/médium original : on retrouve une continuation générique claire. De plus, une « podfic » sur AO3 peut prendre deux formats : lecture de fanfictions écrites ou scènes jouées ; nous retrouvons ici la dualité même de la narration de TMA entre la lecture de témoignages majoritairement faite par Jon, et les scènes jouées où les autres personnages interagissent avec le protagoniste, avec différents lieux, différents objets, etc. En addition les pourcentages pour les travaux de type « fanfictions » et « fanarts » nous arrivons à 98,46% : la pratique intertextuelle présentée tend à inciter la transformation générique, nous nous retrouvons donc dans de l’adaptation, cf II/B)1. (Sanders, 2006, pp. 18–19). Rappelons-nous que nous étudions AO3 qui est principalement utilisé pour des œuvres scripturales, d’où cette propension à la transposition générique. Une étude des créations de fans sur d’autre

sites permettrait de voir si cette tendance se confirme. Cette modification de genre entraîne une modification d’immersion que nous étudierons plus en détail en III/.

Figure 27 : Graphique secteur du “Type d’œuvres”.

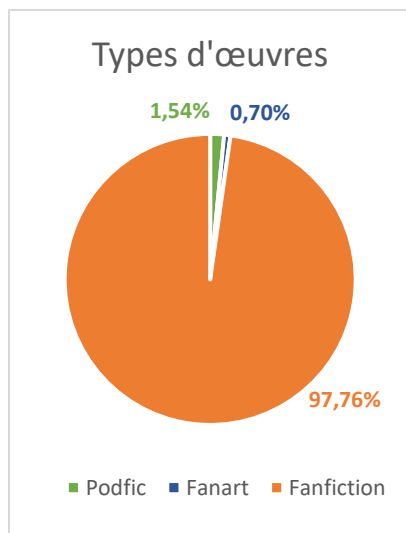
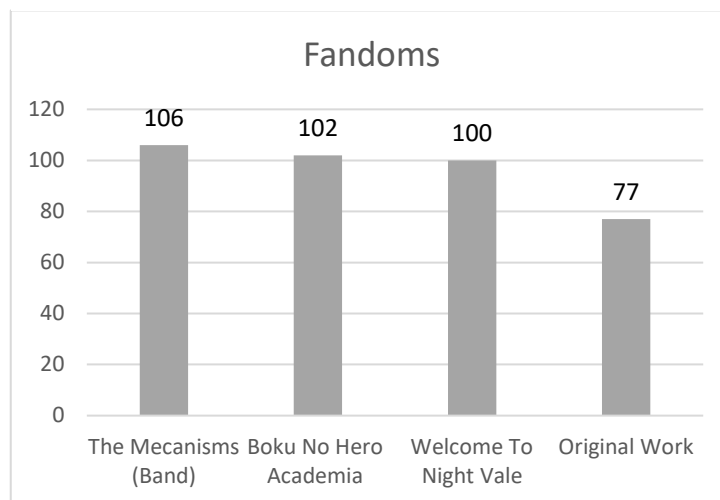


Figure 26 : Graphique barres des “Fandoms”.



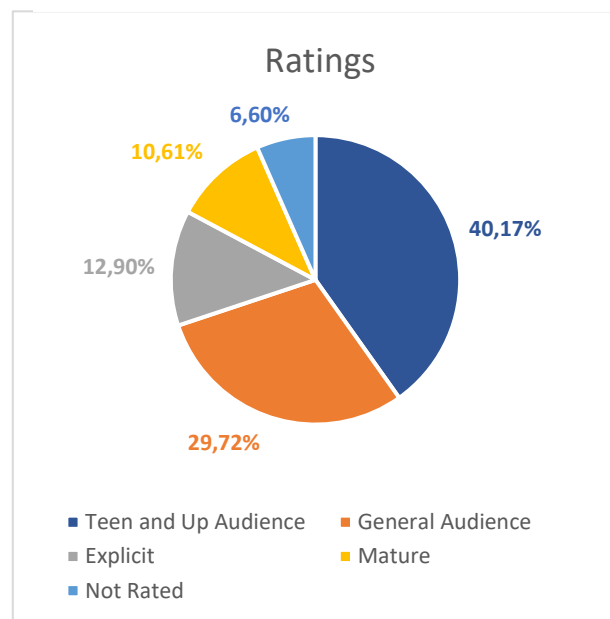
La recherche opérée pour recueillir les données s’est fondée sur le tag « The Magnus Archives (podcast) » dans la catégorie « Fandoms » ce qui explique le résultat de 22 441/22 441 – soit 100% – dans le tableau, résultat que nous n’avons donc pas représenté sur ce graphique [Figure 26]. Comme introduit plus haut, la présence d’autres *fandoms* signifie que les auteurs recourent à la pratique du *crossover*, un mélange de plusieurs *fandoms* en une même adaptation : nous nous retrouvons alors plus dans l’appropriation de Sanders par ce mélange d’œuvre. Par rapport au nombre total de fanfictions de *TMA*, les 4 autres *fandoms* ici représentent moins d’1% des résultats totaux, donc le *crossover* reste une pratique très peu utilisée. « The Mecanisms (Band) » est un « cabaret musical narratif » – “*Storytelling Musical Cabaret*” – créé en 2010 et qui n’est plus d’activité ; un de ses membres principaux n’est autre que Jonathan ‘Jonny’ Sims – alors connu sous le nom de Jonny ‘D’Ville’ Sims – mais d’autres membres sont aussi des acteurs récurrents dans *TMA* : Frank Voss, Jessica Law et Tim Ledsam. Le mélange des deux univers s’explique donc par la présence de ses acteurs dans les deux œuvres sources. Si ce n’est pour le fait que « *Boku No Hero Academia* » (Horikoshi, 2014) est un manga et animé japonais particulièrement apprécié sur *AO3*, il est difficile de savoir quels sont les points communs ayant invités certains fans à faire ce *crossover*. Il serait intéressant d’étudier si les *fandoms* interagissent de la sorte sur d’autres sites web comme Tumblr (Karp, 2007) – base principale du fandom de *TMA* d’après (Watts, 2018, p. 12). *Welcome To Night*

Vale doit aussi beaucoup de sa popularité à Tumblr (Watts, 2018, p. 13) : les fandoms des deux œuvres sources sont donc en contact sur un autre site. De plus, il s'agit de deux podcasts de fiction, prenant en compte que *WTNV* est un des précurseurs des podcasts fictionnels tels qu'on en trouve aujourd'hui, cf I/B)2.. La présence du tag « Travaux Originaux » est particulièrement intéressante puisqu'elle signifie que des fan-artistes se permettent de mélanger l'univers fictif source avec des éléments fictifs – pas seulement narratifs – qui leur sont propres. Ici, nous sommes donc complètement dans de l'appropriation. Enfin, la pratique du *crossover* permet à des fans d'autres fandoms de découvrir l'univers source de *TMA* à travers les créations de fans. Un lecteur de *Boku No Hero Academia* peut être ainsi invité à s'immerger dans un univers fictif différent – celui de *TMA* – mais aussi à découvrir un tout autre médium – les podcasts de fiction.

Le Type de Publics

Pour les « Ratings », l'auteur d'une fanfiction est obligé de choisir une et seulement une possibilité entre les 5 proposées par AO3. Alors que l'œuvre source est un podcast d'horreur destiné à un public averti, on remarque que les créations de fan sont majoritairement destinées à un public très large : le public général représente environ 29,72% et les plus de 13 ans 40,17% [Figure 28]. Dès lors, l'appropriation permet à une fourchette d'âge plus importante de découvrir l'univers fictif source : l'immersion est offerte à un plus grand public.

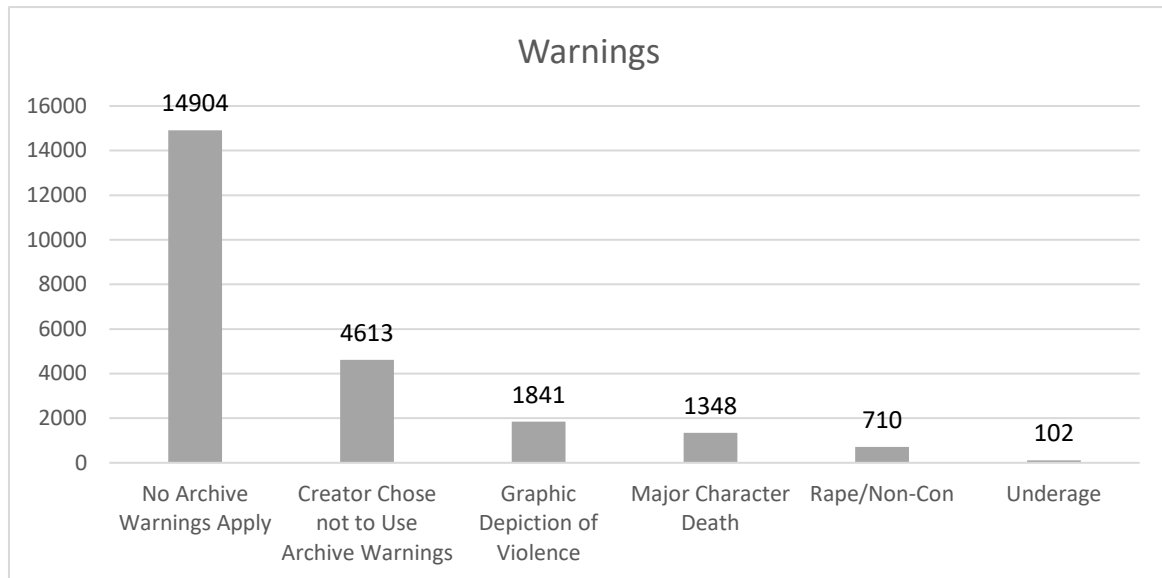
Figure 28 : Graphique secteur des "Ratings".



Les « Warnings » viennent dans la continuité des « Ratings » puisqu'ils permettent de préciser ces derniers, plus particulièrement pour les « Ratings » plus sévères (« Mature » et « Explicit »). Au vu de l'ouverture pour un grand public observé dans le paragraphe précédent, il n'est pas surprenant de constater qu'une grande majorité des *fanfictions* sont taguées « No Archive Warnings Apply », signifiant que le contenu des fanfictions n'est pas perturbant et donc invite plus facilement à l'immersion, sans risque. Cela s'oppose aux insinuations du

podcast source puisque la dernière saison sous-entend que les Entités horribles représentant nos peurs se sont faufilees dans l'univers des auditeurs. Nous pouvons parler ici d'appropriation puisque le message au cœur de la narration source apparaît comme modifié. Nous pourrions aussi nous attendre à plus de tags de type « Graphic Depiction of Violence » et « Major Character Death » puisqu'il s'agit de thématiques récurrentes dans l'œuvre source, or une fois de plus les fans-créateurs font preuve d'appropriation en changeant cette tendance.

Figure 29 : Graphique barre des "Warnings".



Contenu

Les deux premiers tags pour les « Characters » [Figure 30] ne sont pas particulièrement surprenant puisqu'il s'agit des deux personnages principaux – pour Martin, particulièrement à partir de la saison 3. Les deux personnages suivants sont un peu plus surprenants puisque, malgré leur importance dans les premières saisons, leurs morts – pour Sasha à la fin de la saison 1 puis le monstre ayant pris la place est emprisonné à la fin de la saison 2 pour être libéré de nouveau à la fin de la saison 4 ; pour Tim, à la fin de la saison 3 – pourraient avoir fait baisser leur popularité, or ce n'est pas le cas. Enfin, Elias est présent tout au long du podcast et est révélé comme étant le principal antagoniste de Jon dès la saison 2, ce qui explique sa popularité et donc le nombre de tags qui lui sont associés. La quantité de tag pour Tim et Sasha peut signifier une immersion dans l'œuvre source particulièrement importante au début du podcast puisque d'autres personnages apparus plus tard dans la narration sont beaucoup plus présents à l'écoute sans pour autant dépasser la popularité de ces deux – nous pensons notamment à Basira Hussain ou encore Daisy Toner. Les appropriations des fan-artistes peuvent ainsi contrebalancer la présence de personnages qui peuvent avoir été jugés comme

enlevés de la narration trop tôt pour certains fans. Ce dernier élément pourrait être interprété comme une forme de critique de l'œuvre source qui est annoncée par Sanders comme une pratique propre à l'intertextualité.

Figure 30 : Graphique barre des "Characters".

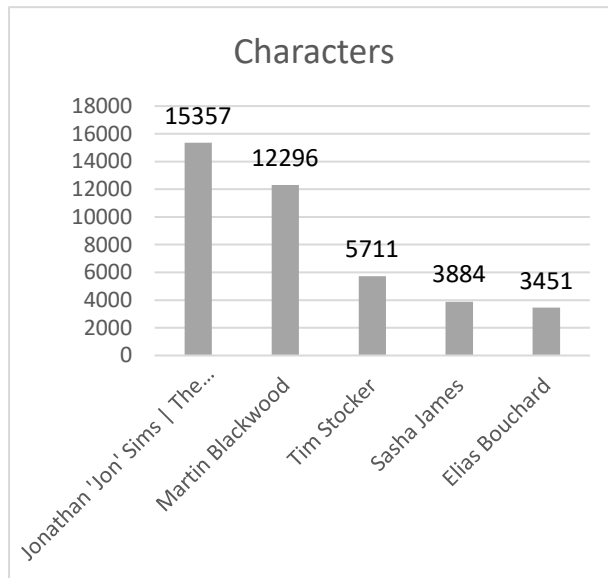
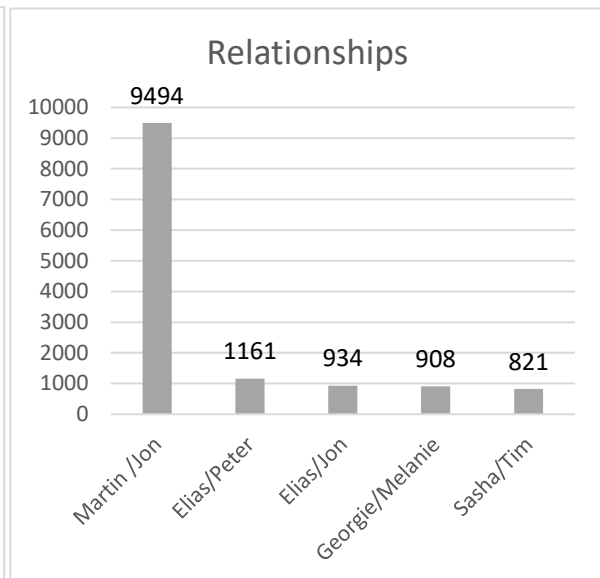


Figure 31 : Graphique barre des "Relationships".



Les tags « Relationships » sont à lier avec ceux des personnages. Précisons en premier lieu que parmi les 5 relations présentées sur la Figure 31, seules Jon/Martin et Georgie/Melanie sont canoniques⁶⁸, c'est-à-dire que ces relations étaient présentes dans l'œuvre originale. Or nous remarquons aussi que les fan-artistes n'hésitent pas à écrire des relations qui ne sont pas présentes explicitement dans l'œuvre source : ils s'approprient l'œuvre, plus précisément ses personnages et leurs dynamiques qu'ils amplifient voire modifient. Nous remarquons que la relation principale « Martin Blackwood/Jonathan 'Jon' Sims » montre une majorité écrasante de tags et vient dans la continuité de la majorité de tags utilisés pour les personnages présentés dans le paragraphe précédent. On remarque tout de même un échange de podium entre Elias et le duo Tim et Sasha. Elias se retrouve dans les deux relations qui suivent Jon/Martin : « Elias Bouchard/Peter Lukas » et « Elias Bouchard/Jonathan 'Jon' Sims », alors même qu'elles ne sont pas canoniques. Lors de la lecture de fanfictions par les créateurs de *TMA*, Sims, qui s'apprête à lire une fanfiction Elias/Jon, explique : « Je sais que certaines personnes trouvent que Jon/Elias est une relation désagréable, donc si vous voulez mettre la vidéo en muet, je vous ferai signe une fois que nous avons fini la lecture⁶⁹ » (Rusty

⁶⁸ Chez les fans, le terme anglais *canon* est utilisé pour décrire des éléments présents dans l'œuvre source, à la différence de ceux inventés par les fans. Il s'agit du nom emprunté au champ lexical religieux et transformé en adjectif. Nous avons donc décidé d'utiliser l'adjectif français « canonique ».

⁶⁹ "I know that some people find Jon/Elias, uh, an unpleasant ship, uh, so, if you wanna mute it, I'll give a big thumbs up once we're finish reading that." (Rusty Quill Podcasts, 2023, sec. 00:39:21-00:39:35).

Quill Podcasts, 2023, sec. 00:39:21-00:39:35). La popularité du tag sur AO3 ne semble donc pas être partagée par tout le fandom, l'immersion dans les travaux des fans peut ainsi poser un problème à certains fans qui se voient plus complètement immergés dans l'œuvre source que dans les travaux de fans dont certaines additions peuvent gêner.

Les « Categories » sont à analyser de pair avec les relations. Nous constatons une écrasante majorité pour des relations « M/M » avec 58,77% ce qui correspond bel et bien aux trois premières relations étudiées au-dessus. Or le deuxième type de fanfiction ici est de type général, c'est-à-dire sans relation romantique/sexuelle, ou en tout cas, n'étant pas particulièrement importante pour l'intrigue. Il représente 27,31% des fanfictions et se retrouve donc plus en ligne avec l'œuvre source qui se concentre bien moins sur les relations romantiques de ses personnages, sauf peut-être dans la saison 5 où la relation entre Jon et Martin participe de l'intrigue principale. Les autres types de relations sont toutes inférieures à 10% ; le contraste est très clair [Figure 33]. Même si la relation principale de l'œuvre source représente bel et bien deux hommes, il faut noter que AO3 présente une tendance générale [Figure 32] qui favorise ce genre de relation : nous pouvons alors nous demander si les fan-artistes sont ici plus influencés par l'œuvre originale ou le site de publication. Il faut aussi constater que la tendance générale compte moins de tag « Gen » que de tag « F/M » ; dès lors, il semble ici que c'est bel et bien l'œuvre source qui influence la tendance pour les fanfictions de TMA.

Figure 33 : Graphique barre des "Categories".

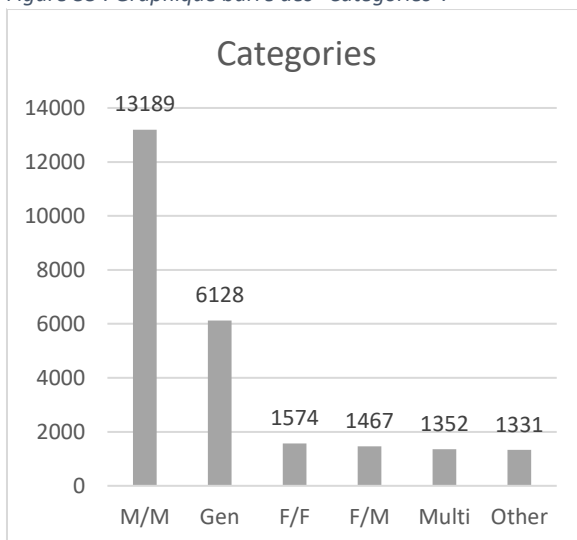
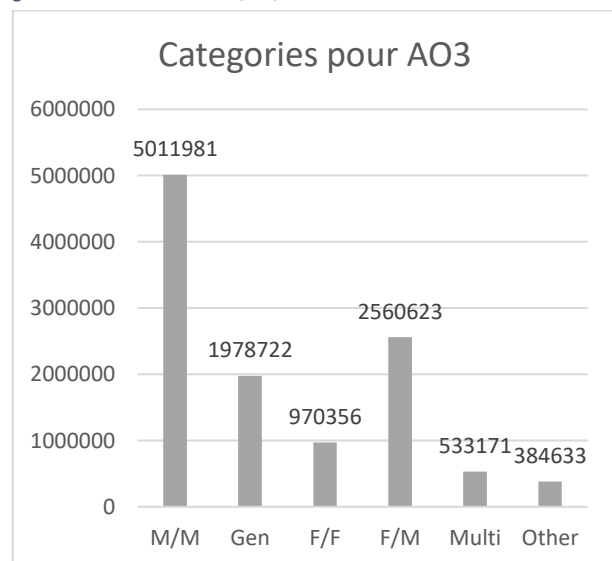


Figure 32 : Graphique barre des "Categories" sur AO3 en général. Données du 20/05/23.



En ce qui concerne les « Additional Tags » [Figure 34], leur étude en détail permet de mieux analyser les libertés prises par les fan-artistes et ce que cela signifie au vu de

l'immersion. Nous essaierons de faire une distinction entre les tags particulièrement pertinents par rapport à l'œuvre source, et ceux qui semblent plutôt être en lien avec la plateforme de publication : AO3. La page de « Tags » accessible par l'onglet « Browse » permet d'observer les tags les plus utilisés sur AO3, toutes fanfictions confondues [Figure 35], ils sont présentés par ordre alphabétique et leur popularité fait varier la grosseur de leur police. Il faut préciser que parmi les tags de TMA, un doublon apparaît : « Alternative Universe – Canon Divergence » et « Alternative Universe » sont en réalité deux tags utilisés de la même façon. Dès lors, 6 des tags populaires de TMA – dont 2 tags représentant la même chose – sont en réalité des tags populaires sur AO3 en général. On remarque d'ailleurs que le premier tag pour TMA, « Fluff » – qui définit un contenu léger et agréable – ne correspond pas particulièrement à l'œuvre source qui se veut horrifique ; or il s'agit d'un tag particulièrement apprécié par les lecteurs et auteurs sur AO3 : il s'agit ici d'un signe d'appropriation qui pourrait sous-entendre une immersion dans le site web plus que dans l'œuvre originale. Les autres tags populaires tels que « Hurt/Comfort » et « Angst » signalent un contenu plus anxiogène qui correspond à la fois à l'œuvre source et au site. Les tags « Canon Asexual Character » et « Body Horror » ne font pas partie des plus populaires sur le site mais peuvent tout de même être utilisés pour différents fandoms. Ils sont complètement en accord avec l'œuvre source comme l'indique le terme « *canon* », soit canonique : en effet, le protagoniste est fortement sous-entendu comme étant asexuel lors de l'épisode 106 ; de plus, le « body horror » fait complètement parti de l'univers fictif source puisque des personnages voient leur corps être modifiés par les Entités horribles qui forme le panthéon de l'œuvre. Le tag « Set in Episodes 159-160 | Scottish Safehouse Period » reprend un élément de l'univers source uniquement, il ne peut pas être utilisé pour des fanfictions d'autres *fandoms*. Il s'agit d'un élément limité dans le temps au vu de la narration, seulement 2 épisodes sur 200, pourtant le tag est particulièrement populaire ce qui signifie que de nombreuses fanfictions ont été écrites lors de cette période, agrandissant de façon conséquente les événements qui auraient pu se produire lors de ces deux épisodes. On constate donc que les fan-créateurs utilisent leur profonde immersion dans l'œuvre source pour produire leurs propres œuvres en s'appuyant sur les thématiques qui les intéressent le plus. Or il arrive aussi que ces mêmes créateurs inventent de toutes pièces des thématiques absentes de l'œuvre originale et que ces nouvelles thématiques soient adoptées par de nombreux fan-artistes rendant le tag populaire : c'est le cas de « Trans Martin Blackwood », ce dernier n'étant pas annoncé comme étant transgenre dans le podcast source. On remarque ici

que plusieurs fans se sont mis d'accord sur la transformation de l'univers source, l'appropriation est donc collaborative non seulement entre les créateurs sources et les nouveaux créateurs, mais aussi entre les nouveaux créateurs eux-mêmes. Enfin, le tag « Not Beta Read » signifie que la fanfiction n'est pas passée par une relecture avant d'être publiée : la relecture – faite par un « beta » - est une pratique très répandue sur AO3, elle est même de coutume comme le montre la nécessité de prévenir le lecteur lorsque la relecture n'a pas lieu. Ce tag n'a pas de lien avec l'œuvre source mais vient soutenir l'aspect collaboratif des fanfictions, ces dernières étant écrites par une personne et souvent relues par une autre, nous retrouvons donc bel et bien le concept de collaboration de Sanders présenté en II/B) 1. (Sanders, 2006, p. 4).

Figure 34 : Graphique barre des "Additional Tags".

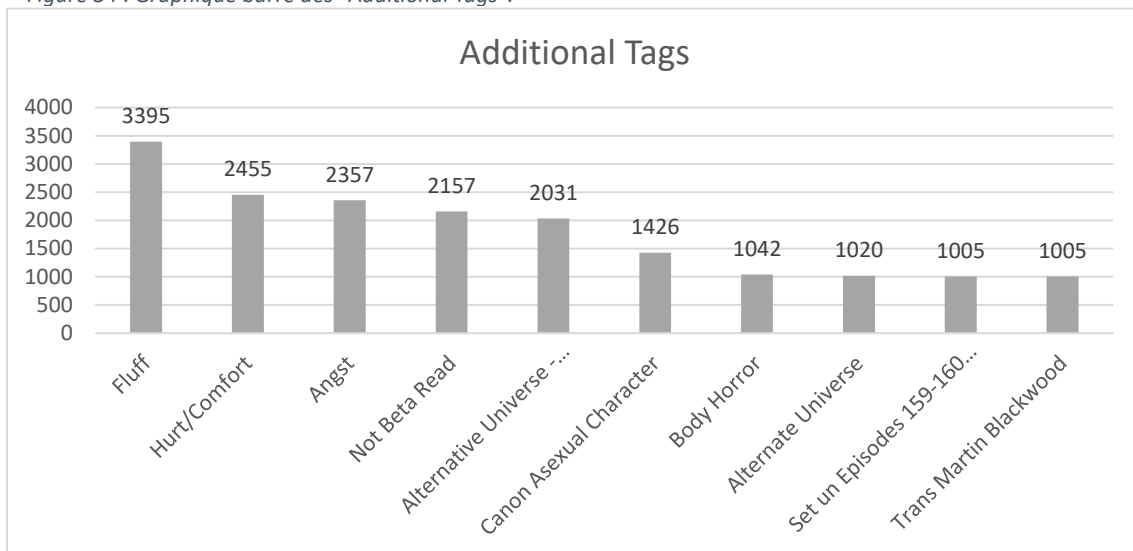


Figure 35 : Capture d'écran de la page "Browse" > "Tags" de AO3. Capture du 20/05/23. Nous avons encadré les tags que nous retrouvons pour les fanfictions de The Magnus Archives.

Tags Most Popular Random

These are some of the most popular tags used on the Archive. To find more tags, [try our tag search](#).

Abduction Abuse Action/Adventure Age Difference Aged-Up Character(s) Alcohol Alpha/Beta/Omega Dynamics **Alternate Canon** **Alternate Universe** Ambiguous **Angst**

Anxiety AO3 Tags - Freeform Art Asphyxiation Awkwardness Badass Bathing/Washing BDSM Beds Birthday Biting Blood Bodily Fluids Bonding Bottoming Break Up Canon Related Canon Universe Character Study

Children Clothing Coercion Comfort Confessions **Consent** Crack Crimes & Criminals Crossovers & Fandom Fusions Crushes Crying Cuddling & Snuggling Daddy Kink Dancing and Singing Dark Dating Dead Dove: Do Not Eat **Death**

Deviates From Canon Disability Domestic Drabble Drama Dreams and Nightmares Drugs Education Enemies Everyone Is Alive Falling In Love **Family** Feelings Feels Female Characters Female Relationships

Ficlet Fights **Fingerfucking** **Firsts** Fix-It Flashbacks Flirting **Fluff** Food **Friendship** Future Gender Related Getting Together Gore Guilt **Happy Ending** Harm to Children Hatred Heroes & Heroines Higher

Education Historical **Holidays** Homophobia Horror Hugs Human Humiliation **Humor** Hurt **Hurt/Comfort** I Wrote This Instead of Sleeping I'm Sorry Idiots in Love Illnesses Implied/Referenced Character Death In

Public Incest Infidelity Injury Inspired by... Intoxication Introspection Issues Jealousy Kinks Kissing Language LGBTQ Themes Light-Hearted Loss **Love** Making Out Manipulation Marriage Medical Memory

Related **Mental Health Issues** Misunderstandings Modern Era Music My First... Mythical Beings & Creatures No Smut Non-Consensual Non-Sexual **Not Beta Read** Oblivious **One Shot** Orgasm Original

Character(s) Out of Character Overstimulation Panic Penises **Pining** Plot Podfic & Podficced Works Poetry Polyamory **Porn** Possessive Behavior POST-CANON Posted Elsewhere POV First Person POV Multiple Praise Kink Pre-Canon Pregnancy

Prompt Fill **Protectiveness** Reader-Insert **Relationship(s)** Religion Restaurants **Romance** Roughness Royalty Sad Science Fiction & Fantasy Secrets Self-Esteem Self-Harm Serious **Sexual**

Content Sexual Inexperience Shapeshifting Sharing Short Slash Slice of Life **Slow Build** **Smut** Soulmates Spoilers Sports Substance Abuse **Suicide** Supernatural Elements Team Teasing Teenagers Tension

Threesome Time Travel **Topping** Torture Trauma Tumblr Underage - Freeform Unrequited **Violence** Voyeurism War Weapons Weather Whump

Conclusion

Nous avons donc pu observer un premier éventail de productions de fans et de leur rapport à l'immersion.

1/ Nous avons constaté que les fans présentent plutôt des formes d'appropriation : en plus de la tendance de transformation du genre qui vient avec de nouvelles coutumes de publication – le site web est à prendre en considération – les fan-créateurs n'hésite pas à mêler leurs propres créations et idées à l'œuvre source pour leurs travaux, à modifier des relations de personnages préexistants ou encore à changer le message au cœur de l'œuvre source. Ce dernier élément permet notamment à un plus grand public d'avoir accès à cet univers. Qu'en est-il alors de la problématique relevée par Sanders, celle du manque de référencement de l'œuvre source qui peut, dans le pire des cas, devenir du plagiat ? Il semble que le système de tag permet justement d'échapper à ce problème : ces nombreuses fanfictions sont taguées "The Magnus Archives (podcast)" ce qui permet de retrouver l'œuvre source extrêmement facilement et ce même si c'est la recherche par un autre fandom qui nous y a amené. Les fanfictions sur AO3 semblent être une des solutions espérées par Sanders.

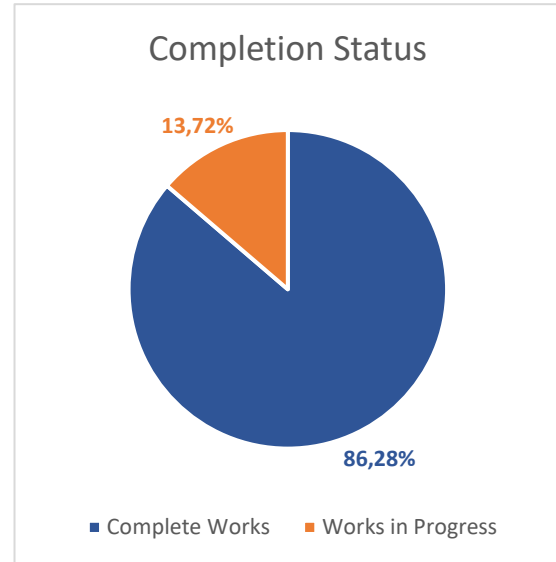
2/ Cette appropriation certaine par les fans est preuve d'une immersion source réussie : les fan-créateurs montrent leur attachement à certains personnages qu'ils font perdurer dans leurs travaux, comme pour Tim et Sasha, et leur satisfaction face à une représentation qui peut manquer des travaux plus populaires, comme ici avec un personnage canoniquement asexuel, il s'agit qui plus est du personnage principal. Cela confirme les dires de Watts sur l'importance de la représentation queer pour le fandom de *TMA* (Watts, 2018, pp. 12–13). On retrouve aussi des périodes particulièrement appréciées dans l'œuvre comme celle de la « Scottish Safehouse ». L'immersion est réussie parce que les fan-créateurs ne peuvent se permettre de modifier l'univers fictif source que s'ils s'y sentent complètement à l'aise, complètement immergés. Ainsi, plus un fan sera immergé dans un univers fictif source, plus il se sentira dans un environnement connu/compris, plus il sera capable de le modifier à souhait.

3/ Enfin, l'effet immersif lui-même est modifié par la création des fans à travers leur appropriation de l'univers source. Cela se retrouve donc dans l'allongement de certaines temporalités : celle de personnages – Tim et Sasha – et de périodes – "Scottish Safehouse Period". La transformation du message au cœur de l'univers fictif – le danger de l'écoute – est modifié et permet à un public plus large de s'immerger dans l'œuvre, or certaines thématiques

créées par les fans peuvent aussi en exclure d'autres qui étaient complètement immergés dans l'œuvre source – nous faisons ici référence en particulier à la relation Jon/Elias. La pratique du *crossover* permet à des fans d'autres fandoms de s'immerger dans ce nouvel univers voire dans ce nouveau médium.

Nous finirons avec la dernière catégorie, une qui n'a pas été présentée dans les résultats, celle du "Completion Status". Nous pouvons constater qu'une grande majorité des fanfictions de *TMA* ont fini leur publication ce qui semble logique au vu du statut de la source, le podcast ayant fini sa propre publication le 25 mars 2021. Or il reste tout de même 13,72% des travaux – correspondant à 3 079 travaux – qui sont encore en cours ce qui montre que le fandom est encore actif même après la fin de la publication du

Figure 36 : Graphique Secteur du "Completion Status".



podcast source. Nous pouvons nous demander si l'annonce de *The Magnus Protocol* est venue de pair avec une résurgence de l'écriture des fanfictions ou encore si sa sortie en engendrera d'autant plus, voire fera preuve de *crossovers* avec *TMA*.

Si l'agentivité des fan-créateurs est claire ici, celle des fan-amateurs est aussi présente, même si plus discrète : elle se retrouve dans le choix des tags qui permet aux lecteurs de trouver activement le contenu de leurs choix et ce avec une extrême précision permise par le système de filtres. Une chose est sûre, les créations de fans sont une preuve concrète et fertile que toute œuvre proposant une immersion réussie trouve une postérité à travers son public.

Chapitre III/ Transformation de l'Immersion

« Le monde est vieux, dit-on : je le crois ; cependant

Il le faut amuser encor comme un enfant. »

Le Pouvoir des Fables - (La Fontaine, 1678)

Ce dernier chapitre va nous permettre d'observer l'immersion en tant que chercheur mais aussi en tant de créateur. Il s'agit ici de voir certaines méthodes qui peuvent être utilisées afin d'adapter l'immersion elle-même au nouveau médium pour se rapprocher au mieux du sur-mesure présenté par *TMA*. Nous étudierons tout d'abord ce nouveau médium pour présenter dans la suite notre adaptation, cette dernière s'avère être une adaptation de *The Magnus Archives* mais aussi de Jeux de Rôles fondateurs présentés en amont. Enfin, une étude de réception sera présentée afin d'observer le ressenti des trois joueurs ayant déjà fait l'expérience de cette adaptation non-officielle du Jeu de Rôle *The Magnus Archives* : cela nous permettra de voir si certaines techniques d'adaptations mises en place pour traduire l'immersion ont fonctionnées à cette échelle.

III/A) Généralités sur les JdR

III/A)1. Les Jeux de Rôle sur table

Il est difficile de donner une définition précise et définitive de ce qu'est un Jeu de Rôle (JdR), nous ne pouvons que décrire les points communs entre un multitude de façons de jouer : c'est ce qu'annonce Mizer dans son étude des Jeux de Rôle, disant clairement que « son but n'est pas de définir ce que sont (toujours) les Jeux de Rôle sur Table, mais d'étendre notre conception de ce qu'ils peuvent être⁷⁰ » (Mizer, 2019, p. 10). En accord avec Mizer, Zagal & Detering expliquent la difficulté de définir les JdRs au vu des « différentes formes, communautés, styles de jeux, cultures, périodes historiques, disciplines⁷¹ » (Zagal & Deterding, 2018, p. 3). Cette difficulté de définition peu nous rappeler celle de la peur (I/A)2.) et celle de l'horreur (I/B)1.) vues plus haut, mais il ne s'agit pas du seul point d'entente entre eux.

Histoire et le père fondateur : Donjons & Dragons

C'est en 1974 qu'est publié – par Tactical Studies Rules (TSR) – le père fondateur des jeux de rôles sur table (JdRT) : *Donjons & Dragons (D&D)* (Gygax & Arneson, 1974). Ce nouveau

⁷⁰ “My goal in this is not to define what TRPGs (always) are, but to expand the sense of what they can be.” (Mizer, 2019, p. 10)

⁷¹ “Different forms, communities, design and play styles, cultures, historical moments, disciplines: all these contribute to the difficulty of defining “role-playing games”. » (Zagal et Deterding, 2018, p. 3)

type de jeu s'inspire fortement et ouvertement des jeux de figurines et de simulation de guerre – “*miniature wargaming*” – tout en construisant son univers à partir du genre du merveilleux héroïque – “*heroic fantasy*” – particulièrement développé par des auteurs de romans tel que J.R.R. Tolkien. Gigax et Arneson reprennent les règles d'un jeu de simulation de guerre en particulier : *Chainmail* (Gygax & Perren, 1971) auquel ils ajoutent un aspect théâtral de collaboration orale. Alors que les simulations de guerre permettent aux joueurs de gérer des armées, *D&D* repose sur l'équation un joueur = un personnage ; c'est alors une collaboration orale de personnages interprétés individuellement qui permet de jouer (Gurpegui, 2021, p. 194; Mizer, 2019, p. 24; Zagal & Deterding, 2018, p. 16).

Ce que l'on appelle de nos jours l'*Original Donjons et Dragons (OD&D)*, c'est-à-dire l'édition de 1974, met en avant l'équilibre attendu entre les règles purement numériques et l'aspect d'improvisation orale et théâtrale de ce nouveau type de jeu : « [les règles] fournissent un cadre autour duquel vous allez construire un jeu d'une simplicité étonnante ou d'une complexité importante – votre temps et votre imagination sont en réalité les seules limites.⁷² » (Gygax & Arneson, 1974, p. 4, cités dans Mizer, 2019, p. 33). On remarque donc que les créateurs mettent l'accent sur l'imagination et l'improvisation, les règles ne sont qu'une base pour les joueurs. Il nous faut alors présenter les deux types de rôle dans *Donjons & Dragons* : les joueurs et le Maître de Donjon. Ce dernier crée un scénario en amont de la session de jeu qu'il présente à ses joueurs qui devront alors réagir en fonction, le Maître de donjon joue le rôle de narrateur principal, d'arbitre et peut parfois jouer des personnages « non-joueurs » - ou PNJ. Les règles numériques sont tout de même importantes : elles permettent la création d'un personnage puisque ses caractéristiques dépendent de lancers de dés ; mais elles peuvent aussi juger de la réussite ou de l'échec d'une action particulièrement complexe ; enfin, les lancers de dés permettent de déterminer le nombre de dégâts reçus par un personnage (Wyld, 2021, pp. 344, 349). La collaboration entre joueurs est primordiale pour le déroulement d'une session : pour reprendre l'illustration de Wyld : « la meilleure façon de comprendre le processus créatif de [*Donjons & Dragons*] est d'imaginer quatre auteurs partageant un même stylo.⁷³ » (Wyld, 2021, p. 347).

⁷² “[The rules] provide the framework around which you will build a game of simplicity or tremendous complexity—your time and imagination are about the only limiting factors ...”

⁷³ “The Adventure Zone’s creative process is best imagined as four authors sharing a single pen.” (Wyld, 2021, p. 347). Rappelons que *The Adventure Zone* est un podcast des frères McElroys, ces derniers s'enregistrent en jouant à *D&D* comme présenté en II/B)2..

La popularité des jeux de rôle sur table peut rapidement s'analyser à travers deux œuvres de fictions pour l'écran : *Stranger Things* (Duffer & Duffer, 2016-) et *Donjons et Dragons : L'Honneur des voleurs* (Goldstein & Daley, 2023). La série *Stranger Things* est particulièrement appréciée et peut être considérée comme populaire au vu notamment de ses notes sur *Rotten Tomatoes* : 90% pour le public (2016). Lors de la série, les personnages principaux sont des pré-adolescents assez marginaux à cause de leur tendance *geek* : l'histoire commence avec leur session de *Donjons & Dragons* et les monstres qu'ils rencontrent en vrai plus tard sont eux-mêmes nommés après des personnages monstrueux du jeu. La série prend place dans les années 80 et nous pouvons constater le manque de popularité du jeu, voire sa tendance à exclure ceux qui y jouent ; or la série est diffusée de nos jours, depuis 2016, et sa forte appréciation peut laisser entendre que le jeu de rôle est devenu plus populaire, soit avant la série, soit avec la série, soit les deux. Cela nous amène à étudier le film qui porte le nom du jeu. *Donjons et Dragons : L'Honneur des voleurs* est une adaptation du jeu de rôle éponyme ainsi qu'un redémarrage du film de 2000 : *Donjons et Dragons* (Lilien & Cartwright, 2000). Alors que le film original montre une note relativement basse sur *Rotten Tomatoes* : 20% pour le score du public (2000) ; le nouveau film montre une réception particulièrement positive : 93% pour le score du public (*Rotten Tomatoes*, 2023). Il est alors évident que les jeux de rôles sur table tel que *Donjons & Dragons* font preuve d'une popularité croissante et les œuvres qui les utilisent sont à la fois la preuve de cette popularité et un de ses moteurs. Depuis la sortie du film de 2023, de nombreux livres simplifiés sont mis en avant dans des devantures de magasins pour permettre à des néophytes de se lancer dans l'aventure. Enfin, nous pouvons mentionner *The Adventure Zone* (J. McElroy et al., 2014-) dont la popularité lui a valu une adaptation en roman graphique – étudiée en II/B)2. – mais aussi *Critical Role* (Mercer, 2015-), web-série produite par Geek & Sundry dans laquelle des comédiens de doublage se filment en train de jouer à *D&D* ; la popularité de cette web-série lui a valu une adaptation en série animée appelée : *La Légende de Vox Machina* (*Critical Role*, 2022-), série qui a un score du public de 96% sur *Rotten Tomatoes* (2022).

Les Jeux de Rôles se réfèrent en réalité à une pluralité de formes : les jeux de rôle sur table (JdRT) et les jeux de rôle grandeur nature (souvent abrégé en GN), les jeux vidéo de rôle ou encore les jeux de rôle massivement multijoueur (JDRMM), etc. (Zagal & Deterding, 2018, p. 1). Alors que les JdRT et GN se jouent normalement en présentiels, les jeux vidéo de rôle et les JDRMM se jouent sur ordinateur, voire même en ligne pour le second. Nous nous

concentrons ici sur les JdRT puisque l'adaptation que nous nous apprêtons à vous présenter s'est faite pour ce médium-ci. De plus, ce genre peut être considéré comme l'ancêtre des autres types de JdR (Zagal & Deterding, 2018, p. 12) ce qui rend son étude d'autant plus pertinente.

Généralités

D'après le site web de la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFdR), « [l]e jeu de rôle est à l'origine une activité de loisir qui consiste à raconter une histoire à plusieurs. Installés autour d'une table, les joueur-ses interprètent le rôle d'un personnage au sein d'un univers fictif. Chacun-e décrit comment son personnage interagit avec le monde et les personnages qui l'entourent » (Fédération Française de Jeu de Rôle, 2023). Nous pouvons dès à présent remarquer que la description présentée ici correspond surtout à un jeu de rôle sur table, comme l'indique la deuxième phrase, plutôt que les JdR en général : cela confirme que les JdRT sont considérés comme la forme originelle de tout JdR. Comme pour *D&D*, nous avons deux types de rôles : les joueurs et le Meneur de Jeu (MJ). Alors que les joueurs interprètent leur propre personnage de façon individuelle, le MJ plante le décors, arbitre, et joue les PNJ. L'improvisation est primordiale dans les JdR, autant de la part des joueurs que pour le MJ qui doit adapter son scénario aux actions des joueurs (Di Filippo, 2017, p. 112). La FFdR met en avant les nombreux choix disponibles dans ce type de jeu : le choix de l'univers fictif peut se porter sur n'importe quelle œuvre préexistante comme *Le Seigneur des Anneaux* ou *Star Wars*, ou encore sur des univers inventés par les joueurs ; les règles elles-mêmes peuvent être adaptées en fonction pour permettre un jeu axé plus sur l'action, plus sur l'enquête, plus sur l'exploration, etc. ; enfin, ces narrations participatives peuvent se solder au bout d'une session, ou encore durer sur plusieurs années (Fédération Française de Jeu de Rôle, 2023). Les JdR sont ainsi un type de fiction permettant une liberté particulièrement développée pour ceux qui s'y attellent, bien plus que d'autres média.

Les Jeux de Rôle sur Table (JdRT) se jouent généralement par un groupe allant de 4 à 7 joueurs en comptant le MJ, tous assis autour d'une table, d'où le nom. Chaque joueur interprète son personnage grâce à ses capacités d'improvisation mais aussi en s'appuyant sur la Fiche Personnage qui présente les informations numériques qui le définissent. Lorsqu'un joueur souhaite réaliser une action à travers son personnage, il explique son intention et le MJ décide si l'action est assez simple pour réussir ou si le joueur doit faire un lancer de dés pour

déterminer le succès ou l'échec de l'action. C'est dans le second cas que les caractéristiques du personnage, c'est-à-dire les valeurs numériques sur la fiche, entrent en jeu et permettent d'avoir certains avantages sur des actions. Si une même histoire se poursuit sur plusieurs sessions, les caractéristiques des personnages évoluent dans un système d'augmentation de niveaux et de compétences (Zagal & Deterding, 2018, pp. 12, 17). Nous verrons ceci plus en détail en III/B). Ainsi, les Jeux de Rôle sur Table utilisent les trois types d'immersion présenté en introduction : ils permettent d'incarner un personnage – immersion identificatoire – et de faire preuve d'une agentivité fondée sur l'improvisation et la collaboration – immersion narrative – tout en s'appuyant sur des mécaniques qui viennent cadrer le jeu – immersion diégétique.

III/A)2. Les JdR sur table d'Horreur

Une Adaptation comme référence : L'Appel de Cthulhu JdR

Si *D&D* est le père fondateur des JdRT, *L'Appel de Cthulhu JdR* (Petersen, 1981) représente la référence pour les JdRT d'horreur. « Un an à peine après la publication de *Donjons & Dragons* en Californie, Chaosium Inc. est fondée. La société californienne / devient synonyme du nom de Lovecraft quelques années après sa création en publiant, en 1981, le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*, dont l'action se situe – il ne pouvait en être autrement – dans un univers fictif de l'auteur. » (Gurpegui, 2021, p. 195). Ainsi, ce classique des JdRT d'horreur s'appuie sur la riche mythologie de Lovecraft et de ses successeurs et présente sept éditions aujourd'hui, preuve de sa popularité depuis sa sortie (Di Filippo, 2017, p. 110). L'œuvre de Lovecraft se fonde sur des stéréotypes de l'horreur, du gothique, ou encore du fantastique « comme les châteaux hantés, les morts-vivants, la sorcellerie, la présence de puissances supérieures et leurs cultes secrets, les races extraterrestres, mais aussi des inspirations tirées de récits plus classiques qualifiés traditionnellement de mythes. » (Di Filippo, 2017, p. 111). Cette mythologie spécifique s'appelle le « Mythe de Cthulhu », terme inventé par un des successeurs de Lovecraft : August Derleth (ibid). Les mythes sont intimement liés à la société à laquelle ils se rattachent ce qui peut rappeler la constante fluctuation des JdR eux-mêmes qui varient d'un groupe de joueurs à un autre, vu en III/A)1., mais aussi celle de l'horreur lorsqu'elle présente des peurs communes à une société entière : il semble donc que mythes, JdR et horreur sont une combinaison particulièrement à propos. Di Filippo explique que l'univers de Lovecraft ne doit pas que le terme de « Mythe de Cthulhu » à Derleth, mais aussi

la « systématisation de l'ensemble des créatures et des forces surnaturelles se manifestant dans les écrits de Lovecraft qu'il reprint à son compte [...] ; ainsi que] l'idée d'une lutte entre les dieux, certains bons, d'autres mauvais » et c'est cette restructuration plus systématisée que l'on peut retrouver dans les JdR d'horreur (ibid). En effet, cette systématisation rappelle la logique des mécaniques propres aux JdRT et l'organisation concrètes des monstres peut être mise en parallèle avec les livres qui référencent les différents monstres que les joueurs peuvent rencontrer.

Genre, narration et mécaniques

Tout comme l'œuvre source, *L'Appel de Cthulhu JdR* emprunte au genre de l'horreur ses thématiques qui se différencient du genre du merveilleux héroïque attribué à *D&D*. Alors que ce dernier présente plutôt des scénarii d'exploration et de combat de monstres, *L'Appel de Cthulhu JdR* propose des enquêtes qui invitent, voire incitent, les joueurs à plonger dans le Mythe de Cthulhu ce qui les entraîne dans des situations de plus en plus désespérées (Di Filippo, 2017, p. 112; Gurpegui, 2021, pp. 195–196). Cette immersion dans le mythe se fait à travers des objets occultes, souvent des grimoires contenant des savoirs défendus et qui dépassent le simple entendement humain, mais aussi par la vue de monstres ou de rituels cultistes.

Un élément novateur que l'on doit à Sandy Petersen et à son adaptation de l'œuvre de Lovecraft se retrouve dans une nouvelle mécanique : la Santé Mentale. Cette dernière est utilisée « pour représenter la fragilité psychologique et émotionnelle des investigateurs au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent plus loin et plus profondément dans le monde des Mythes. » (Gurpegui, 2021, p. 196). « Dans *L'Appel de Cthulhu [JdR]*, elle est mesurée sur une échelle allant de 99 à 0. Le score de départ est calculé en fonction de la volonté du personnage, une autre caractéristique chiffrée, et la santé mentale décroît au fur et à mesure de ses confrontations avec des éléments d'horreur, comme une scène de meurtre, mais surtout les éléments du mythe, qu'il s'agisse de la lecture d'ouvrages occultes ou la rencontre avec des créatures monstrueuses. » (Di Filippo, 2017, p. 113). Cette mécanique montre l'importance du Mythe de Cthulhu dans le jeu et son omniprésence dans chaque session. Elle permet aussi de matérialiser la peur des personnages puisque la folie découle de rencontres horribles. Ainsi, si certains joueurs prennent trop de distance avec leur personnage traumatisé par des

événements terrifiants, cette mécanique s'assure que les joueurs se retrouvent eux aussi gênés par ces visions.

III/A)3. Immersion et Agentivité dans les jeux d'horreur

Entre deux lectures de fanfictions, la conversation entre Jonny Sims and Alex J. Newall en vient sur les jeux de rôle et l'horreur. Sims explique alors que d'après lui « raconter une bonne histoire horrifique n'est pas possible dans un jeu de rôle. Cela ne signifie pas que l'horreur est impossible dans un jeu de rôle [...]. Mais ce n'est pas possible de raconter une bonne histoire horrifique parce qu'un bon JdR nécessite un personnage ayant une certaine agentivité qui est fondamentalement incompatible avec la structure d'une histoire horrifique. C'est la raison pour laquelle les meilleurs JdR qui permettent de jouer une histoire horrifique sont lovecraftesques, d'ailleurs ils ne sont pas des JdR dans les faits, il s'agit plutôt d'un jeu de narration collaborative. Donc, plus on se rapproche d'un JdR qui peut raconter une histoire horrifique plutôt que d'être une aventure avec des thématiques horrifiques ; plus on se rapproche de cela, plus on s'éloigne d'un JdR classique et plus on se rapproche d'un jeu narratif. Mais chaque JdR d'horreur essaie de répondre à ceci de différentes manières, essaie d'extirper l'horreur de façons mécaniques, et je trouve cela fascinant.⁷⁴ » (Rusty Quill Podcasts, 2023, sec. 1:53:18-1:54:21). Le plaisir produit – en entendant la réflexion du créateur du podcast source que nous étudions correspondre à notre propre réflexion – peut difficilement être mis en mots. C'est en effet en accord avec Sims que nous cherchons à questionner la relation entre l'horreur et l'agentivité des jeux de rôle dans ce chapitre. Goudet elle-même précise l'utilisation récurrente de la perte de contrôle (et donc d'agentivité) d'un joueur dans l'horreur (Goudet, 2021, p. 9). Il s'agit donc de se demander si agentivité et horreur vont obligatoirement dans des directions opposées.

⁷⁴ "telling a good horror story is not possible in an RPG. That's not to say you can't have good horror in RPG or like the horror genre [...]. But you cannot tell a good horror story, because a good RPG requires the character to have agency in a way that is fundamentally incompatible with the structure of a horror story. It's why the best RPGs for playing a horror story is lovecraftesque which isn't actually technically a RPG, it is a collaborative story game. So the closer you get to an RPG that can tell us a horror story, rather than being an adventure or an investigation with like a horror aesthetic or horror features. The closer you get to that, the less it becomes a traditional RPG, the more it becomes a story game. But each horror RPG tries to address this in different ways, tries to like, draw out horror mechanically in different ways, and I find that fascinating." (Rusty Quill Podcasts, 2023, sec. 1:53:18-1:54:21).

Le monde de la recherche commence doucement à s'atteler à l'étude des jeux de rôle, mais le nombre d'articles à leur sujet reste timide en comparaison à la recherche sur les jeux vidéo. Nous nous permettons donc d'utiliser quelques théories numériques qui nous semble pertinentes dans l'étude ludique commune aux jeux vidéo et aux jeux de rôle, particulièrement sur la question de l'immersion. En effet, dès leur introduction sur l'immersion dans les jeux vidéo, Trépanier-Jobin et Couturier rappellent « que le sentiment d'immersion dans un jeu vidéo ne repose pas uniquement sur un appareillage technologique sophistiqué. Comme c'est le cas des lecteurs de romans et des spectateurs de films, les joueurs peuvent également s'immerger dans l'univers fictionnel d'un jeu. » (Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, p. 1). Deux éléments jouent un rôle important dans l'immersion ludique : la narration mais aussi le double rôle du joueur qui est à la fois spectateur et acteur (Fernández-Vara, n.d., p. 6,8; Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, p. 6). Trépanier-Jobin et Couturier expliquent alors que « [s]elon Jenkins (2004, p. 128), ces « récits émergents » (*emergent narratives*), qui prennent forme au fur et à mesure que le joueur entreprend des actions dans le monde fictionnel, ne sont pas prédéterminés par les concepteurs, mais demeurent limités par le design du jeu. [La relation du joueur à son personnage] est donc non seulement influencée par la capacité d'imagination du joueur, mais aussi par la marge de liberté qui lui est octroyée et par le degré d'ouverture du monde vidéoludique. » (Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, p. 6). L'immersion dans les jeux vidéo est donc limitée par l'imagination du joueur et par le design du jeu qui est inchangeable une fois ce dernier publié. Qu'en est-il des JdRT ? L'imagination des joueurs comme limite est annoncée noir sur blanc dès l'*OD&D* vu en III/A)1., JdRT et jeux vidéo s'accordent sur ce point. Or, pour le design du jeu, le JdRT nécessite une plasticité primordiale de la part du MJ qui doit s'adapter aux actions de ses joueurs au moment où la narration ludique s'écrit. Les règles numériques seraient alors les seules entravent à une création narrative totalement libre, mais elles sont aussi un support qui peut servir d'inspiration : des choix infinis peuvent s'avérer plus impressionnants et bloquant qu'un nombre déterminé de choix. Il semblerait que la grande liberté des JdRT permette une meilleure immersion sur ces points ci. L'immersion est d'autant plus forte lorsque le joueur s'identifie à son personnage. Il ne s'agit pas ici de se prendre pour lui mais bel et bien de ressentir de l'empathie tout en restant conscient de sa distinction avec lui (Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, p. 8). « [L]'approche actorielle demeure la « clé de voûte » de l'immersion fictionnelle et le meilleur « allié » du joueur dans son expérience

ludonarrative⁷⁵ vidéoludique, même s'il restreint sa liberté de dire et de faire ce qu'il lui plaît. » (ibid). C'est donc par l'aspect d'improvisation actorielle qu'un joueur peut apprécier plus complètement l'immersion ludonarrative offerte. La restriction présentée ici semble découler seulement de l'aspect vidéoludique et ne concerne pas les JdRT. En effet, les personnages d'une JdRT peuvent agir comme bon leur semble sans limite, les mécaniques ne viennent qu'influencer la réussite ou l'échec d'une action ou peuvent encore décider de la réaction de PNJ. Cette liberté totale peut d'ailleurs devenir loquasse lorsque la distinction entre les commentaires hors-jeu fait par le joueur et les paroles du personnage est floue. Par exemple, si un PNJ propose son aide à un personnage et que le joueur, d'humeur caustique, répond en l'insultant, le MJ peut demander : « tu lui dis vraiment ça ? », question qui se solde souvent par un « non, non, non ! » urgent du joueur. Ainsi, les JdRT mettent en place une liberté déconcertante qui participe à l'immersion ludique.

Mécaniques et peur

Di Filippo se pose aussi cette question particulièrement pertinente qui vient nourrir notre réflexion : « Qu'advient-il au final de l'aspect terrifiant du mythe de Cthulhu lorsque celui-ci intègre le cadre du jeu ? L'horreur propre au genre peut-elle encore susciter la peur ? » (Di Filippo, 2017, p. 116). En d'autres mots, jeu et horreur font-ils bon ménage ? Les règles sont nécessaires dans la définition d'un jeu : elles mettent en place le cadre qui permet au jeu même d'exister. Or, d'après Di Filippo, ces règles ne sont pas tant des signes de l'agentivité des joueurs, mais plutôt les délimitations qui permettent à ce dernier de relâcher le contrôle qui est nécessaire dans la vie de tous les jours, en tant qu'être social. « Le mythe de Cthulhu fait donc office de ressources culturelles et de moyen d'expression pour jouer sur et avec les peurs. Dans ce cas, l'appropriation ludique constitue une distance supplémentaire avec une soi-disant peur originelle. Le cadre proposé par les règles et leurs supports donne une forme tangible aux éléments supposés évoquer une expérience indicible et en fait des ressources manipulables par les joueurs. » (Di Filippo, 2017, p. 117). Nous retrouvons ici cette idée de peur récréative qui permet de faire face à cette émotion accablante dans un cadre sûr afin d'apprendre à la contrôler (Andersen et al., 2020; Javanbakht & Saab, 2017; Roberge, 2004), étudiée en I/A) 2. et I/B)1..

⁷⁵ Mot-valise rassemblant « ludo » du latin « *ludus* » qui signifie « jeu » et « narrative », lié à la narration.

Revenons plus en détail sur la mécanique clé de la peur dans les JdRT d'horreur : la Santé Mentale (SAN). Cette dernière est donc mise en danger voire attaquée lorsque des personnages font face à des visions terrifiantes qui se soldent par une diminution numérique de SAN. Cela se répercute sur la narration à travers l'improvisation du MJ qui va venir mettre des bâtons dans les roues de ses joueurs, il ne s'agit pas d'une « représentation fidèle de la descente aux enfers qu'elle est censée simuler » (Gurpegui, 2021, p. 202). Prenons un exemple concret : lors de la troisième session de l'adaptation non-officielle de *TMA* en JdRT, un des personnages a tué un PNJ pensant qu'il s'agissait d'un monstre. En réalité, il s'agissait d'un innocent contrôlé par un monstre. Face à cette révélation, le joueur a dû lancer un dé à 6 faces – ou d6 – afin de déterminer si son personnage serait traumatisé : de 1-3 il aurait des séquelles, de 4-6 il n'en aurait pas. Le joueur a réussi à faire un 5 ce qui a évité le trauma à son personnage, or si un tel événement se reproduit, les chances seront réduites (1-4 = séquelles). Si le joueur rate son lancer de dé, son personnage sera alors traumatisé. Cela peut se matérialiser dans le jeu par une hésitation du personnage à se défendre contre un monstre lui rappelant sa victime par exemple. Ainsi, « l'utilisation de cette "ressource" folie/santé mentales répond à une tentative, à travers la dynamique du jeu, d'instiller chez le joueur une des émotions de base avec le genre dont nous parlons : la peur. » (Gurpegui, 2021, p. 243) Un contre-cout positif né de la perte de SAN. Si un personnage affronte une créature monstrueuse et survit, un sentiment de confiance lui permettra d'être moins touché par des visions terrifiantes (Gurpegui, 2021, p. 205) ; cela suit le dicton populaire : ce qui ne te tue pas te rend plus fort. Nous retrouvons cette idée de peur récréative qui permet de survivre à une situation effrayante et d'en ressortir avec un sentiment de satisfaction, vu en I/A)2..

III/B) Transformation et Création des Mécaniques et de la Narration

Après cette présentation générale des Jeux de Rôle dur Table et de leurs enjeux, nous souhaitons vous présenter l'adaptation en JdRT de *The Magnus Archives* que nous sommes en train de produire et de tester sur trois joueurs. Le MJ de cette adaptation s'avère être la personne qui crée cette adaptation ainsi que celle qui écrit ces mots. Nous commencerons par l'aspect particulièrement mécanique de cette adaptation à travers la fiche personnage, puis

verrons comment la narration a été transformée dans l'adaptation pour finalement étudier les enjeux de cette dernière.

III/B)1. La Fiche Personnage : Adaptation et Création de mécaniques

La Fiche Personnage regroupe toutes les informations sur un personnage-joueur (PJ) : particulièrement des informations numériques qui participent aux mécaniques, mais aussi quelques informations sur l'histoire et la personnalité du personnage. Il s'agit de toutes les informations nécessaires pour que le joueur puisse bien incarner son personnage : les informations numériques sont calculées avec des lancers de dés ou un score total prédéfini à redistribuer, les autres informations dépendent de l'imagination du joueur. En général, les joueurs gèrent leur propre Fiche Personnage ; dans cette adaptation, c'est le MJ qui les garde et les modifie si nécessaire au fil des sessions. Nous vous invitons ici à vous référer à la fiche personnage d'un des joueurs [Annexe 2] ; le nom du joueur a été occulté pour garder son anonymat et la fiche est à jour : cela signifie que ses informations correspondent à la fin de la session 6.

Profils du Joueur et du Personnage

Nous allons nous pencher dans un premier temps sur les informations non-mécaniques présentes sur la fiche : le Profil du Joueur – dans le premier cadre, en haut à gauche du recto, puis le Profil du Personnage – au verso. Le Profil du Joueur est une sorte de carte d'identité qui présente le nom du joueur, puis le nom de son personnage, le métier de son personnage, son âge, son genre et son lieu de résidence. Il s'agit ici d'informations qui ne changent jamais, sauf peut-être pour l'âge si le joueur le souhaite. Ces informations sont toujours présentes sur les fiches personnages d'un JdRT à un autre. Regardons maintenant le verso. Une majorité de la page est réservée à la « *backstory* » du personnage, c'est-à-dire son histoire avant le début du jeu ; il arrive que certaines informations évoluent au fil des sessions. Nous avons tout d'abord la possibilité d'écrire une description physique du personnage. Nous avons ensuite la description de la première rencontre du personnage avec une des Entités : cet élément est purement adapté de l'univers source de *TMA* ; les joueurs peuvent décider que leur personnage a fait face à une Entité avant le début du jeu à travers une de ses manifestation – un objet, un lieu, un monstre ou encore un avatar relié à une Entité spécifique. Cette rencontre est alors comptée sur « l'Échelle de l'Avatar » et dans le « Tableau des Confrontations » que nous décrivons plus bas. Les joueurs peuvent ensuite préciser les études poursuivies par leur

personnage et leur expérience professionnelle : ces informations peuvent être simplement utilisées pour mieux incarner son personnage mais peuvent aussi se répercuter dans les mécaniques. En effet, Liam a étudié la mythologie et l'architecture, ces connaissances se retrouvent dans ses « Compétences », que nous décrivons dans un instant. Nous avons ensuite la présence de blessures et de cicatrice : Liam a commencé son travail pour l'Institut sans blessure mais a écopé d'une cicatrice lors de la première session. En ce qui concerne ses croyances, Liam croit maintenant en l'occulte. Le personnage du deuxième joueur, Edward, a commencé sceptique mais a vu son opinion changer après les nombreuses altercations avec l'occulte, tout comme le personnage principal du podcast source, John. Enfin, nous avons les notes du MJ puisque ces fiches personnages ne sont consultées que par ce dernier.

Le cadre qui résume les possessions du personnage est assez changeant d'une session à une autre : le briquet, le carnet et la lampe de poche ont été récupérés lors de la première session, le bonnet lors de la troisième, les barres protéinées et la gourde d'eau lors de la sixième ; d'autres objets ont été perdus entre-temps comme la corde récupérée lors de la première session mais utilisée lors de la troisième. En ce qui concerne l'Argent, les frais sont pour l'instant pris en charge par l'Institut, si cela venait à changer, un chiffre serait alors utilisé pour suivre le montant d'argent que le personnage possède. Enfin, la case Collègues de travail correspond aux autres PJ. Ces trois dernières cases – Possession, Argent, Collègues – ainsi que les croyances et les blessures ont été récupérées de la Fiche Personnage de *L'Appel de Cthulhu JdR 1920s*.

Caractéristiques, Compétences et Intégrité

Nous allons maintenant développer les informations numériques qui se rattachent plus aux mécaniques de jeu. Les Caractéristiques sont réunies dans le deuxième rectangle sur le recto, en haut à droite. Ces nombres représentent les capacités d'un personnage et sont utilisées pour la majorité des actions nécessitant un lancer de dé. L'« Intelligence » correspond à la logique et l'érudition ; la « Force » est utilisée pour frapper, attraper, ou encore porter des objets lourds ; le « Physique » correspond à la masse générale du personnage, à quel point il peut être porté, bousculé mais aussi sa résistance au dégâts et blessures ; l'« Empathie » est utilisée pour déterminer l'état émotionnel d'une autre personne, savoir si quelqu'un ment mais aussi pour mentir ou manipuler quelqu'un émotionnellement ou encore pour montrer à quel point le personnage est charismatique ; les « Sens » correspondent à l'utilisation d'un ou

plusieurs des cinq sens ; enfin, la « Dextérité » juge de l'agilité corporelle ou encore de la coordination et délicatesse manuelle. L'Intelligence, la Force, le Physique et la Dextérité sont des caractéristiques très répandues dans les JdRT en général, l'Empathie aussi mais elle porte généralement le nom de « Charisme » ; enfin, les « Sens » ne sont pas une mécanique particulièrement répandue dans le JdRT, nous l'avons récupérée dans le jeu vidéo de rôle *Disco Elysium* (Kurvitz, 2019). La décision d'utiliser la caractéristique « Sens » est fondée sur une volonté de rappeler la corporalité d'un personnage à son joueur pour une meilleure identification à ce dernier, participant alors à l'immersion comme vu en III/A)3. Voici un exemple d'utilisation des Caractéristiques lors d'une session. Imaginons qu'un personnage souhaite entrer dans une pièce dont la porte est verrouillée. Le joueur doit décider de la démarche à suivre : il peut essayer d'enfoncer la porte ce qui nécessitera dans un premier temps un jet de force avec un d100 – il s'agit de deux dés à 10 faces, l'un indiquant les dizaines, l'autre les unités –, à ce dernier vient s'ajouter le nombre de points de Force indiqué sur la fiche, si le résultat total est supérieur à 50, la porte s'ouvre, le joueur devra alors faire un lancer de physique pour savoir si l'action particulièrement violente lui a causé des dégâts physiques. Un autre joueur aurait pu décider de forcer la serrure ce qui aurait nécessité un lancer de dextérité. Une autre possibilité aurait pu être d'utiliser un lancer d'empathie pour convaincre la personne ayant les clés de leur ouvrir la porte. Une case a été ajoutée après le deuxième session de jeu : il s'agit de la moyenne entre l'intelligence et la force. Cette mécanique correspond au « jet de confrontation » et a été inventée pour ce jeu afin d'adapter l'univers source. En effet, les Entités présentées en I/C)2. ont généralement une influence sur la psyché ou le physique des personnages de *TMA*. Dès lors, lorsqu'un personnage se retrouve confronté à la manifestation d'une des Entités du panthéon de *TMA*, le joueur doit faire un lancer de confrontation pour savoir s'il s'en sort sans dégâts, il ajoute donc ce nombre au résultat du lancer de d100.

Les Compétence – “*Skills*” – sont intimement liées aux Caractéristiques, elles sont simplement plus précises que ces dernières. Si un joueur décide d'une action précise et que son personnage en possède la compétence, le nombre de point associé à cette compétence est à ajouter au résultat du lancer. Par exemple, si Liam décide de parler dans une langue étrangère, son joueur doit faire un lancer de d100 et ajouter 50 points à ce dernier : le lancer ne peut pas échouer – puisque 50 représente la limite pour la réussite – mais plus le score est

haut, plus la réussite à des conséquence positive ; ainsi, si Liam – personnage Britannique – décide de s’adresser à un Parisien grincheux, un résultat élevé peut se traduire par une excellente capacité de communication qui vient influencer positivement l’humeur de l’interlocuteur qui se voit alors plus enclin à parler avec Liam. Pour notre adaptation, nous avons utilisé les listes de compétences présentent dans d’autres JdRT, en particulier *L’Appel de Cthulhu JdR*.

Ce que nous appelons « Intégrité » correspond au 7 rectangles alignés et appelés « Mort », « Coma », « Points de Vie », « Chance », « Sérénité », « Terreur », « Folie »⁷⁶. Les « Points de Vie (PV) » se retrouvent dans tous les JdRT, mais aussi dans un très grand nombre de jeux vidéo, il s’agit de la valeur numérique représentant la santé physique du personnage. Comme dans *D&D* ou encore dans *L’Appel de Cthulhu JdR*, des étapes sont présentes avant qu’un personnage ne meure définitivement. Par exemple dans *D&D* si ce dernier arrive à 0PV, le joueur a le droit d’utiliser 3 lancers de sauvetage – “*saving throws*” – qui lui permettent de ranimer son personnage alors tombé dans le coma : le joueur doit utiliser un d20, si le résultat est de 10 ou plus, c’est un succès, 9 ou moins, le personnage meurt une fois pour toute. La « Sérénité » correspond au système de Santé Mentale de Petersen. Tout comme dans *L’Appel de Cthulhu JdR*, la descente dans la folie se fait par étape, dans *L’Appel de Cthulhu*, le joueur doit cocher la case « Temporairement Fou » lorsque sa Santé Mentale tombe à zéro une première fois, puis « Indéfiniment Fou » si cela se produit une seconde fois : cette dernière étape correspond à la mort mentale du personnage, le personnage ne peut plus être joué. La Chance est utilisée pour aider des lancers de dés ratés dans des situation critiques : les joueurs peuvent ponctionner autant de points de Chance qu’ils veulent ajouter à leur lancer. Par exemple, si un personnage s’apprête à tomber dans un précipice sans fond, le joueur doit lancer un d100 pour voir si son personnage arrive à se rattraper, si le lancer résulte en un 8 – on parle d’échec critique à moins de 10 – et que malgré ses caractéristiques et compétences, il n’arrive pas à minimum 50 – le joueur peut utiliser 42 points de Chance qu’il ajoute au résultat de son lancer afin de réussir à sauver son personnage. Pour cette adaptation, les joueurs peuvent choisir entre devenir des avatars ou rester humains, comme les avatars ont des avantages liés à leurs Entités, nous avons fait en sorte que seuls les humains aient le droit d’utiliser la Chance ce qui permet de maintenir un équilibre entre les deux catégories ; si un

⁷⁶ “Death”, “Coma”, “Hit Points”, “Luck”, “Composure”, “Terror”, “Madness”.

joueur se trouve désavantagé par rapport à un autre, la frustration née de ce déséquilibre pourrait gêner l'immersion. Ces mécaniques ont donc été allègrement empruntées aux grands classiques des JdRT, mais nous les avons modifiées en nommant les étapes et en ajoutant une mécanique pour la Sérénité. Si un personnage arrive au palier de la Terreur, le joueur doit lancer un d6 : si le résultat est 1-2 le personnage va se battre ; 3-4 il va être paralysé ; 5-6 il va fuir ; et ce sans prendre en compte la situation : cela correspond évidemment aux réactions de la peur – paralysie, lutte et fuite ou les trois F en anglais “*freeze, fight, flight*” – décrit en I/A)2.. Nous avons aussi fait en sorte d'adapter ces mécaniques à l'œuvre source. Dans *TMA*, lorsqu'un personnage devient un avatar, il doit passer par une mort plus ou moins symbolique suivie d'une renaissance : cette dernière signale que le personnage a perdu une part de son humanité. C'est ce qui arrive à John à la fin de la saison 3 et au début de la saison 4 lorsqu'il tombe dans un coma de 6 mois, l'avatar de La Fin lui révèle ainsi que cette étape mortelle est la dernière avant de devenir un avatar et dès son réveil John utilise le terme Archiviste à la place de son nom ce qui signale l'abandon de son identité humaine pour son identité en tant qu'avatar de L'Œil. Afin de transformer cet élément fictionnel dans notre jeu, nous avons décidé de réutiliser les étapes des JdRT classiques afin de mimer l'étape nécessaire pour qu'un personnage devienne un avatar dans *TMA*. Nous avons commencé par déterminer qu'elles Entités correspondaient plus à l'aspect physique et celles qui correspondaient plus à l'aspect mental, nous en sommes arrivés à ces deux listes. Pour les Entités qui se rattachent plutôt aux « PV » nous avons : L'Enseveli, La Corruption, La Désolation, La Chair, La Chasse, Le Massacre et La Fin ; pour les Entités qui s'attaquent particulièrement à la « Sérénité », nous avons : Les Ténèbres, L'Œil, L'Étranger, L'Immensité, La Toile, l'Esseulé et La Spirale ; l'Extinction est particulière puisqu'étant récente elle ne peut pas avoir d'Avatar dans l'œuvre source et est donc moins utile pour nos mécaniques. Cette séparation en deux listes devient primordiale avec l'« Échelle de l'Avatar » que nous développerons plus tard. Une étape de cette échelle s'appelle « La Mort » et nécessite ce fameux sacrifice de la part du personnage afin de devenir un avatar. En fonction de son affiliation, le sacrifice va donc varier : pour les personnages affiliés à des Entités liés aux PV, ils devront tomber dans un coma sans mourir (OPV), c'est-à-dire arriver à 2 ou 1 PV sans tomber à 0 ; pour les autres, ils doivent arriver à 10-1 en Sérénité pour sombrer dans la Terreur sans devenir complètement fou (OSérénité). Nous avons deux exceptions : La Fin et La Spirale nécessite un score à 0 (PV pour le premier, Sérénité pour le second) au vu de leur signification dans le podcast source : en effet, la Fin représente la peur

de la mort et nécessite donc l'ultime sacrifice de la part de son avatar ; la Spirale représente la peur de la folie ce qui explique la nécessité de s'y plonger entièrement.

L'Échelle de l'Avatar + Confrontations + Nourrir l'Entité + Armes et Artefacts

Penchons-nous maintenant sur les mécaniques inventées spécifiquement pour adapter l'univers source du podcast *The Magnus Archives*. Les joueurs ont la possibilité de devenir l'Avatar de l'une des Entités. Dans l'œuvre source, John devient l'avatar de L'Œil en récoltant de plus en plus de témoignages et en passant par le grand sacrifice présenté plus haut : la mort, qui se matérialise chez John en un coma de 6 mois. Afin de numériser ce contact répété avec l'Entité, nous avons mis en place une échelle avec 21 graduations et 5 grandes étapes qui marquent cette transformation d'humain à avatar. Chaque fois qu'un personnage est marqué par une Entité, il avance sur l'Échelle de l'Avatar, cette avancée est signalée par des petites croix de couleurs, chaque couleur correspond à une Entité en particulier que l'on retrouve dans le « tableau des Confrontations » que nous expliquerons à la suite. Voyons plus en détail à quoi correspondent ces cinq étapes. La Première Confrontation correspond à la première marque par une Entité à travers l'une de ses manifestations ; cette interaction peut se produire lors de la première session ou dans l'histoire du personnage qui précède le jeu – que l'on retrouve au verso de la Fiche Personnage. Il est encouragé que les joueurs souhaitant faire de leur personnage un avatar décident avant leur première session d'une ou deux Entités à qui prêter allégeance et de faire en sorte que leur histoire corresponde à l'une d'elle : d'un point de vue mécanique, cela leur permet de commencer le jeu avec la Première Confrontation validée, d'un point de vue narratif, cela permet aux joueurs de mieux incarner leur personnage et donc de se sentir plus immergés dans le jeu. Liam a perdu sa famille dans son enfance, cette dernière s'est faite « manger par la maison » dans les dire du jeune Liam ce qui correspond aux méfaits de La Spirale. Cela se matérialise dans la narration à travers l'attraction inconsciente de Liam pour les manifestations de La Spirale qui a jeté son dévolu sur le personnage et le choix d'études en architecture et mythologie du personnage ; cela se matérialise dans les mécaniques par l'avancée continue de Liam sur l'Échelle de l'Avatar pour La Spirale – croix violette. La seconde étape correspond au « Premier Acte de Loyauté » envers l'Entité, cet acte dépend du personnage et de l'Entité en question et il doit être conscient. Le MJ explique au joueur que le personnage sent qu'il s'agit ici d'un moment de non-retour, qu'une force supérieure l'appelle et que son humanité est en jeu. Si le PJ répond à l'appel, il

valide le Premier Acte de Loyauté et peut commencer à utiliser la barre « Nourrir l'Entité » – que nous décrirons plus tard – mais il ne peut plus utiliser la Chance, il perd de son humanité. Nous avons déjà décrit la troisième étape qui correspond à la Mort du personnage : en fonction du type d'Entité – qui se rattache aux PV ou à la Sérénité – le sacrifice n'est pas le même – coma ou terreur, voire mort pour La Fin et folie pour La Spirale – ; à partir de ce moment, l'avatar a perdu toute humanité. Le « Premier Acte de Trahison » envers l'humanité nécessite que le personnage trahisse un être qui lui est proche ou se trahisse lui-même dans son identité et sa morale : cet acte doit le faire clairement apparaître comme inhumain et doit être perçu par d'autres personnages comme tel. Enfin, nous arrivons au Rituel qui correspond au Rituel de Masse du podcast source. Le personnage doit mettre en place le rituel afin d'amener les Entités sur Terre : pour cela, il doit s'être fait marquer par chaque Entité – ce qui est nécessaire dans le podcast pour que le rituel réussisse d'où le terme « de masse » – et doit avoir sa barre « Nourrir l'Entité » complète. Si ces deux éléments sont présents, le joueur doit lancer un d6 : 1-3 rien ne se produit, 4-6 les Entités sont matérialisées sur Terre. Dès lors, le jeu peut être considéré comme terminé ; si les joueurs souhaitent rétablir l'ordre, ils peuvent continuer tout comme les personnages principaux dans la saison 5.

Le « Tableau des Confrontations » – *“Encounters”* – permet de garder une trace des différentes Entités rencontrées par les personnages à travers leurs manifestations. Le tableau regroupe donc les 15 Entités, y compris L'Extinction même si cette dernière ne peut être réellement rencontrée que lors de la tentative d'un rituel ayant échoué – puisque pour qu'un rituel réussisse, l'avatar doit avoir été marqué par toutes les Entités, y compris l'Extinction – cela peut se manifester par une session lors de laquelle les personnages doivent arrêter la tentative de rituel de personnages non-joueurs comme c'est le cas dans l'œuvre source lors de la saison 3. Lorsqu'un personnage est confronté à une Entité, le MJ doit mettre le nom de cette dernière en gras dans le tableau. Les couleurs permettent de suivre l'avancée sur l'Échelle de l'Avatar mais aussi de faire la différence entre une simple confrontation et une marque. Pour qu'un personnage avance sur l'échelle, il doit non-seulement être confronté à l'Entité mais être aussi marqué par elle, cela signifie que le joueur ait été blessé physiquement – PV – ou émotionnellement – Sérénité – par l'Entité en question ce qui arrive lorsqu'un joueur rate un jet de confrontation. Ainsi, si le personnage est marqué par l'Entité, le MJ doit mettre le nom de cette dernière en couleur et rapporter la croix correspondante sur l'échelle.

La barre « Nourrir l'Entité » – “*Feeding the Entity bar*” – est intrinsèquement liée à l'Échelle de l'Avatar. Afin de remplir la barre de sections, le personnage doit faire une offrande à son Entité, les offrandes varient d'une Entité à une autre : par exemple, lire un témoignage correspond à une offrande à l'Œil, comme dans le podcast source ; mentir à un personnage pour arriver à ses fins peut être reçue comme une offrande à La Spirale, etc. Le remplissage d'une section puis son utilisation correspond à un Choix Actif, ce dernier peut être perçu comme une marque de la part de l'Entité et donc, à chaque fois que l'Avatar remplit et utilise la barre, il avance sur l'Échelle de l'Avatar. La barre commence à être utilisée après le Premier Acte de Loyauté : une section correspond à un *boost* – +10 points – sur un lancer de dé en rapport avec une action liée à l'Entité à laquelle l'avatar est rattaché. Par exemple, si Liam décide de mentir à un PNJ afin de lui soutirer des informations et que son lancer donne 30, son joueur ajoute d'abord la caractéristique Empathie – donc +10 pour Liam – puis il peut utiliser un *boost* pour rajouter 10 points supplémentaires afin d'arriver à 50 et de réussir son action. Comme Liam est rattaché à La Spirale, dont l'un des nombreux traits est de mentir, le *boost* peut bel et bien être utilisé comme tel. A partir de la Mort sur l'Échelle, le personnage peut utiliser une section pour un *boost* ou pour une faveur. Cette dernière doit avoir un rapport avec l'Entité et une ou plusieurs sections doivent être utilisées en fonction de la difficulté de la faveur. Une faveur permet d'éviter un lancer de dé qui pourrait s'avérer être un échec. A partir de cette étape, le joueur doit toujours avoir au moins deux sections remplies dans la barre, au risque de subir des malus : une section en moins correspond à -10 sur ses lancers de d100, deux sections en moins, à -15. A partir du Premier Acte de Trahison, une section correspond à un pouvoir : tout comme une faveur, elle permet de réussir une action liée à l'Entité sans lancer de dé, à la différence d'une faveur, peu importe la complexité de l'action, il ne faudra dépenser qu'une section. Dès lors, la barre doit continuellement avoir trois sections pleines, si elle a trois sections en moins, le malus est de -20 sur les lancers. Après le Rituel, seulement si le Rituel de Masse a réussi, l'Avatar peut continuer à utiliser des pouvoirs mais est aussi capable de détruire un autre avatar, tout comme John lors de la saison 5 dans l'œuvre source. La barre doit continuellement être remplie de 5 sections, s'il en manque 4 le malus est de -25, s'il en manque 5, il est de -30. Les Malus sont utilisés pour contrebalancer les avantages mécaniques permis par les Entités mais aussi pour correspondre à l'aspect addictif présent dans l'œuvre source : en effet, John n'arrive pas à s'arrêter de lire des témoignages et cette addiction est amplifiée après son coma.

Enfin, les Armes – “ *Weapons*” – sont une mécanique récupérée dans les autres JdRT mais adaptée à *TMA* par l’utilisation des Artéfacts. Il s’agit ici d’artefacts dit « catalyseurs » car ils permettent d’utiliser les pouvoirs d’une Entité en tant qu’avatar ou humain. Pour un avatar, un Artefact Catalyseur correspondant à son Entité lui permet d’économiser les sections dépensées dans la barre : il n’en dépense d’une moitié au lieu d’une totale. Pour un humain, les Artefacts Catalyseurs de différentes Entités peuvent être utilisés. Cependant, si un humain utilise 10 fois l’artefact d’une même Entité, cette dernière va l’inciter à faire son Premier Acte de Loyauté, si l’humain accepte, il devient un avatar et commence à utiliser l’échelle à partir de L’acte de Loyauté ; si l’humain refuse, l’Entité concernée lui empêchera d’utiliser ses artefacts à jamais. Si le personnage humain aime particulièrement les artefacts d’une certaine Entité mais refuse de devenir un Avatar, il a la possibilité de se mutiler pour ignorer l’appel de l’Entité : s’il s’agit d’une Entité liée au PV, le sacrifice doit être mental – par exemple, un sacrifice à La Chasse peut correspondre à une constante impression d’être poursuivi par un mal plus ou moins distant – ; pour une Entité liée à la Sérénité, la mutilation doit être physique – comme dans l’œuvre source lorsque Mélanie King s’aveugle afin d’éloigner L’Œil d’elle. A chaque fois qu’un humain refuse de devenir un avatar, il se voit ajouter 10 points de Chance sur son score original, ce qui narrativement parlant correspond à une réaffirmation de son humanité.

III/B)2. Transformation de la Narration

Une Session = Une Enquête, Un Joueur = Un Enquêteur

Dans le podcast de fiction *The Magnus Archives*, la narration se découpe en trois types : nous avons dans un premier temps des témoignages regroupés dans les Archives, écrits par différentes personnes à différentes dates, ces témoignages sont simplement lus par John dans les premières saisons. Le personnage principal est ainsi plutôt passif dans sa simple lecture de témoignages, ce sont ses Assistants Archivistes qui mènent l’enquête pour John lorsque ce dernier essaie de déterminer la véracité des témoignages ; ces enquêtes ne sont même pas présentées dans les épisodes, nous entendons seulement John présenter leurs résultats. Or, John devient de plus en plus actif au fil des saisons par ses tentatives de mettre fin à des rituels visant à matérialiser les Entités sur Terre ou encore à travers sa soif de savoir démesurée dû à son affiliation à L’Œil qui le pousse à se nourrir de témoignages. La dernière saison prend place dans un univers apocalyptique après le succès du Rituel de Masse qui a matérialisé toutes les

Entités sur Terre ; John et Martin cherchent à rectifier cette situation désespérée. Nous voyons donc que l’agentivité du personnage principal prend de plus en plus de place au fil du troisième type de narration : la narration générale, celle qui englobe les cinq saisons du podcast. Le deuxième type de narration correspond à l’intrigue par saison, cette dernière culmine avec les rencontres de l’ennemi principal de la saison : pour la saison 1 il s’agit de Jane Prentis, avatar de la Corruption. Cette multiplicité de type de narrations se marie très bien avec les JdRT : une quête peut prendre plusieurs sessions et différentes quêtes peuvent être liées les unes aux autres en une campagne plus générale (Zagal & Deterding, 2018, p. 17). Dès lors, une session de JdRT correspond à un épisode de podcast, une quête à une saison, et une campagne à l’intrigue générale du podcast. Cette multiplicité se retrouve dans notre adaptation de *TMA* en JdRT : chaque session correspond à une enquête ; ces enquêtes placent les personnages-joueurs face à des Entités, à chaque fois que les PJ rencontre une même Entité, ils évoluent sur l’échelle de l’avatar ce qui correspond à une quête ; enfin, si l’un d’entre eux atteint la fin de cette échelle et réussit le Rituel de Masse : le jeu se termine, c’est-à-dire la campagne / l’intrigue générale ; si les joueurs souhaitent continuer, ils auront la possibilité d’essayer de rectifier ceci tout comme John et Martin dans la saison 5.

Figure 37 : Tableau comparatif des différents types de narration dans les JdR en général, dans le podcast *TMA* et dans l’adaptation de *TMA* en JdR.

	<		<
JdR (en général)	Session	Quête	Campagne
<i>TMA</i> (podcast)	Épisode / Témoignage	Saison	Intrigue Principale (Rectification du Rituel de Masse)
JdR <i>TMA</i> (adaptation)	Enquête / Rencontre Entités	Évolution sur l’échelle avatar	Fin du jeu (Vers le Rituel de Masse, voire sa rectification)

Cette utilisation des enquêtes dans l’adaptation de *TMA* en JdRT est amplement inspirée de *L’Appel de Cthulhu Jdr* qui, au lieu de s’appuyer sur le combat comme pour *D&D*, se focalise sur l’investigation (Gurpegui, 2021, pp. 195–196), mais le combat reste possible. Comme vu en III/A)3., c’est particulièrement à Derleth que l’on doit la possibilité de combattre les monstres lovecraftiens ce qui génère un sentiment de confiance en soi et de contrôle si le combat réussit. De plus, « Augut Derleth dote, pas toujours mais assez souvent, ses personnages d’outils à la fois profanes et mystiques pour faire face aux horreurs des Mythes. » (Gurpegui, 2021, p. 198). Ces outils rappellent les armes et babioles plus ou moins magiques

que des PJ peuvent rencontrer lors de leurs aventures dans un JdRT ; ils rappellent aussi les Artefacts présents dans *TMA* qui sont l'une des multiples matérialisations des Entités sur Terre et dont certaines sont utilisées comme des armes dans notre adaptation. Pour cette adaptation, nous avons décidé de créer un nouveau bureau dans l'Institut Magnus : l'Entrepôt aux Artefacts, "*the Artifact Storage*". Ce dernier n'existe pas dans le podcast source même s'il existe une salle avec quelques artefacts dans l'Institut. Cette création a été motivée par une volonté d'adaptation ludique. En effet, nous avons d'abord pensé rattacher les PJ aux Archives de l'Institut, tout comme les personnages du podcast : cela aurait permis de mettre en place l'enquête comme dynamique principale de la narration, la rendant ludique. Or, la création de ce bureau permet d'amplifier la ludicité de la narration en permettant aux joueurs de récupérer des artefacts et de les utiliser comme outils ou comme armes. De plus, la distance avec le bureau des Archives qui est bien connu des auditeurs du podcast permet une plus grande liberté au MJ dans sa conception des intrigues. Ainsi, les PJ ne doivent pas seulement mener l'enquête sur des soupçons d'événements occultes, mais doivent essayer à tout prix de ramener la cause de ces événements. Afin d'aider les joueurs à se mettre en pied dans ce nouvel univers fictif, un PNJ peut leur venir en aide : il s'agit de la Cheffe du bureau de Artefacts, Lakshmi Sakhinesa, personnage non-joueur inventé pour le jeu.

Session 1 : Le Collectionneur dans les Ténèbres

Observons la première session qui peut facilement servir de pilote à cette adaptation. Il s'agit d'un résumé assez condensé d'une session de 4h. Seulement deux PJ étaient présents lors de cette session ; pour garder leur anonymité, je me réfère à eux par le nom de leurs personnages : Liam et Edward. Les deux personnages viennent d'être engagés à l'Institut Magnus, plus précisément à l'Entrepôt aux Artefacts. Ils arrivent en même temps au bureau et rencontrent la cheffe : Lakshmi, qui se présente puis les invite à se présenter entre eux, c'est une occasion pour les joueurs d'incarner leurs personnages : cette immersion forte se trouve donc dès le début du jeu. Lakshmi leur montre leurs bureaux mais est interrompue par Tim – personnage de l'œuvre source rattaché aux Archives dont l'apparition a fait extrêmement plaisir aux joueurs – qui lui demande son aide. Les personnages sont donc seuls dans la pièce et peuvent parler entre eux ou encore faire le tour de la pièce, ce qu'ils font. A son retour, elle leur indique qu'ils ont déjà en boulot à faire : elle les invite à prendre des accessoires dans le bureau et à la suivre. Après des lancés de dés de Sens pour déterminer quels objets les

personnages trouvent, Edward part avec un briquet, un carnet, un stylo, une lampe de poche et un talkie-walkie ; Liam avec un carnet et un stylo, une lampe de poche, de la ficelle, un talkie-walkie et un couteau suisse. Dans le train qui les mène à leur mission, Lakshmi explique la situation : Jeremy Heller, un collectionneur d'objets occultes qu'elle connaît bien a reçu un arrivage de 5 objets il y a deux jours et depuis ressent une présence malintentionnée. Les personnages doivent trouver l'objet, voire les objets, à l'origine de ce mal et le.s ramener à l'Institut. Une fois arrivés, une voiture les attend pour les conduire au manoir. Les PJ peuvent questionner le chauffeur pour avoir des informations sur Mr. Heller, ce qu'ils font. En fonction des questions des PJ et des réussites de lancers de dés, voilà ce que le chauffeur dévoile : Le chauffeur finit son travail à 18h. Mr. Heller à l'habitude de recevoir des babioles mais il est particulièrement perturbé par ce lot. Il n'est pas particulièrement proche de Mr. Heller alors qu'il travaille pour lui depuis plus de 20 ans. Il se souvient de son père, un ancien soldat, qui rendait visite à son fils de temps en temps jusqu'à sa mort en 2004. La première phrase ne nécessite pas de lancer de dés, la suite est dévoilée après un lancer d'Empathie particulièrement réussi par le joueur d'Edward (<75). Une fois arrivés, ils sont accueillis par Mr. Heller. Après quelques événements, les personnages arrivent dans la salle avec les 5 objets en question. Parmi les objets nous avons un chien de chasse empaillé dans une vieille caisse, un parchemin, un vase asiatique, la photo d'un fantôme et la supposée main gauche de Mozart. Afin de déterminer si les objets sont réellement occultes, les personnages doivent faire un lancer de dés pour chacun, Liam a un avantage au vu de ses études que l'on retrouve dans la fiche personnage sous la Compétence « Occulte / Mythologie » : les deux derniers objets sont rapidement écartés comme étant des faux, le parchemin aurait pu mener à des informations sur le père de Mr. Heller mais le lancer de dé a échoué ; le vase attire Liam en particulier car ils sont tous les deux reliés à La Spirale. Lorsque Liam fixe du regard les motifs enroulés, il se voit perdre l'équilibre et être attiré par le vase : le joueur fait un lancer de Confrontation afin de s'en sortir, il réussit au second essai, le premier échec l'ayant marqué et fait avancer sur l'Échelle. Edward décide de fouiller la salle plus en profondeur et tombe sur la Table Toile : *"Web Table"* – importante dans le podcast source – qui n'avait pas été prévue dans le scénario original : cela illustre l'improvisation nécessaire du MJ. Le chien empaillé s'avère être l'Artefact problématique, il est à la fois lié aux Entités de La Chasse et des Ténèbres, il se déplace dans le noir et pourchasse les personnages. La nuit tombe, il y a une panne de courant. Les personnages arrivent à retrouver Mr. Heller, terrifié du noir. Comme les joueurs ne savent pas

quoi faire, Mr. Heller – joué par le MJ – leur propose de se rendre à la cave pour trouver le disjoncteur. Sur le chemin, les personnages sont momentanément séparés et après un lancer de recherche réussi, Edward trouve un couteau de chasse qui s'avère être un artefact catalyseur de la Chair, Entité choisie par le joueur avant le début du jeu et que le MJ avait laissé volontairement sur le chemin. Les personnages se retrouvent et Edward essaie d'affronter le chien pendant que Liam essaie de remettre le courant. Edward essaie d'utiliser son briquet pour mettre le feu au chien empaillé mais fait un échec critique de Dextérité, le MJ lui annonce qu'il met le feu à son t-shirt et le chien en profite pour l'attaquer. Comme Edward est en feu, son joueur a un malus pour son jet d'esquive, le jet échoue et le chien mord Edward, le marquant pour les Entités des Ténèbres et de La Chasse que l'on retrouve sur l'Échelle. Le joueur annonce qu'Edward enlève son t-shirt et le lancer de dé s'avère être une réussite critique : le t-shirt est retiré et tombe sur le chien. Le MJ fait un lancer de dé pour le chien, qui échoue tout juste, le chien commence à brûler mais arrive à blesser Liam, d'où la cicatrice et son avancée sur l'Échelle pour les deux Entités concernées. De façon quasi simultanée, le joueur de Liam enchaîne deux échecs de lancer de dés ce qui l'empêche de remettre la lumière, Mr. Heller essaie de l'aider mais échoue aussi, un dernier lancer réussi, la lumière est de retour, le chien ne bouge plus et brûle. La session se termine sur la réussite des joueurs.

III/B)3. Enjeux d'adaptations

Plusieurs adaptations en une

Il nous faut tout d'abord noter que plusieurs adaptations sont mises en place dans ce Jeu de Rôle non-officiel de *The Magnus Archives* : une adaptation du podcast source mais aussi de différents JdR dont nous nous inspirons avec plus ou moins de retenue, comme *Donjons & Dragons*, *L'Appel de Cthulhu JdR* et *Disco Elysium*. Si nous avons réutiliser certaines mécaniques telles quelles – comme la Caractéristique Sens de *Disco Elysium* –, nous avons majoritairement fait en sorte de les adapter au podcast source, que cela soit en changeant simplement leurs noms, avec la Santé Mentale qui devient Sérénité, ou en modifiant leur fonctionnement même, avec l'Empathie qui en plus d'avoir un effet sur les PNJ comme pour le Charisme permet aussi de déterminer leur état émotionnel. De plus, l'adaptation du podcast source fait en sorte de garder le message au cœur de l'œuvre source : une volonté de faire peur à son public tout en lui laissant la possibilité de regrouper les pièces du puzzle pour les plus chevronnés, prenant ainsi le rôle d'enquêteurs, nous retrouvons la dualité du mystère horrifique vu en I/C)1.. Nous

offrons aussi la possibilité aux joueurs de suivre le chemin du personnage principal source avec la création de l'Échelle de l'Avatar, évidemment, alors que John était majoritairement inconscient de sa transformation, les joueurs le sont bien plus, mais pas leurs personnages : c'est à travers l'aspect actoriel des JdRT que les joueurs peuvent se rapprocher du ressenti de John, ou devrais-je dire de l'Archiviste. Cette possibilité de devenir un monstre – et nous employons le terme amplement, ayant déjà fait son étude dans notre mémoire précédent – participe du genre de l'horreur où les personnages-joueurs se voient doucement être métamorphosés physiquement et mentalement vers quelque chose d'inhumain. De plus, la nécessité des personnages à passer par l'étape de la Mort sur l'Échelle ajoute un degré d'angoisse aux joueurs qui doivent prendre le risque de perdre leur personnage définitivement. L'adaptation est accompagnée de certains détails d'appropriation : avec la création du bureau pour l'Entrepôt aux Artefacts et de sa cheffe, Lakshmi. Chaque session est une appropriation collective de l'œuvre source puisque la narration est improvisée au fil de la session par le MJ et les joueurs. Cette narration collective originale s'appuie tout de même sur le podcast source par l'utilisation de thèmes, personnages, lieux et objets qui en sont issus : lors de la première session décrite plus haut, le MJ a utilisé des artefacts présents dans *TMA*, la vase de La Spirale vient de l'épisode 38, le parchemin de l'épisode 53.

Numériser l'humain

Tout d'abord, la mécanique de Santé Mentale / Sérénité est particulièrement fascinante comme longuement observée en III/A)2. mais peut aussi être perçue comme antithétique : comment rationaliser un sentiment irrationnel, comment réguler la folie, la peur ? D'après Di Filippo le mythe participe à la rationalisation de ce sentiment et permet même « la mise en place d'une activité sociale dans un contexte précis » (Di Filippo, 2017, p. 115). Ainsi, le jeu – et le mythe – permettent de se confronter à l'irrationnel de façon rationnelle et donc d'apprendre à gérer nos réactions face à ces sentiments trop souvent fuis. A la différence d'un film d'horreur, ou encore plus d'un podcast, ce face à face avec la peur se fait en groupe ce qui peut mettre les individus y prenant part d'autant plus en confiance, faciliter leur contrôle sur ce sentiment.

Cette relation entre numérisation et peur soulève alors un second défi : celui de l'équilibre entre la narration et les mécaniques. En effet, l'action du personnage est continuellement entrecoupée par celle du joueur qui doit regarder sa fiche personnage ou

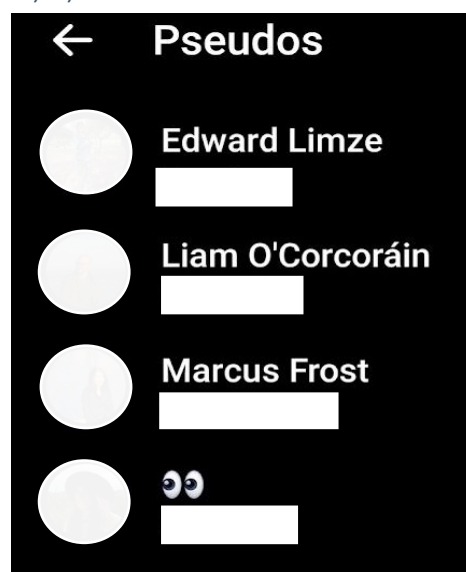
lancer les dés (Gurpegui, 2021, p. 236). Certains jeux essaient de se dépouiller un maximum de l'aspect mécanique du jeu afin de concrétiser l'immersion narrative qui se voit autrement entrecoupée par la rationalisation ludique (Gurpegui, 2021, p. 237). Pour le JdRT de *TMA*, nous avons essayé de réduire ces distractions en faisant en sorte de la MJ s'occupe de la fiche personnage des joueurs, ces derniers ne doivent se soucier que de leurs lancers de dés.

Si la rationalisation et la collaboration donne un sentiment de contrôle, la peur a-t-elle seulement le temps de s'immiscer chez les joueurs ? En effet, lors des sessions du JdRT de *TMA*, les joueurs et le MJ rient beaucoup au vu de leur bonne entente, le MJ a même décidé de récompenser les mauvais jeux de mots du joueur de Liam par 1 point bonus sur ses lancer, point plus symbolique qu'utile dans les faits mais qui encourage la verve du joueur. C'est le rôle du MJ de permettre en place une immersion progressive dans le jeu grâce à la narration : si le début de la session est généralement d'humeur joviale – liée à l'aspect ludique et social des JdRT – la fin de la session est définie par une concentration certaine et des sentiments de peur, de surprise, d'anxiété qui dénote une immersion dans l'horreur concrète. Nous verrons ceci plus en détail dans notre étude de réception en III/C)2..

Utilisation des nouvelles technologies

Les nouvelles technologies sont primordiales dans l'immersion du podcast source comme vu en I/B)3. avec Hancock et McMurtry (2017) et elles nécessitent d'être adaptées pour le médium du JdRT. Alors qu'elles permettent une immersion particulièrement individuelle de l'auditeur, elles permettent l'inverse pour le JdRT de *TMA*. En effet, les joueurs et le MJ n'ont eu l'occasion de jouer en présentiel que pour deux sessions sur six car le MJ vivait à l'étranger lors des premières sessions. C'est alors grâce à *Zoom* que le groupe a pu se réunir afin de jouer, les nouvelles technologies ayant ainsi permis l'aspect collectif nécessaire au jeu. De plus, la distance nécessite d'utiliser une conversation *Messenger* afin de faire passer les informations hors session de jeu. Pour rendre la conversation plus immersive, les joueurs se sont vu attribuer le nom de leur personnage comme

Figure 38 : Capture d'écran des 'Pseudos' sur la conversation Messenger pour le JdRT de TMA. Les yeux représentent le MJ. Capture du 08/06/2023.



pseudonymes [Figure 38], les yeux correspondent au MJ comme référence à l'ŒiL dans l'œuvre source.

Les nouvelles technologies ont particulièrement été utilisées lors de la session 6. Lors de l'écriture du scénario en amont de la session, le MJ a décidé de faire de l'ennemie principal la manifestation de La Fin et de La Destruction dans le corps d'une momie perdue dans les profondeurs des catacombes parisiennes. Cette momie a des pouvoirs télépathiques, elle est capable de parler directement dans la tête d'un personnage sans que ses camarades entendent les dires de la manifestation. Le but de la momie étant de monter les personnages les uns contre les autres, il est important que ces derniers n'entendent pas les informations transmises à leurs camarades dans la narration. En général, tout ce que le MJ dit est entendu par tous les joueurs, y compris les paroles de PNJ comme la momie. Afin de matérialiser cette intrigue, le MJ a écrit en amont les paroles de la momie, en prévoyant plusieurs réponses en fonction des réactions des joueurs ; lors de la session, le MJ a envoyé des messages privés par *Messenger* à chacun des joueurs afin d'individualiser les informations : ainsi, chaque joueur a reçu exactement la même quantité d'information que son personnage ce qui a énormément participé à l'immersion. En effet, à la fin de la session, les joueurs ont confirmé que la réception individuelle de messages les a particulièrement saisis, nous verrons ceci plus en détail en III/C)2.. De plus, cette utilisation d'un outil utilisé pour converser de façon privée dans la vie de tous les jours permet une superposition de la fiction avec le réel qui est au cœur de l'intrigue principale du podcast source comme présenté en I/C)2. 'Escapist Horror' et I/C)3. « *Si vous entendez ceci, il est déjà trop tard* » et 'Found Footages' : outils classiques de l'horreur.

III/C) Réception de l'adaptation

III/C)1. Méthodologie et Profils des répondants

Méthodologie

Afin d'étudier la réception de nos trois joueurs dans l'adaptation non-officielle de *The Magnus Archives* en Jeu de Rôle sur Table, nous avons créé un questionnaire en trois parties. Le but principal est d'observer l'immersion ludique dans l'horreur à travers le ressenti des joueurs et plus précisément comment adapter cette immersion horrifique au jeu. A l'inverse de l'enquête en II/C) qui s'appuyait sur un corpus quantitatif (22 441 œuvres), nous avons préféré mettre en place une étude plus qualitative ici puisque nous n'avons que trois

répondants, d'où l'utilisation de réponses longues notamment. Il y a 27 questions en tout ; nous nous référerons aux questions de la sorte : q n , avec n pour le numéro correspondant, par exemple, q1 se réfère à la première question.

La première partie du questionnaire – I/ Relation à des œuvres fictionnelle – a été présenté de la sorte aux répondants : « Il s'agit ici de mieux comprendre votre relation aux œuvres fictionnelles en générale afin de mieux comprendre votre profil en tant qu'amateur·rice de fiction. Par œuvre de fiction, nous entendons romans (écrits comme graphiques), films, séries, podcasts et jeux en tout genre. » Pour ce faire, j'ai récupéré certaines questions provenant du questionnaire sur l'immersion de de Witmer et Singer (1998) – *'Immersion Tendencies Questionnaire (ITQ)* – certaines que j'ai traduites : q1, 5, 6, 8 ; certaines que j'ai adaptées : q15 et q16 ont été regroupées en une. Witmer et Singer utilisent une échelle à 7 degrés afin de calculer un score général d'immersion. Comme nous avons 5 questions de la sorte dans notre questionnaire, le score maximal d'immersion est de 35 points.

La deuxième partie du questionnaire – II/ Expérience en tant qu'auditeur et joueur – a été introduite ainsi : « Nous voulons ici observer votre relation aux podcasts de fiction, aux jeux de rôle, à *The Magnus Archives* et son adaptation en jeu de rôle. » Il s'agit alors de continuer à dresser le profil des répondants ici en tant qu'auditeur de podcasts de fiction, qu'auditeur de *TMA*, et en tant que rôliste en général. Nous avons trois types de questions : échelles linéaires pour les q7, 8 et 9 ; choix multiples pour q6 et q10 ; et réponses longues pour q11 à 18. Les questions en échelles et à choix multiple permettent de préciser le profil des répondant et les réponses longues commencent à présenter le détail de leur ressenti.

Enfin, la troisième partie du questionnaire vise à étudier l'immersion et le ressenti des joueurs pour chaque session : « Nous allons voir plus en détail votre ressenti lors des sessions de jeu de cette adaptation. Vous pouvez parler de votre ressenti en tant que joueur mais pouvez aussi préciser celui de votre personnage (en rendant la distinction claire entre les deux dans votre réponse). Pour les sessions auxquelles vous n'avez pas participé, veuillez utiliser un slash "/", merci. » Nous avons posé une question par session sauf pour la dernière qui était la plus fraîche dans l'esprit des joueurs et la plus riche pour l'étude de l'immersion. Nous nous sommes concentrés sur les sentiments de peur, de contrôle et de choix qui nous semblent primordiaux pour une immersion ludique dans l'horreur. Pour la q25 sur les nouvelles

technologies, J2 a demandé plus de précisions sur le terme, plus de détails auraient donc été nécessaires pour une meilleure fluidité de réponse pour les répondants.

Nous avons donc utilisé des questions de type échelle linéaire (q1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9) et choix multiples (q6, 10) pour déterminer le profil des répondants que nous présenterons dans la prochaine sous-partie ; et des questions de types réponses longues pour étudier leur ressenti de l'immersion plus en détail. Le questionnaire a été créé sur google.forms car cette application permet de guider la création d'un questionnaire tout en proposant différents types de question. Elle permet aussi de partager le questionnaire en ligne ce qui a permis aux répondants de s'y atteler quand et où ils le souhaitent : les réponses de J1 et J2 ont été récupérées le 09/06/2023, celles de J3 le 11/06/2023. Enfin, google.forms permet d'importer les réponses sous forme de données dans une feuille de calcul ; j'ai copié ces données puis les ai collées sur un document Excel afin de produire des graphiques en cohésion avec ceux pour le Chapitre II de ce mémoire.

Profil des répondants

Jusqu'ici, l'adaptation non-officielle de *The Magnus Archives* a été testée par une équipe de 4 rolistes : 3 joueurs et un MJ. Pour garder l'anonymat des joueurs de cette étude, nous nous référerons à ceux-ci de la sorte : Joueur 1 (J1), dont le personnage est Liam ; Joueur 2 (J2), dont le personnage est Marcus ; et Joueur 3 (J3), dont le personnage est Edward ; les numéros ont été déterminés en fonction de l'ordre chronologique d'envoi des réponses. Sur les six sessions totales – gardons à l'esprit que le jeu est toujours en cours –, J1 et J3 ont participé aux six sessions complètes, J2 nous a rejoint à partir de la session 5, comme l'indiquent les réponses de la q10. Les trois joueurs avaient écouté *TMA* avant de commencer à jouer mais seulement J1 avait fini l'écoute de 200 épisodes (q6). La première partie de notre questionnaire nous permet donc d'étudier le profil des trois joueurs en tant qu'amateurs de fiction, plus précisément à travers le prisme de l'immersion ; les questions 7, 8 et 9 de la seconde partie nous permettent de nous faire une meilleure idée du profil des joueurs en tant que rolistes et amateurs de podcasts de fiction, notamment de *TMA*.

Figure 39 : Réponses de J1 aux 5 première questions (I/).

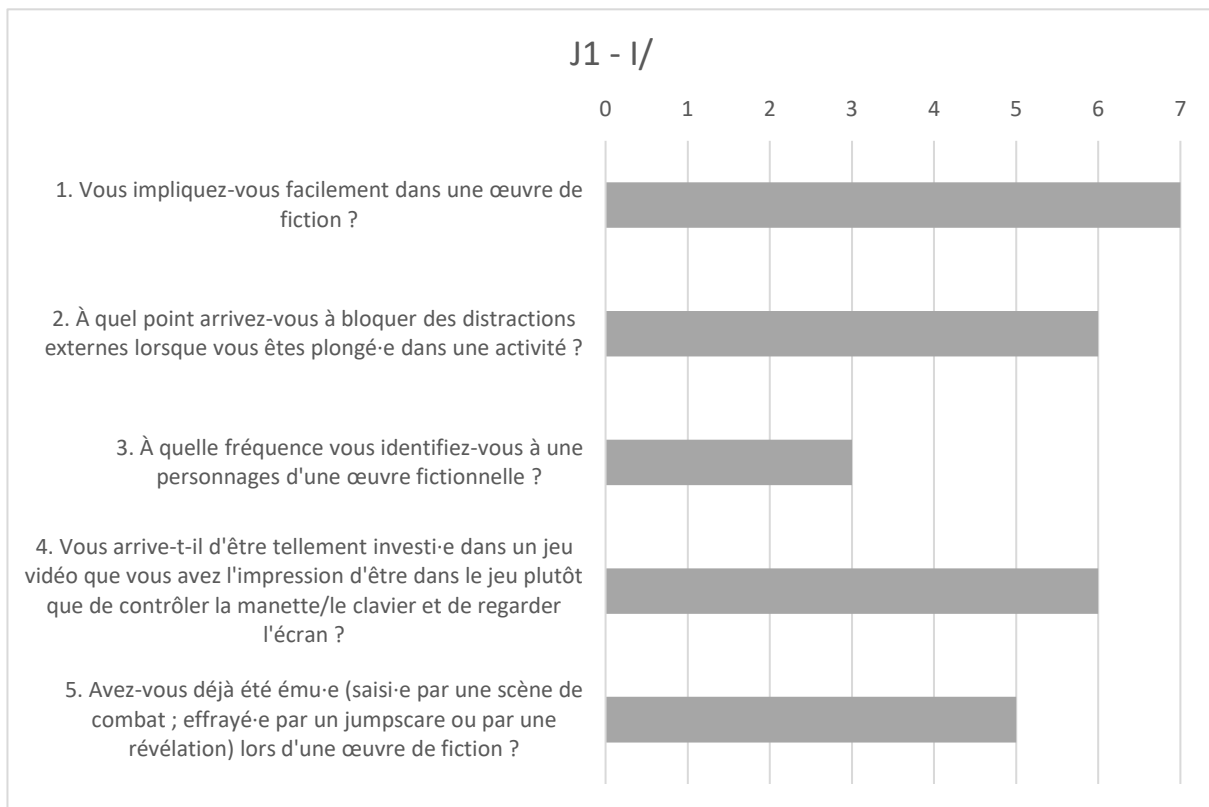
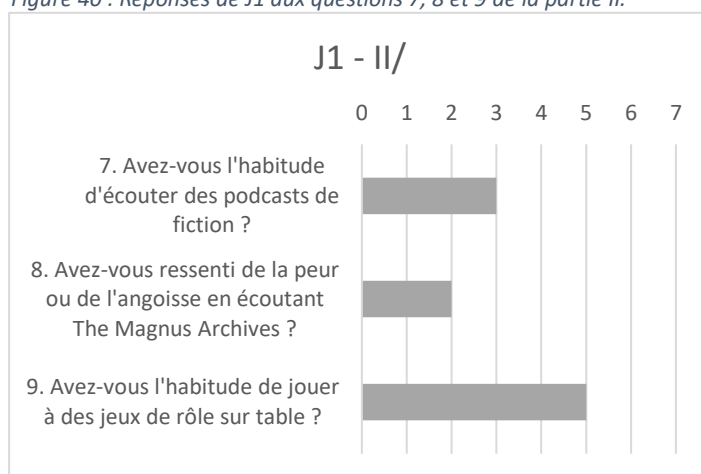


Figure 40 : Réponses de J1 aux questions 7, 8 et 9 de la partie II.



En dehors de l'identification à un personnage fictionnel (q3) J1 montre un haut degré d'immersion pour chacun de ses résultats. Sa moyenne d'immersion est de 27 points sur 35 [Figure 39]. De plus, J1 ne montre pas une grande habitude d'écoute de podcasts – 3/7 à la q7 – mais à l'habitude de jouer à des JdRT – 5/7 pour la q9. En ce qui concerne plus précisément la peur, J1 n'a pas été particulièrement effrayé par son écoute de *TMA* : seulement 2/7 pour la q8 [Figure 40].

Figure 42 : Réponses de J2 aux 5 première questions (I/).

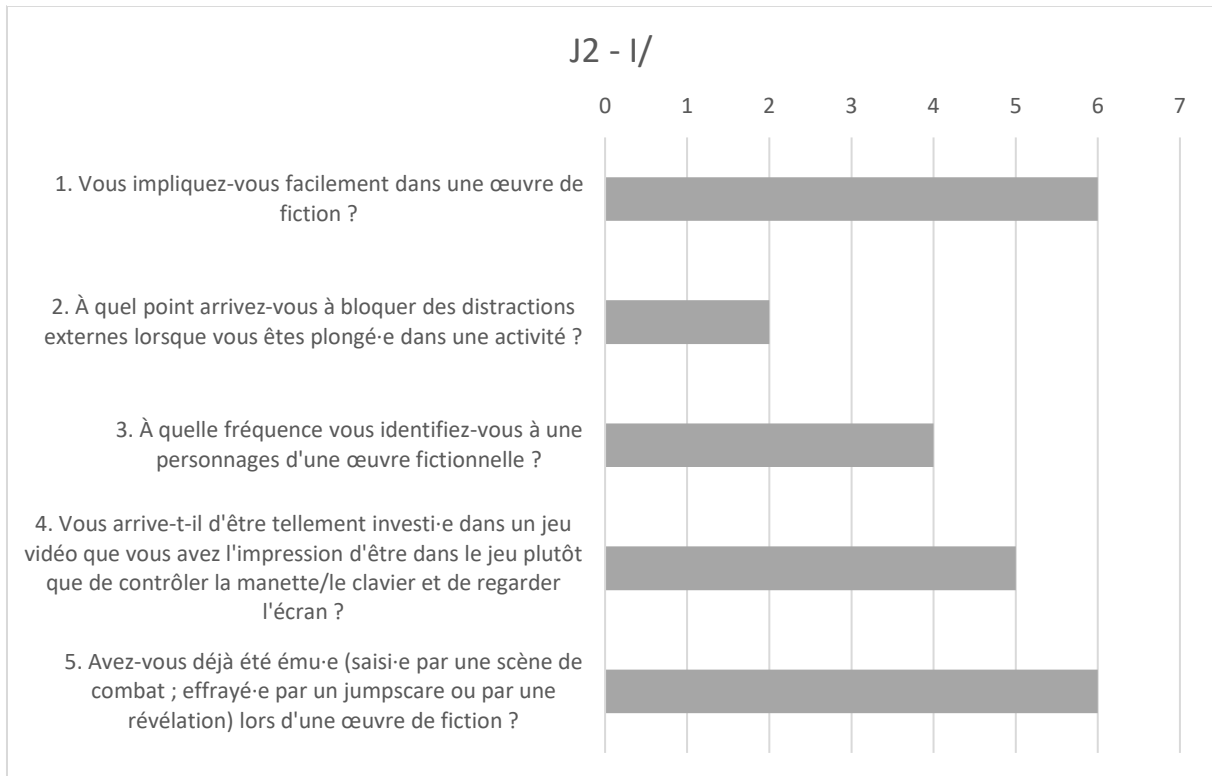
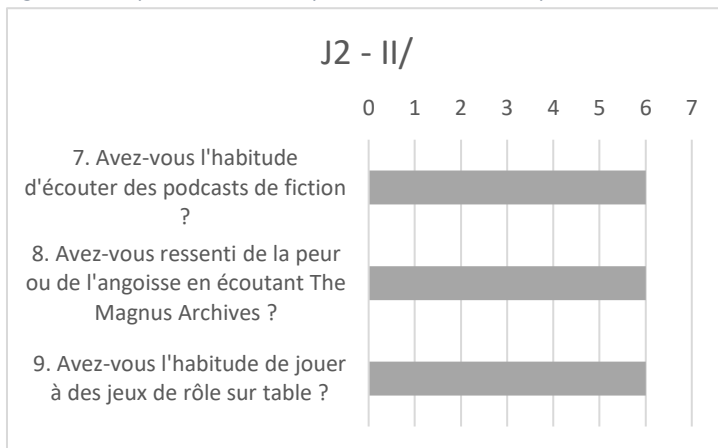


Figure 41 : Réponses de J2 aux questions 7, 8 et 9 de la partie II.



J2 a aussi un score d'immersion moyen bien au-dessus de la moyenne : 23/35. A la différence de J1, c'est le degré de concentration qui se retrouve en-dessous de la moyenne : 2/7 pour la q2 [Figure 41]. En ce qui concerne l'habitude de jouer à des JdRT et celle d'écouter des podcasts, J2 montre une tendance élevée et similaire pour les deux activités : 6/7 pour q7 et 9 ; de plus, ce même score est utilisé pour le sentiment de peur lors de l'écoute de *TMA*, il s'agit du triple de J1 [Figure 41].

Figure 44 : Réponses de J3 aux 5 première questions (I/).

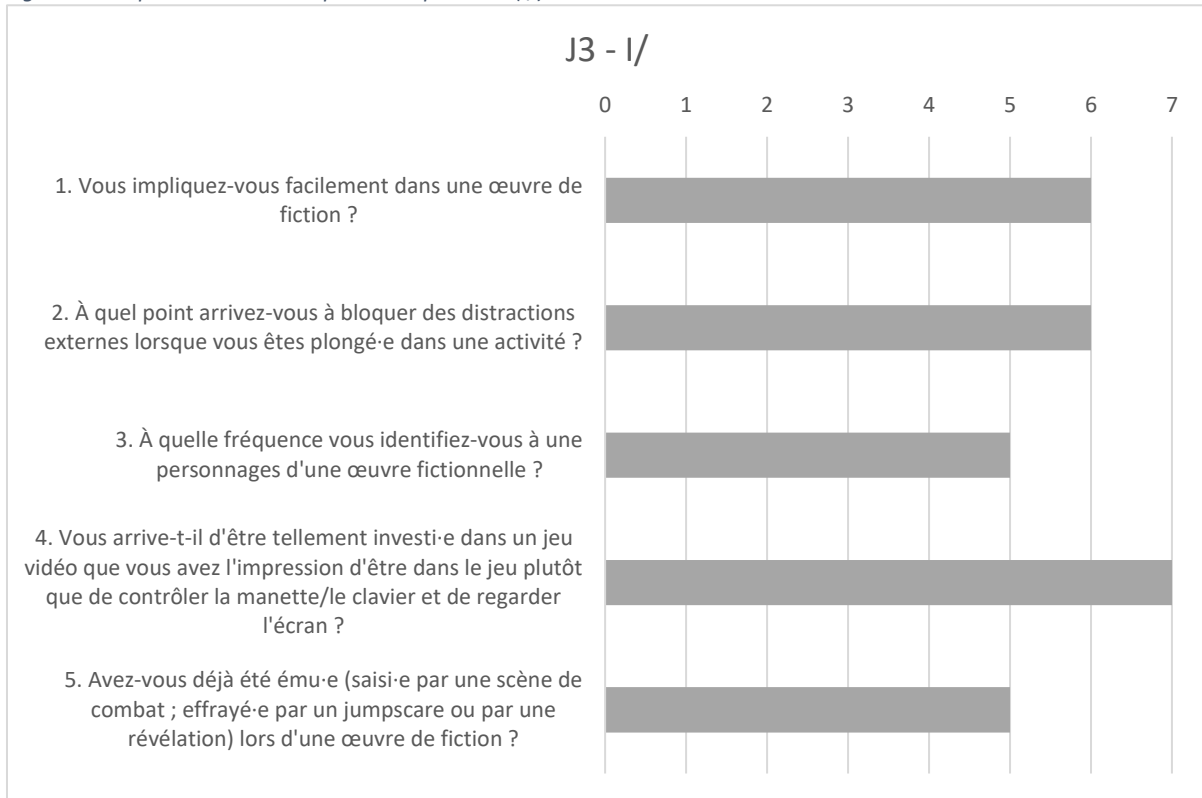
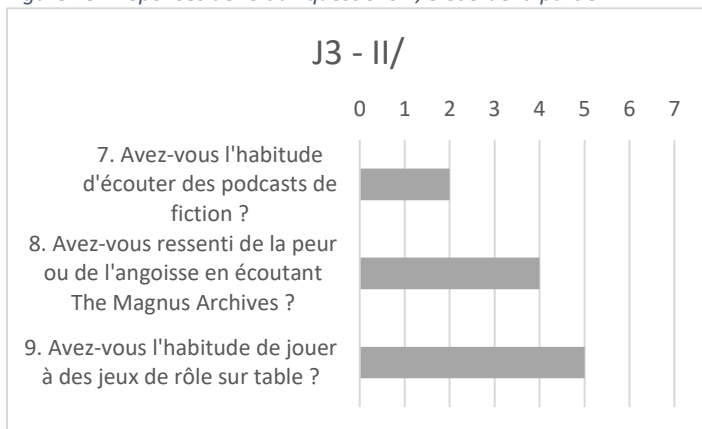


Figure 43 : Réponses de J3 aux questions 7, 8 et 9 de la partie II.



Enfin, J3 montre le plus haut score d'immersion : 29/35. Nous pouvons d'ailleurs remarquer qu'aucune des réponses ne descend en-dessous de la moyenne, le plus petit score étant de 5/7 et le plus grand de 7/7, ce dernier correspondant plus précisément à

l'immersion dans un jeu vidéo : la ludicité est ainsi mise en exergue [Figure 44]. Tout comme J1, J3 a plus l'habitude de jouer à des JdRT que d'écouter des podcasts de fiction, or on remarque tout de même un degré de peur lors de l'écoute de *TMA* qui se retrouve à mi-chemin entre J1 et J2 [Figure 43].

Limites

Comme le jeu est en création, certaines mécaniques ont été inventées et mises en place au fil des sessions et n'ont pas pu être observées dès la première session. Comme le jeu est en cours, certaines mécaniques viennent à peine d'être utilisées ce qui laisse peu de recul sur leur étude : nous pensons ici en particulier à l'utilisation de la barre « Nourrir l'Entité » qui a été

débloquée lors de la session n°5 pour J1 et J3, cette session correspondant au « Premier Acte de Loyauté » pour Liam et Edward. Nous n'avons ainsi joué qu'à six sessions pour l'instant et seulement deux avec les trois joueurs. Comme J2 a rejoint le jeu plus tard, nous avons fait en sorte de lui faire utiliser les mécaniques mise en place pour les humains, qui demandent moins de continuité que celles de l'Échelle de l'Avatar ; mais nous n'avons tout de même pas assez de recul pour les étudier en détail.

Comme dit plus tôt, il s'agit ici d'une étude qualitative plutôt que quantitative au vu du nombre de répondants. Il serait intéressant d'étudier plusieurs groupes de rôlistes qui jouent à cette même adaptation pour comparer les résultats en fonction des profils de joueurs plus variés. Il ne s'agit pas ici de dévoiler de grandes généralités sur l'immersion des JdRT, mais plutôt de constater si les techniques immersives que nous avons mise en place pour cette adaptation de *The Magnus Archives* en Jeu de Rôle sur Table d'horreur ont bel et bien fonctionné pour ces trois joueurs-ci.

Problématisation

Le but de ce questionnaire est donc d'analyser l'immersion dans l'adaptation en JdRT du podcast de fiction d'horreur *The Magnus Archives*.

1/ Nous voulons étudier les éléments qui participent à l'immersion dans l'horreur en fonction du médium.

2/ Il s'agit aussi de voir comment l'immersion se voit transformée à travers l'adaptation

3/ Et enfin, nous nous demandons si l'agentivité va à l'encontre de l'horreur.

III/C)2. Résultats et discussion des questions longues

Comme nous avons déjà utilisé les réponses aux questions de type échelle et choix multiples dans l'élaboration du profil des joueurs, nous étudierons ici les réponses longues donc vous trouverez le détail en annexe. Il s'agit d'observer plus en détail le ressenti des joueurs en leur laissant autant de marge d'écriture que possible tout en guidant leur réflexion vers notre problématisation en fonction des questions posées. Plutôt que d'étudier les réponses question par question, nous avons soulevé des thèmes récurrents à travers les réponses qui nous permettent de nourrir notre réflexion ; il s'agit des thèmes suivants : le rapport au podcast source, les JdR et leur fonctionnement, le rapport au personnage, la

narration. Nous nous référerons aux réponses de la sorte : $qnJx$, où n correspond au numéro de la question et x à celui du joueur ; par exemple, $q11J2$ correspond à la réponse de J2 à la question 11. L'annexe 1 présente toutes ces réponses longues.

Rapport au podcast source

La $q15$ permet d'observer le sentiment d'immersion dans ce JdR comparé à d'autres JdR et les trois joueurs en viennent à parler de leurs émotions. J2 explique que dans chaque JdR, sa peur pour ses personnages présente un grand enjeu, « mais [le JdR] de TMA provoque un niveau différent de peur, bordé dans sa structure-même » : ainsi l'univers source influe sur la peur ressentie dans ce JdR en particulier. J1 et J3 mettent en avant l'importance de l'œuvre source sur leur ressenti lors du jeu : J1 se sent plus immergé dans ce JdRT que dans un autre « dû au fait que l'immersion est double, parce que bâti sur un premier investissement émotionnel face au matériel source (TMA) » ($q15J1$) ; alors que J3 ne se sent pas plus investi dans ce JdRT que dans un autre qu'il explique en disant que « l'immersion n'est pas toujours simple dans la mesure où je n'ai pas écouté le podcast en entier » ($q15J3$). Nous pouvons alors constater que pour les joueurs, l'immersion est influencée par l'écoute du podcast source, ou plus particulièrement en fonction de la complétude de cette écoute. J2 parle d'inquiétude et de peur lié plus précisément à l'œuvre source mais qui sont plus atténuées lors des sessions rendant son « expérience de jeu plus agréable » ($q11J2$) : en effet, il s'agit tout de même d'un jeu, même si nous sommes dans de l'horreur, J2 met en avant l'importance de l'équilibre entre les deux, équilibre que nous lions au concept de « peur récréative » vu en I/A)2., I/B)1 et III/A)3.

Les trois joueurs s'accordent sur le fait qu'ils se sentent plus immergés dans le JdRT que dans le podcast source. J3 explique que l'influence de ses choix sur la narration est un enjeu de taille et que cela lui permet « d'explorer » cet univers plutôt que de simplement l'écouter ($q16J3$) ; nous en venons à la thématique de l'agentivité qui apparaît comme un élément fondateur de l'immersion. J3 explique aussi qu'« [ê]tre auditeur, c'est être passif mais c'est rassurant parce que les décisions ne nous reviennent pas. Être joueur est palpitant mais on sait que si on fait les mauvais choix, l'épisode 2 n'est pas assuré » ($q17J3$). Le terme palpitant semble cacher l'émotion de l'angoisse liée à un mauvais choix entraînant de terribles conséquences : dès lors, immersion, agentivité et peur se rencontrent. J1 explique qu'il est bien plus concentré lors d'un jeu que lorsque l'écoute d'un podcast qui lui permet de faire

plusieurs choses à la fois (q17J1), cela nous rappelle les effets des podcasts décrits en I/B)3.. Enfin, J2 précise que cette immersion par le choix dans le JdRT est accrue car « [e]n tant qu'auditrice, [...] il y a nécessairement une distance entre ce que j'entends et ce que je vis. En incarnant un personnage dans un univers fictionnel, par le biais du jeu de rôle, on a le sentiment d'en faire réellement partie, puisque nos choix ont un impact (même minime) sur l'univers en question » (q16J2 et q17J2). De plus, J2 trouve que « les mécaniques reflètent bien l'univers source du podcast tout en ne compliquant pas le jeu outre mesure. En effet, certaines mécaniques (que l'on retrouve dans des RPG⁷⁷ d'horreur comme *Call of Cthulhu*) sont simplifiées/modifiées pour correspondre à TMA et on retrouve notamment les points de "sang-froid" (ou de santé mentale) qui adaptent bien les enjeux du podcast à un fonctionnement de jeu de rôle » (q14J2). Cette dernière phrase rappelle la définition de l'adaptation présentée en II/B)1. où l'œuvre source et son message central se retrouvent bel et bien dans l'adaptation.

Sur les JdRT et leur fonctionnement

Cela nous amène à étudier le fonctionnement même des JdRT. Pour reprendre la q14J2, nous remarquons que la joueuse a su reconnaître la mécanique de Santé Mentale empruntée à *L'Appel de Cthulhu JdR* - J2 emploie le nom anglais : "*Call of Cthulhu*". Elle décrit plus en détail l'avantage de cette mécanique que nous avons décrite en III/A)2. et III/A)3. : celui de matérialiser la peur des personnages chez les joueurs par la mise en place de malus. Or, comme précisé alors, cette peur mécanique est utilisée dans un contexte structuré à partir de quoi naît un sentiment de contrôle : c'est la peur récréative. La q11 demande simplement aux joueurs s'ils ont « ressenti de la peur ou de l'angoisse lors des sessions ». J3 explique clairement que « [l]es rp⁷⁸ se font dans un contexte particulier où la peur est peut-être un des sentiments les plus difficile à évoquer pour les joueurs ». Il explique que ce sont les aspects ludiques qui gênent la surprise ou la peur, comme « la dimension tour par tour⁷⁹ et le côté oral » (q11J3) ou encore le fait que « les sessions [sont] menées dans un cadre familial, entre amis » (q11J1) comme présenté en III/B)3. dans le paragraphe « numériser l'humain ». Cela peut être illustré

⁷⁷ Acronyme pour le terme anglais de JdR : *RPG* signifie *Role-Playing Game*

⁷⁸ Cf note précédente, *RP* est plus bref mais se réfère aussi à *RPG*.

⁷⁹ Le « tour par tour » dans un JdR signifie que des actions sensées se produire simultanément sont, dans la réalité du jeu, décrites chacune lors d'un tour. Par exemple, lors d'une scène de combat, si deux personnages attaquent un monstre en même temps, l'action sera décrite dans un premier temps pour un joueur qui devra faire les lancers de dés nécessaires et voir si son action porte ses fruits ou non ; puis dans un second temps pour le second joueur qui devra faire de même.

par la q20J3 qui explique que lors de la session 2 « l'ambiance [a été] maintenue (malgré quelques blagues dans les pires moments). » Nous pouvons-nous demander si ce besoin de rire est seulement motivé par l'aspect convivial du jeu ou peut être aussi perçu comme une première réaction face à un sentiment de peur ou d'angoisse qui devient trop fort. Nous retrouvons ici la description de la peur récréative qui nécessite un bon équilibre et qui permet de se plonger dans des histoires effrayantes dans un contexte sûr. Or, la peur et l'angoisse peuvent aussi être produites par ces mêmes mécaniques. Les trois joueurs mettent en avant l'angoisse propre à tout JdRT dont le bon déroulement dépend de lancers de dés qui correspondent à un aspect de chance/mal chance dans la narration : « le JDR, à cet égard, est un jeu par essence angoissant » (q11J1). J3 en vient à la même conclusion en expliquant que « [s]elon ce que le dé nous donne, on tatône plus ou moins dans l'enquête et ça participe au sentiment d'angoisse » (q14J3). Cette angoisse du lancer de dé peut aussi être plus précisément liée aux personnages : J2 et J3 exprimer clairement leur crainte pour la survie de leurs personnages qui dépend de ces lancers (q11J2-J3 et q15J2).

En ce qui concerne plus précisément la fiche personnage, cette dernière est normalement gérée par les joueurs mais nous avons décidé de faire en sorte que le MJ s'en occupe comme expliqué en III/B)1. : ce choix a été motivé dans un but de conservation de l'immersion. J3 trouve cela particulièrement agréable et remercie le MJ de s'en occuper, il précise que cette préférence vient notamment du fait que les mécaniques de ce JdRT sont particulièrement complexes (q13J3). J1 confirme ceci mais ajoute qu'il « apprécie avoir accès aux mécaniques de jeu afin de pouvoir garder un œil sur l'évolution de [s]on personnage » (q13J1), commentaire que l'on retrouve chez J2 qui ajoute : « Peut-être qu'en ayant accès à ma fiche, je pourrais réfléchir à (/improviser) un plus grand nombre de possibilités d'interactions ou de réactions sur le moment » (q13J2). Ainsi, ne pas avoir accès à la fiche personnage permet aux joueurs de rester concentrés mais semble tout de même venir entraver l'incarnation de leur personnage. Peut-être faudrait-il que certaines informations soient accessibles – comme les Compétences – et d'autres non.

Rapport au personnage

L'identification au personnage est donc primordiale dans l'immersion ludique, ce qui avait été annoncé en I/A)3 avec les études vidéoludiques. J3 amène une nuance en expliquant que « [d]evoir écrire un background fait que, si on ne s'identifie pas forcément à son

personnage, on se sent toutefois responsable » (q12J3). J1 confirme sa tendance à créer des personnages qui lui ressemble et nous pouvons en conclure que cela aide à l'identification ludique. J2 se place aux côtés de J1 en parlant de cette « tendance à transférer (consciemment ou non) un petit peu de nous dans nos créations » ; elle en vient même à dire que « le jeu de rôle peut parfois être l'équivalent d'une session avec un·e psychologue » (q12J2). Cette dernière illustration vient complètement appuyer la définition de l'identification ludique présenté en III/A)3. qui met en avant l'aspect d'empathie envers le personnage (Trépanier-Jobin & Couturier, 2018, p. 8). C'est à travers l'incarnation du joueur dans son personnage que l'immersion devient plus forte comme vu plus tôt et comme commenté une fois de plus par J2 dans ses réponses aux questions 16 et 17 : les choix du joueur sont matérialisés par le personnage ce qui permet une immersion par la superposition du personnage et du joueur. Cette superposition peut être illustrée par la q23J2 sur la description de la session n°5 : « La session n°5 était ma première participation au jeu de rôle TMA [...] pour mon personnage aussi, c'était plus ou moins sa première affaire "surnaturelle" [...] donc nous étions tous les deux dans une sorte de brume [...] » (q23J2). J2 met ainsi en avant le caractère de néophyte qu'elle partage avec son personnage et qui se retrouve dans l'utilisation du pronom personnel « nous » appuyé par la précision « tous les deux » qui fait du personnage-joueur une entité unique en fusionnant les deux. Au vu des réponses aux questions, J2 apparaît comme particulièrement investie dans son personnage, bien plus que les autres joueurs : cela s'accorde avec la comparaison des résultats à la q3 en comparant J2 avec J1 mais pas avec J3 ; il semble que l'identification de J2 est particulièrement élevée dans un contexte ludique.

Sur la narration

La narration peut être étudiée plus en détails grâce aux réponses sur les différentes sessions de jeu, ce qui correspond à la troisième partie du questionnaire. Elle permet d'observer deux thématiques en particulier, l'équilibre et le sens de contrôle. Comme la narration est construite simultanément par le MJ et les joueurs – on retrouve la métaphore du stylo partagé de Wyld présentée en III/A)1. – l'équilibre doit venir des deux rôles. Pour le MJ, c'est dans la construction de l'intrigue principale que l'équilibre est important : « Le premier chapitre était peut-être un peu trop accès enquête mais le MJ a su trouver un très bon équilibre pour la suite » (q19J3) ; J3 relève ici ce risque d'un déséquilibre dans la narration même. Si J1 a trouvé que l'équilibre entre enquête en action était bon, il remarque qu'il arrive

que les joueurs n'aillent pas dans la direction attendue par le MJ et cela peut poser plus de problèmes dans l'aspect enquête que dans l'aspect action ; il indique alors que le MJ a la possibilité de mener ses joueurs avec plus de poigne – il utilise le terme anglais *“railroading”*, métaphore de chemin de fer qui correspond à la technique de mettre en avant une seule possibilité pour que les joueurs prennent la direction désirée par le MJ. Dans la session suivante, la partie action était plus importante, surtout vers la fin, ce qui n'a pas manqué de plaire à J3 qui la décrit comme étant « [s]on chapitre préféré ». À l'inverse, la session 4 a été écrite de sorte à ce que le massacre ne soit pas la bonne solution : les ennemies étaient en réalité des innocents contrôlés par des insectes. J3 décrit son personnage comme étant « bagarreur » (q12J3) et on remarque la difficulté de J3 à répondre à la question 22 : ce dernier a été perturbé par le retrait de cette solution facile, celle de tuer. J1, plus conscient de cet enjeu, explique que cela a ajouté « une difficulté considérable » (q22J1). Ici, c'est l'équilibre de la part des joueurs qui est illustré, ces derniers doivent eux-mêmes trouver la meilleure solution face aux enjeux de cette narration changeante, motivée par la volonté d'angoisser. En effet, le retrait de l'attaque comme échappatoire permet de modifier le contrôle ressenti par les joueurs, voire de l'enlever en partie.

La q21 questionne justement le sentiment de contrôle ressenti par les joueurs lors de la session 3 dans laquelle Liam et Edward ont dû faire face à L'Immensité. Pour J1 et J3, la sensation de « vertige » – terme utilisé par les deux répondants sans concertation – produite par la session les a fait tous les deux se sentir bien moins en contrôle ; J1 ajoute même que cela lui a fait ressentir « un peu d'angoisse » ce coup-ci. Ainsi le sentiment d'angoisse est bel et bien étroitement lié à un manque de contrôle et peut être utilisé comme outil ludique horrifique. En suivant cette même idée, la session n°5 a pris place dans un abattoir labyrinthique afin de permettre aux personnages de passer le Premier Acte de Loyauté – puisque Liam est rattaché à La Spirale et Edward à La Chair – mais aussi de poursuivre ce retrait de contrôle. J3 explique que « [l]'environnement changeant, le fait que les joueurs soient séparés, tout faisait qu'on se sentait seul et en danger à chaque décision. On ne pouvait tout simplement pas gagner contre l'environnement. ». Si J2 lie son absence de contrôle notamment au fait qu'il s'agissait de sa première session, les trois joueurs s'accordent sur ce manque de contrôle (q23J1-J2-J3). Enfin, nous avons écrit trois questions sur la session 6 comme il s'agit de la session la plus fraîche dans la mémoire des joueurs mais aussi parce qu'elle a été écrite en gardant l'immersion à

l'esprit. Cette dernière s'est soldée avec un ennemi final obligeant les personnages à jouer leur vie aux dés tout en utilisant la télépathie afin de les monter les uns contre les autres ou de les pousser à se sacrifier. J1 et J3 s'accordent en disant que l'immersion a été amplifiée par l'individualisation de l'épreuve qui va à l'encontre des mécaniques classiques du JdRT vue plus haut : l'effet de groupe qui rassure (q24J1-3). De plus, l'avantage de l'ennemi – qui trichait aux dés – sur les personnages est relevé par J1 et J3, ce dernier semble cette fois-ci conscient de cette volonté de retirer le contrôle et apparaît comme enthousiasmé par cela en ajoutant que cela « pousse à réfléchir autrement » (q26J3). Le but du changement de narration qui éloigne les joueurs du sentiment de contrôle a ainsi été réussi. J2 met de nouveau en avant son rapport à son personnage en expliquant qu'« [e]n parallèle et à mesure que je recevais des messages, je ressentais aussi une certaine appréhension (de ce qui allait se passer ensuite), liée à l'expérience directe de la puissance du personnage qui utilisait ces pouvoirs télépathiques. » (q24J3) : cette nouvelle superposition des deux illustre une fois de plus l'immersion par l'identification. J2 ajoute que « l'envoi de messages sur nos téléphones respectifs, traduisait parfaitement ce qui avait lieu "en jeu" dans la tête de nos personnages (puisque la momie s'adressait à chacun dans l'intimité de son esprit) » (q25J2) : cette identification au personnage a été permise par l'utilisation des nouvelles technologies comme expliqué en III/B)3...

III/C)3. Conclusion

Ce questionnaire nous a ainsi permis d'étudier l'immersion dans l'adaptation en JdRT du podcast de fiction d'horreur *The Magnus Archives*.

1/ Voici les éléments qui participent à l'immersion dans l'horreur en fonction du médium : l'écoute du podcast source – nous avons pu constater que l'immersion est plus forte si l'écoute a été complétée – ; l'identification au personnage permet une mise en abyme importante ; les lancers de dés propres au JdRT insère un aspect de chance/malchance déterminent et donc angoissant, d'autant plus si l'identification au personnage est forte ; la fiche personnage permet au joueur de mieux comprendre et incarner leurs personnages mais risque de momentanément suspendre l'immersion.

2/ L'immersion est elle-même modifiée par l'adaptation, cela se retrouve dans l'adaptation de la narration par le MJ et les joueurs qui doivent trouver un bon équilibre entre action et enquête ; cela se retrouve aussi à travers le transfert du message source dans le nouveau

médium qui a été ici atténué afin de garder l'aspect ludique et donc agréable du jeu : il s'agit d'avoir peur sans pour autant gâcher la sensation d'amusement.

3/ Enfin, la relation entre agentivité et horreur est dynamique : si l'agentivité permet un sentiment de contrôle dès le début du jeu – sentiment accentué par l'aspect collectif du JdRT – le retrait de ce contrôle permet alors d'instiguer la peur sans pour autant supprimer l'agentivité. Dès lors, il s'agit d'arriver à faire en sorte que ce soit l'agentivité elle-même qui soit source de peur et c'est ce que l'on retrouve dans l'angoisse liée à un mauvais choix ou encore dans la nécessité des joueurs faisant de leur personnage un avatar à mettre ce personnage en danger pour s'approcher de la Mort.

Tous ces éléments participent à l'immersion ludique et nous permettent d'étudier différents moyens utilisés pour adapter l'immersion même d'un médium à un autre. Il ne s'agit pas simplement de reprendre quelques éléments fictionnels de l'univers source, mais bel et bien de transposer le message au cœur de *TMA*, celui de la peur, vers le médium ludique. La transformation de John en Archiviste – qui correspond à l'avatar de l'Œil – a été transformée en mécaniques : l'Échelle de l'Avatar et la barre « Nourrir l'Entité » ; le Rituel de Masse qui se matérialise par l'apocalypse en fin de saison 4 a été transposé par le Tableau de Confrontations et le Rituel à la fin de l'Échelle. Cela se retrouve dans le ressenti des joueurs à travers l'angoisse propre aux lancers de dés mais aussi à celle d'un choix qui peut entraîner des conséquences périlleuses et dans la nécessité de mettre les avatars-en-formation en danger. Cela se retrouve aussi dans leur frustration plus ou moins consciente face au retrait progressif du type de contrôle que l'on retrouve dans la capacité de combattre les créatures. Enfin, l'identification au personnage ne peut se faire qu'à travers des mécaniques convaincantes, une narration entraînante et des joueurs volontaires et ingénieux, ce dernier élément est assuré au plus grand bonheur du MJ-créateur de cette adaptation qui les en remercie chaleureusement.

Conclusion

Notre réflexion s'est axée sur l'immersion dans une œuvre de fiction particulière : *The Magnus Archives* (Rusty Quill, 2015). Nous avons vu dans un premier temps à quel point la peur et le son se marient bien par leur définition commune de stimuli qui passe du monde extérieur au cerveau de façon graduelle ; le son stimule l'ouïe qui s'avère être le sens le plus rapidement analysé par le cerveau dotant l'horreur sonore d'une rapidité terrifiante ; la peur enclenche les deux types de réactions propre à l'immersion : la passivité – la paralysie – mais aussi l'action – la fuite ou le combat, enfin, ils peuvent tous les deux être utilisés à des fins d'immersion diégétique en indiquant la présence d'éléments dans notre espace. L'horreur peut être définie comme un genre ayant la peur en son cœur ; nous avons vu pourquoi des personnes souhaitent se plonger dans une émotion en général rejetée : si la peur est bien dosée et graduelle, elle aboutit sur un sentiment de contrôle chez l'amateur d'horreur qui a su surpasser le danger et ce dans un cadre sûr grâce à la fiction. Les podcasts permettent une liberté certaine et sont utilisés dans le quotidien ; dès lors, la mariage podcast et horreur est particulièrement immersif : le manque d'image dans les podcasts participe à un sentiment de malaise – immersion diégétique – auquel s'ajoute des thématiques terrifiantes – immersion narrative – le tout dans le quotidien par le podcast qui permet alors la superposition de la fiction avec le réel. Or, l'auditeur est conscient qu'il s'agit d'un podcast de fiction, ainsi cette peur particulièrement forte au vu de ce que nous venons de décrire peut être surmontée et faire naître ce sentiment de contrôle recherché plus ou moins consciemment. *The Magnus Archives* est une œuvre particulièrement intéressante par sa capacité à se construire sur l'imbrication parfaite entre son intrigue, son genre, son médium. Cela permet de mettre en place une immersion sur-mesure pour chacun des trois éléments. En ce qui concerne l'intrigue, elle s'organise autour de la transmission des Peurs/Entités dans l'univers de l'auditeur, ce dernier ne peut pas toujours déterminer si sa peur est née avant, pendant, ou après l'écoute du podcast ; l'intrigue est particulièrement portée par le personnage principal qui par son identité de sceptique converti et d'archiviste aux allures de présentateur de "true crime" arrive à emporter l'auditeur dans sa paranoïa : c'est l'immersion par identification. Pour le genre du mystère horrifique, il nécessite un juste équilibre entre le manque d'information de l'horreur qui rend l'auditeur passif, et la nécessité de réflexion du mystère qui invite l'auditeur à agir : c'est l'immersion narrative. Enfin, le médium du podcast participe à l'angoisse produite par sa

privation de la vue et l'utilisation du sens le plus rapidement analysé par le cerveau : l'ouïe ; les bruitages sont utilisés pour donner un sens de vertige lié à l'horreur mais aussi pour permettre à l'auditeur-enquêteur de résoudre les mystères de l'univers fictif aux côtés de John : nous avons l'immersion narrative, diégétique et identificatrice qui fonctionnent ensemble.

Étudier la réception du podcast de fiction d'horreur par son public nous a permis d'analyser en quoi les procédés d'immersion étudiés en amont avaient porté leurs fruits. Nous avons constaté dans un premier temps la grande appréciation du podcast autant de la part de la critique que nous avons pu observer à travers les différents prix reçus et quelques coupures de presses ; mais aussi par le grand public que nous avons étudié à travers les notes moyennes de différentes plateformes utilisées par ce dernier. Cela nous a mené à une seconde preuve d'une immersion réussie : celle de la continuité de l'œuvre à travers des créations post-réception. Nous avons expliqué que plus un univers source permet une immersion convaincante par son public, plus ce public cherchera à faire perdurer l'œuvre par ses propres moyens : c'est alors que le public se précise et devient un groupe de fans, ces derniers font perdurer l'œuvre source à travers de nouvelles œuvres qu'ils créent eux-mêmes. Notre étude du site de fanfictions *Archives Of Our Own* nous a permis de constater que plus un fan-créateur se sent immergé dans l'œuvre source, plus il prendra des libertés dans ses créations et fera preuve d'appropriation sans pour autant dénaturer l'œuvre source.

L'étude quantitative de la création post-réception par les fans du Chapitre II nous a permis d'introduire notre propre adaptation de l'œuvre source en Jeu de Rôle sur Table. Ce dernier chapitre nous a permis d'observer l'immersion en tant que chercheur mais aussi en tant de créateur. Après avoir vu à quel point l'immersion était sur-mesure pour *The Magnus Archives*, il s'agissait ici de voir des méthodes afin d'adapter l'immersion elle-même au nouveau médium afin de se rapprocher au maximum du sur-mesure présenté par *TMA*. Nous avons ainsi présenté en premier lieu les spécificités de ce médium : les Jeux de Rôle sur Table permettent d'incarner un personnage – immersion identificatrice – et de faire preuve d'une agentivité fondée sur l'improvisation et la collaboration – immersion narrative – tout en s'appuyant sur des mécaniques qui viennent cadrer le jeu – immersion diégétique. Les JdRT d'horreur invite à s'immerger dans des thématiques horribles tout en mécanisant la peur ce qui permet alors la mise en place de contrôle. Agentivité et horreur présentent différentes

dynamiques relationnelles : l'agentivité du jeu permet de s'identifier à un personnage, si ce dernier se voit plonger dans un univers horrifique, la peur du personnage sera aussi ressentie par le joueur ; plus l'identification est forte, plus la peur du joueur le sera. Les mécaniques ludiques permettent en effet de donner un sentiment de contrôle, or elles amènent aussi un aspect de chance-malchance angoissant avec les lancers de dés ; enfin, la mécanisation de la peur par la folie à travers la mécanique de Santé Mentale s'assure que, si le joueur prend trop de distance avec le ressenti de son personnage, les événements horrifiques aient tout de même un impact sur lui à travers la mise en place de malus. Nous avons ensuite présenté notre propre JdRT qui prend des allures d'adaptation et d'appropriation. L'adaptation est multiple : nous avons repris et modifié les mécaniques des deux JdRT fondateurs présentés en amont – *Donjons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974) et *L'Appel de Cthulhu JdR* (Petersen, 1981) – et nous avons fait de même pour l'univers fictif de *TMA* en axant la narration sur de l'enquête plutôt que sur des témoignages et en appuyant l'importance des artefacts qui permettent un avantage ludique en étant utilisés par les joueurs. Cette utilisation des artefacts participe à la partie appropriation de l'œuvre source par la création de l'Entrepôt des Artefacts inexistant dans *TMA* et primordial pour les joueurs. L'appropriation se retrouve surtout dans la création de mécaniques qui viennent transposer certaines intrigues de *TMA* comme la transformation en avatar ludicisée à travers l'Échelle de l'Avatar et la barre « Nourrir l'Entité », ou encore la transposition du Rituel de Masse qui prend son importance à travers l'Échelle et le Tableau des Confrontations. Enfin, notre étude de réception qualitative nous a permis d'illustrer les éléments présentés mais surtout de questionner les trois joueurs ayant testé cette adaptation de *TMA* en JdRT : cela nous a permis de déterminer à quel point ses éléments ont permis aux joueurs de se sentir immergés dans le jeu, et comment améliorer cette immersion pour les sessions à venir. Nous en avons conclu que l'écoute du podcast source permet une meilleure immersion dans ce jeu ; que les mécaniques amènent à la fois un sentiment de contrôle et d'angoisse par les lancers de dés aux résultats aléatoires ; que l'identification au personnage permet une meilleure immersion, et qu'elle peut être aidée par la fiche personnage au risque de suspendre l'immersion quelques instants. L'immersion dépend de la narration collaborative propre aux JdRT qui nécessite un équilibre de la part du MJ et de ses joueurs. Enfin, l'agentivité permet bel et bien un sentiment de contrôle qui est accentué par l'aspect collectif du jeu ; dès lors, le retrait graduel de certaines formes de contrôle peut permettre d'instiguer la peur ou l'angoisse sans pour autant priver les joueurs de leur agentivité intrinsèque. La peur liée au

choix devient un élément fort qui peut être utilisé pour rendre l'immersion horrifique particulièrement entraînante dans le jeu : les choix des joueurs peuvent avoir des conséquences drastiques sans qu'ils le souhaitent, ou de façon volontaire en mettant leur personnage en danger afin de les faire évoluer.

Notre étude de la peur de la fiction à travers l'horreur que nous avons menée dans nos deux mémoires de recherche ne serait prendre fin ici. En plus du sentiment de contrôle qui naît chez le public, il serait intéressant d'étudier le processus en amont, c'est-à-dire de déterminer qui sont les acteurs à l'origine de la peur dans la fiction, quels sont leurs buts. Si notre réflexion est partie du podcast comme excellent support d'immersion horrifique ; notre cheminement vers le jeu nous semble désormais autant passionnant et prometteur pour des recherches à venir. La centralité de l'agentivité dans le jeu se rapproche particulièrement bien du sentiment de contrôle qui naît de l'immersion dans l'horreur. Il s'agirait alors d'étudier la peur dans la fiction à travers ces questionnements : comment est-elle utilisée, par qui, pourquoi ? Comment la fiction permet d'apprendre à contrôler la peur ? Et enfin, en quoi la fiction ludique est un bon outil de contrôle de la peur étant donné son agentivité. Pourrions-nous alors créer un jeu horrifique dont le but est de permettre à ses joueurs d'apprendre à contrôler la peur sous toutes ses formes ?

Glossaire

AO3 : acronyme du titre du site web de *fanfictions Archive Of Our Own*.

Canonique : cf note 68 : « Chez les fans, le terme anglais *canon* est utilisé pour décrire des éléments présents dans l'œuvre source, à la différence de ceux inventés par les fans. Il s'agit du nom emprunté au champ lexical religieux et transformé en adjectif. Nous avons donc décidé d'utiliser l'adjectif français « canonique ». »

Crossover : mélange de plusieurs œuvres source en une nouvelle œuvre. Cette pratique peut être utilisée par des grands studios de production comme avec *Avengers* qui regroupe les personnages de plusieurs œuvres sources comme *Iron Man*, *Captain America*, *The Incredible Hulk*, *Thor*, Dans notre étude, nous avons analysé des *crossover* mis en place par des fans et qui réunissent donc différentes œuvres à travers leurs fandoms correspondants.

D&D : acronyme du titre du Jeu de Rôle sur Table *Donjon & Dragon*.

Fanart : œuvre picturale produite par un fan.

Fandom : tous les fans qui se regroupent autour d'une même œuvre. Peut parfois être utilisé pour définir cette même œuvre, par extension.

Fanfiction : œuvre scripturale produite par un fan.

GN : acronyme pour le terme Grandeur Nature qui dans ce contexte se réfère aux Jeux de Rôle Grandeur Nature. Ceux-ci correspondent à des jeux qui se passent dans un grand espace -plutôt qu'autour d'une table – et les joueurs incarnent complètement leurs personnages à travers leurs vêtements mais aussi en jouant continuellement ses derniers, à travers leurs mots, leurs actions, ... sans interruption de commentaires/actions du joueur. Le terme anglais correspondant est "*Live-action RPGs*".

JdR : acronyme du terme Jeu de Rôle. Le terme anglais correspondant est "*Role-Playing Game (RPG)*".

JdRMM : acronyme du terme Jeu de Rôle Massivement Multijoueur qui présente des JdR en ligne avec un très grand nombre de joueurs, nous pouvons citer *World of Warcraft* comme exemple. Le terme anglais correspondant est "*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*".

JdRT : acronyme du terme Jeu de Rôle sur Table. Il s'agit du JdR le plus commun et l'ancêtre des autres types et se passe autour d'une table ; il peut aussi s'appeler Jeu de Rôle papier en référence à la fiche personnage. Le terme anglais correspondant est "*Tabletop Role-Playing Game (TRPG/TTRP)*" ou "*pen-and-paper Role-Playing Game*".

MJ : acronyme du terme Maître du Jeu, personne qui prévoit le squelette de la narration et des éléments nécessaires à ce dernier en amont de la session de jeu puis qui lors de la session arbitre et joue les personnages non-joueurs.

PJ : acronyme du terme Personnage-Joueur qui représente à la fois les personnages joués par des joueurs et les joueurs interprétant un seul personnage à la différence du MJ.

PNJ : acronyme du terme Personnage Non-Joueur qui représente les personnages interprétés par le MJ.

Podfic : mot-valise regroupant « podcast » et « fiction » et qui correspond à une œuvre sonore narrative produite par un fan.

Tag : anglicisme utilisé sur le web qui pourrait être traduit par « étiquette » et qui permet de recenser des éléments sur le web notamment par l'utilisation du symbole # qui précède ces termes. Notre décision de ne pas traduire le terme vient de notre propre expérience du web n'ayant jamais rencontré le terme traduit dans ce contexte particulier. Nous partons donc du principe que le terme est plus facilement reconnaissable est compréhensible dans sa version originale anglaise.

TMA : acronyme du titre du podcast de fiction *The Magnus Archives*.

WTNV : acronyme du titre de podcast de fiction *Welcome To Night Vale*.

Bibliography

- Acker, B., & Blacker, B. (Directors). (2005, 2015). *The Thrilling Adventure Hour*.
- Akers, Z., & Bronkie, S. (Directors). (2015). *Limetown*.
- Akers, Z., & Bronkie, S. (Directors). (2019). *Limetown*.
- Andersen, M. M., Schjoedt, U., Price, H., Rosas, F. E., Scrivner, C., & Clasen, M. (2020). Playing With Fear: A Field Study in Recreational Horror. *Psychological Science, 31*(12), 1497–1510.
<https://doi.org/10.1177/0956797620972116>
- Appler, J. M., & Goodrich, L. V. (2011). Connecting the ear to the brain: Molecular mechanisms of auditory circuit assembly. *Progress in Neurobiology, 93*(4), 488–508.
<https://doi.org/10.1016/j.pneurobio.2011.01.004>
- Bach, D. R., Schächinger, H., Neuhoff, J. G., Esposito, F., Salle, F. D., Lehmann, C., Herdener, M., Scheffler, K., & Seifritz, E. (2008). Rising Sound Intensity: An Intrinsic Warning Cue Activating the Amygdala. *Cerebral Cortex, 18*(1), 145–150. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhm040>
- Bae, P., & Miles, T. (Directors). (2015, 2017). *The Black Tapes*.
- Ben Fama Jr. (Director). (2012, May 30). *A Virus Called Fear | Documentary on the Psychology of Fear*.
<https://www.youtube.com/watch?v=O-VLHNpwju0>
- Bottomley, A. J. (2015). Podcasting, *Welcome to Night Vale*, and the Revival of Radio Drama. *Journal of Radio & Audio Media, 22*(2), 179–189. <https://doi.org/10.1080/19376529.2015.1083370>
- Callender, C. (2008). The Common Now. *Philosophical Issues, 18*, 339–361.
- Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of The Heart* (Routledge).
- Chen, S., Hurley, C., & Karim, J. (2005, February 14). *YouTube*. <https://www.youtube.com/>
- Cherry, B. (2009). *Horror*. Taylor & Francis.
- Clasen, M. (2017). *Why Horror Seduces*. Oxford University Press.
- CNRTL. (2005a). *HORREUR : Etymologie de HORREUR*. <https://www.cnrtl.fr/etymologie/horreur>
- CNRTL. (2005b). *IMMERSION : Définition de IMMERSION*. Centre National de Ressource Textuelle et Lexicales. <https://www.cnrtl.fr/definition/immersion>

- CNRTL. (2005c). *PEUR : Définition de PEUR*. Centre National de Ressource Textuelle et Lexicales.
<https://www.cnrtl.fr/definition/peur>
- CNRTL. (2005d). *SON : Définition de SON*. <https://www.cnrtl.fr/definition/son>
- CNRTL. (2005e). *VALENCE : Définition de VALENCE*. Centre National de Ressource Textuelle et Lexicales. <https://www.cnrtl.fr/definition/valence>
- Cranor, J., & Matthewson, J. (Directors). (2016). *Within the Wires*.
- Critical Role (Director). (2022, January 28). *La Légende de Vox Machina*.
- Dann, L. (2014). Only half the story: Radio drama, online audio and transmedia storytelling. *Radio Journal:International Studies in Broadcast & Audio Media*, 12(1), 141–154.
https://doi.org/10.1386/rjao.12.1-2.141_1
- Di Filippo, L. (2017). Jouer avec l'horreur: Réception et adaptation ludique du « Mythe de Cthulhu ». *Revue des sciences sociales*, 58, 110–119. <https://doi.org/10.4000/revss.316>
- Digital, P. (n.d.). *Pinkston | The Rise of the Podcast*. Pinkston. Retrieved 16 March 2023, from <https://pinkston.co/the-rise-of-the-podcast>
- Divola, B. (2021, July 13). *Critic's pick: The best new podcasts from the last 12 months*. The Sydney Morning Herald. <https://www.smh.com.au/culture/tv-and-radio/critic-s-pick-the-best-new-podcasts-from-the-last-12-months-20210713-p5894z.html>
- Downey. (2020, October 26). 10 Terrifying Horror Podcasts To Binge. *GameSpot*.
<https://www.gamespot.com/gallery/10-terrifying-horror-podcasts-to-binge/2900-3502/>
- Duffer, M., & Duffer, R. (Directors). (2016, July 15). *Stranger Things*.
- Edison Research. (2023a). *The Podcast Consumer 2023*. <http://www.edisonresearch.com/wp-content/uploads/2023/03/The-Podcast-Consumer-2023-1.pdf>
- Edison Research. (2023b, March 13). Top Podcasts in Fiction, Music, and TV & Film genres, based on reach. *Edison Research*. <https://www.edisonresearch.com/top-podcasts-in-fiction-music-and-tv-film-genres-based-on-u-s-reach/>

Erlich, N., Lipp, O. V., & Slaughter, V. (2013). Of hissing snakes and angry voices: Human infants are differentially responsive to evolutionary fear-relevant sounds. *Developmental Science*, 16(6), 894–904. <https://doi.org/10.1111/desc.12091>

Fandom-Wikia. (2004). *The Entities*. The Magnus Archives Wikia. https://the-magnus-archives.fandom.com/wiki/The_Entities

Fédération Française de Jeu de Rôle. (2023, June 3). Présentation du JdR. *Fédération Française de Jeu de Rôle*. <https://ffjdr.org/le-jeu-de-role/>

Fernández-Vara, C. (n.d.). *Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance*.

Fink, J. (2018). *Alice Isn't Dead—A Novel*. Harper Perennial.

Fink, J. (Director). (2016, 2018). *Alice isn't dead*.

Fink, J., & Cranor, J. (2015). *Welcome to Night Vale*. Harper Perennial.

Fink, J., & Cranor, J. (2017). *It Devours! - A Welcome To Night Vale Novel*. Harper Perennial.

Fink, J., & Cranor, J. (2020). *The Faceless Old Woman Who Secretly Lives in Your Home—A Welcome To Night Vale Novel*. Harper Perennial.

Fink, J., & Cranor, J. (Directors). (2012). *Welcome To Night Vale*.

Gagnon, K. T., Geuss, M. N., & Stefanucci, J. K. (2013). Fear influences perceived reaching to targets in audition, but not vision. *Evolution and Human Behavior*, 34(1), 49–54. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2012.09.002>

Goldstein, J., & Daley, J. F. (Directors). (2023, March 31). *Donjons et Dragons: L'Honneur des voleurs*. Paramount Pictures, Entertainment One.

Götting, M. C. (2023, January 24). *Podcast listeners in worldwide by country 2022-2026*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1291333/podcast-listeners-europe-by-country/>

Goudet, L. (2021). *Agentivité de l'horreur, creepypastas et jeu vidéo* [Application/xhtml+xml,application/pdf,online,database,application/xhtml+xml ; application/pdf]. 13 pages, pages 57-69. <https://doi.org/10.48611/ISBN.978-2-406-12548-8.P.0057>

- Gough, A., & Millar, M. (Directors). (2022). *Mercredi*.
- Gray, J. A. (1987). *The Psychology of Fear and Stress*. CUP Archive.
- Gurpegui, C. G. (2021). *H. P. Lovecraft et le jeu vidéo* (D. Valmary, Trans.). Paper Sword Books (Ynnis Édition).
- Gygax, G., & Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Tactical Studies Rules, Inc. (TSR).
- Gygax, G., & Perren, J. (1971). *Chainmail* (Tactical Studies Rules).
- Hammersley, B. (2004, February 12). Audible revolution. *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/media/2004/feb/12/broadcasting.digitalmedia>
- Hancock, D., & McMurtry, L. (2017). "Cycles upon cycles, stories upon stories": Contemporary audio media and podcast horror's new frights. *Palgrave Communications*, 3(1), 17075.
<https://doi.org/10.1057/palcomms.2017.75>
- Harvey-Jenner, C. (2017, October 30). *12 creepy podcasts to send shivers down your spine*. Cosmopolitan. <https://www.cosmopolitan.com/uk/entertainment/a13117927/creepy-scary-podcasts/>
- Hong, S. M. (2019). Contrapuntal Aurality: Exceptional Sound in Hollywood Monster Horror Films during the Early Sound Era. *Journal of Popular Film & Television*, 47(4), 215–226.
- Horikoshi, K. (2014). *My Hero Academia* (Vol. 1–37-). Shūeisha (ja) ; Ki-oon (fr).
- Horowitz, E., & Bloomberg, M. (Directors). (2018, 2020). Homecoming. In *Homecoming*.
- IMDb. (1990, October 17). *The Magnus Archives (Série de podcast 2016–2023)*—IMDb.
<https://www.imdb.com/title/tt12429024/>
- Javanbakht, A., & Saab, L. (2017, October 26). *The science of fright: Why we love to be scared*. The Conversation. <http://theconversation.com/the-science-of-fright-why-we-love-to-be-scared-85885>
- Jenkins, H. (2014). Participatory Culture: From Co-Creating Brand Meaning to Changing the World. *NIM Marketing Intelligence Review*, 6(2), 34–39. <https://doi.org/10.2478/gfkmir-2014-0096>

- Jenkins, H. (2017, March 1). *Voices for a New Vernacular: A Forum on Digital Storytelling—Interview with Henry Jenkins* (M. C. Lashley & B. Creech, Interviewers) [Interview].
<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/download/6776/1956>
- Johnson, B. (2011). Review of *Terror Tracks: Music, Sound and Horror Cinema* [Review of *Review of Terror Tracks: Music, Sound and Horror Cinema*, by P. Hayward]. *Popular Music*, 30(3), 489–490.
- Kalin, N. H. (1993). The Neurobiology of Fear. *Scientific American*, 268(5), 94–101.
- Karp, D. (2007, February). *Tumblr*. Tumblr. <https://www.tumblr.com/dashboard>
- King, S. (1977). *Shining, l'enfant lumière* (Doubleday).
- Koenig, S. (Director). (2014). *Serial*.
- Kubrick, S. (Director). (1980, May 23). *Shining*. Hawk Films ; Peregrine.
- Kurvitz, R. (2019). *Disco Elysium* [Windows]. ZA/UM.
- Lacaze, G. (2021). Renouveau paradigmatique dans l'analyse des discours numériques: Le cas de la communication politique sur les RSN. *Etudes de stylistique anglaise*, 16.
<https://doi.org/10.4000/esa.4816>
- Lanteaume, L., Khalifa, S., Régis, J., Marquis, P., Chauvel, P., & Bartolomei, F. (2007). Emotion Induction After Direct Intracerebral Stimulations of Human Amygdala. *Cerebral Cortex*, 17(6), 1307–1313. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhl041>
- Lau, A., & Yuen, I. (2006). *Wattpad Français—Où les histoires vivent*. Wattpad.
https://www.wattpad.com/?locale=fr_FR
- Ledoux, J. (1998). *The Emotional Brain: The Mysterious Underpinnings of Emotional Life*. Simon and Schuster.
- LeDoux, J. E. (2014). Coming to terms with fear. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 111(8), 2871–2878. <https://doi.org/10.1073/pnas.1400335111>
- Li, X. (1998, October 15). *FanFiction.Net*. FanFiction.Net. <https://www.fanfiction.net/>
- Lilien, T., & Cartwright, C. (Directors). (2000, December 8). *Donjons et Dragons*. New Line Cinema.

- Lovecraft, H. P. (1946). Supernatural Horror in Literature. *American Literature*, 18(2), 175.
<https://doi.org/10.2307/2920881>
- Mañas-Pellejero, M., & Paz, E. (2022). Podcast fandom in Europe: Audio audiences' participation in a digital context. *El Profesional de La Información*, e310525.
<https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.25>
- McClung, S., & Johnson, K. (2010). Examining the Motives of Podcast Users. *Journal of Radio & Audio Media*, 17(1), 82–95. <https://doi.org/10.1080/19376521003719391>
- McElroy, C., McElroy, G., McElroy, J., & McElroy, T. (2018). *The Adventure Zone* (Vol. 1–5). First Second Book.
- McElroy, J., McElroy, T., McElroy, G., & McElroy, C. (Directors). (2014). *The Adventure Zone*.
- Mercer, M. (Director). (2015, March 12). *Critical Role*.
- Merford. (2020, June 5). *A Guide to Low Frequency Noise*. <https://www.merford.com/en/news/a-guide-to-low-frequency-noise>
- Miles, T. (Director). (2015). *Tanis*.
- Milton, J. (2019). Translation Studies and Adaptation Studies. *Rónai*, 7(1), 196–203.
<https://doi.org/10.34019/2318-3446.2019.v7.28605>
- Mizer, N. J. (2019). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds*. Springer Nature.
- Moore, K. (2022, March 24). 'Archive 81' Season 2: Netflix Cancels Horror Series After 1 Season. What's on Netflix. <https://www.whats-on-netflix.com/news/archive-81-season-2-canceled/>
- Nakata, H. (Director). (1998). *Ring*. Omega Project Kodawaka ; Kodawaka Shoten Publishing Company, Ltd.
- Navarra, J., Hartcher-O'Brien, J., Piazza, E., & Spence, C. (2009). Adaptation to audiovisual asynchrony modulates the speeded detection of sound. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 106(23), 9169–9173. <https://doi.org/10.1073/pnas.0810486106>
- Niekamp, A., Young, M., & Rifai, A. (Directors). (2015). *Hello From the Magic Tavern*.

OED Online. (2023). Podcast, n. In *OED Online*. Oxford University Press.

<https://www.oed.com/view/Entry/273003>

Petersen, S. (1981). *Call of Cthulhu—Fantasy Role-Playing in the Worlds of H. P. Lovecraft*. Chaosium.

Powell, D., & Sollinger, M. (Directors). (2016). Archive 81. In *Archive 81*.

Pujol, R. (2020, February 15). *Audition—Oreille—Cochlée*. <http://www.cochlea.eu>

Quah, N. (2017, October 4). The Three Fundamental Moments of Podcasts' Crazy Rise. *Wired*.

<https://www.wired.com/story/podcast-three-watershed-moments/>

Roberge, M. (2004). *L'art de faire peur: Des récits légendaires aux films d'horreur*. Presses Université Laval.

Rogers, M., & Wolther, R. (Directors). (2015). *The Message*.

Rotten Tomatoes. (2000, December 8). *Dungeons & Dragons*.

https://www.rottentomatoes.com/m/dungeons_and_dragons

Rotten Tomatoes. (2016). *Stranger Things*. https://www.rottentomatoes.com/tv/stranger_things

Rotten Tomatoes. (2018). *Homecoming—Rotten Tomatoes*. Rotten Tomatoes.

<https://www.rottentomatoes.com/tv/homecoming>

Rotten Tomatoes. (2019). *Limetown—Rotten Tomatoes*. Rotten Tomatoes.

<https://www.rottentomatoes.com/tv/limetown>

Rotten Tomatoes. (2022, January 28). *The Legend of Vox Machina*.

https://www.rottentomatoes.com/tv/the_legend_of_vox_machina

Rotten Tomatoes. (2023, March 31). *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*.

https://www.rottentomatoes.com/m/dungeons_and_dragons_honor_among_thieves

Rusty Quill. (2015). *The Magnus Archives*. Rusty Quill. <https://rustyquill.com/show/the-magnus-archives/>

Rusty Quill. (2022, November 22). *The Magnus Archives 2—A Horror Audio Drama Continuation by Rusty Quill—Kickstarter*. <https://www.kickstarter.com/projects/the-magnus-archives2/the-magnus-archives-2>

- Rusty Quill Podcasts. (n.d.). *Home | The Rusty Quill Forum*. Retrieved 18 May 2023, from <https://rustyquill.proboards.com/>
- Rusty Quill Podcasts (Director). (2023, May 3). *Jonny and Alex Read Magnus Fanworks!* https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=s7vl1eFJ6_E
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and appropriation*. Routledge.
- Scott, R. (Director). (1979, June 22). *Alien, le huitième passager*. 20th Century Fox.
- Shelton, J., & Kumar, G. P. (2010). Comparison between Auditory and Visual Simple Reaction Times. *Neuroscience and Medicine, 01(01)*, Article 01. <https://doi.org/10.4236/nm.2010.11004>
- Shippen, L. (2019). *The Infinite Noise—A Bright Sessions Novel: 1*. Tor Teen.
- Shippen, L. (2020). *A Neon Darkness—A Bright Sessions Novel: 2*. Tor Teen.
- Shippen, L. (2021). *Some Faraway Place—A Bright Sessions Novel: 3*. Tor Teen.
- Shippen, L. (Director). (2015, 2018). *The Bright Sessions*.
- Sims, J., & Newall, A. J. (Directors). (2016, 2021). *The Magnus Archives*.
- Sims, J., & Newall, A. J. (Directors). (2017, April 21). The Magnus Archives (No. 15). In *Lost Johns Cave*.
- Sims, J., & Newall, A. J. (Directors). (2018, July 10). The Magnus Archives (No. 79). In *Hide and Seek*. https://www.youtube.com/watch?v=FNBI1s28_PM
- Smith, C. (2018). *Limetown—A Novel—The Prequel to the #1 Podcast*. Simon and Schuster.
- Sonnenshine, R. (Director). (2022). Archive 81. In *Archive 81*.
- Stoker, B. (1897). *Dracula* (Archibald Constable and Company).
- Sullivan, J. L. (2019). The Platforms of Podcasting: Past and Present. *Social Media + Society, 5(4)*, 2056305119880002. <https://doi.org/10.1177/2056305119880002>
- Suzuki K. (1991). *Ring* (Kadokawa Shoten ; Vertical, Inc.).
- The A. V. Club. (2018, October 5). *5 offerings (that aren't horror films) to get you in the October spirit*. The A.V. Club. <https://www.avclub.com/5-offerings-that-aren-t-horror-films-to-get-you-in-th-1829535797>

The Organisation of Transformative Works (OTW). (2008a). *About Home | Archive of Our Own*.
 Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/about>

The Organisation of Transformative Works (OTW). (2008b). *Home | Archive of Our Own*. Archive of
 Our Own. <https://archiveofourown.org/>

The Organisation of Transformative Works (OTW). (2008c). *Tags FAQ | Archive of Our Own*. Archive of
 Our Own. https://archiveofourown.org/faq/tags?language_id=en#tagtypes

Tiernan, G., & Vernon, C. (Directors). (2021). *La Famille Addams 2: Une virée d'enfer*. Metro-Goldwyn-
 Mayer.

Trépanier-Jobin, G., & Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences
 du jeu*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.4000/sdj.950>

TV Time (Director). (2011). *The Magnus Archives*. <https://www.tvtime.com/en/show/373047>

Urbina, G., & Valenti, Z. (Directors). (2014, 2017). *Wolf 359*.

Verbinski, G. (Director). (2002). *Le Cercle*.

Watts, E. (2018). *Drama Podcasts—An overview of the US and UK drama podcast market*.

Wayland, K. (Director). (2009, 2014). *We're Alive—A Story of Survival*.

Weber, R. (2022, August 5). *The 10 best horror podcasts that are legit nightmare fuel—'SFX'*.
 Gamesradar. <https://www.gamesradar.com/best-horror-podcasts/>

Wikipédia. (2001). The Magnus Archives. In *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Magnus_Archives&oldid=1152210294

Wikipédia. (2023a). Podcast. In *Wikipedia*.
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Podcast&oldid=1152070756#Fiction_podcast

Wikipédia. (2023b). *“Shining”* (film). In *Wikipédia*.
[https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Shining_\(film\)&oldid=203156704](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Shining_(film)&oldid=203156704)

Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence
 Questionnaire. *Presence*, 7(3), 225–240.
<https://web.archive.org/web/20160607172801/http://www.nottingham.ac.uk:80/moodle->

html-

data/engineering/MM4HIS%20Human%20Factors%20in%20Interactive%20Systems/Resource
s/papers/Witmer%20and%20Singer%201998.pdf.

<https://doi.org/10.1162/105474698565686>

Wyld, J. (2021). Collaborative storytelling and canon fluidity in 'The Adventure Zone' podcast.

Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 27(2), 343–

356. <https://doi.org/10.1177/1354856520950555>

Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (1st ed.).

Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>

Annexes

Annexe 1 : Réponses Longues issues du questionnaire sur la réception de l'adaptation non-officielle du podcast *The Magnus Archives* en Jeu de Rôle sur Table.

Questions	J1	J2	J3
II/ Expérience en tant qu'auditeur et joueur			
11. Avez-vous ressenti de la peur ou de l'angoisse lors des sessions ? Pouvez-vous décrire votre ressenti plus en détail et/ou donner une anecdote ?	Je n'ai pas ressenti de peur ou d'angoisses durant les sessions ; ou plutôt, pas d'angoisse qui soit directement liée au contenu - plutôt l'angoisse propre à tout JDR, celle d'un mauvais lancer. On pourrait dire ici que le JDR, à cet égard, est un jeu par essence angoissant. D'autre part, les sessions étaient menées dans un cadre	Le sentiment d'angoisse est, je trouve, très bien dosé dans nos sessions : juste assez pour que nous soyons plongés dans une ambiance inquiétante (disséminant des éléments surnaturels au milieu d'un environnement qui se rapproche de celui que nous connaissons, ou jouant sur des peurs telles que la claustrophobie pendant la session "Les Frères Lumières et les Catacombes") et craignons pour nos personnages (et leur santé mentale se détériorant), sans que rien ne soit trop punitif et sans nous brider d'une quelconque façon. J'ai pu ressentir une certaine forme de malaise lié à des mises en scène, mais bien moins que ce que j'appréhendais, pour une session en particulier – celle ayant fait écho	Je ne dirais peut-être pas de la peur mais une tension certaine. C'est encore différent d'un jeu vidéo. On craint pour la survie d'un personnage qu'on a aidé à créer de toute pièce. Les rp se font dans un contexte particulier où la peur est peut-être un des sentiments les plus difficiles à évoquer pour les joueurs. La dimension tour par tour et le côté oral disséquent assez l'action pour

	familier, entre amis.	à l'épisode "Killing Floor" (MAG30) de TMA, dont l'écoute avait pu être quelque peu pénible pour moi, à cause des descriptions très imagées d'un abattoir et de souffrance animale : dans notre session, ces descriptions ont été atténuées, ce qui a rendu mon expérience de jeu plus agréable, tout en gardant l'atmosphère pesante et anxiogène de l'épisode.	supprimer l'effroi d'une surprise. La musique peut aider cependant : une ambiance sonore adéquate peut largement aider à déstabiliser les joueurs.
12. À quel point vous sentez-vous proche de votre personnage ? Pouvez-vous donner des exemples de distinctions et de rapprochements entre vous deux ?	Si le JDR est reconnu comme source d'évasion, j'ai plutôt tendance à créer des personnages qui me ressemblent, au moins en partie. Ici, tout comme moi, le personnage de Liam a soif de connaissances, il est également très prompt à s'agacer tout en étant fasciné par l'absurde. Il est également sceptique - bien que cela soit progressivement amené à changer. J'ignore comment je réagirais à sa place et si je serais capable de conserver mon scepticisme, pourtant bien solide. Ah, Liam lui aussi possède un sens de l'orientation déplorable.	Je me sens assez proche de mon personnage sous certains aspects, et je crois que l'on peut avoir tendance à transférer (consciemment ou non) un petit peu de nous dans nos créations – sans que je l'aie particulièrement cherché, je pense que c'est le cas ici aussi. En effet, mon personnage est quelqu'un de calme et réfléchi, qui laisse parler son cerveau avant tout le reste mais qui a l'esprit très ouvert. Il ne supporte pas l'injustice et peut réagir de façon épidermique lorsqu'il y est confronté. Il paraît inébranlable mais peut en réalité être secoué par le moindre coup de vent, à cause de ce qui le ronge (comme une certaine culpabilité). Je me suis moi-même défaite d'une grande partie de sentiments négatifs avec les années, mais je crois que j'ai aussi mis un petit peu de ce que *j'étais* dans ce personnage (le jeu de rôle peut parfois être l'équivalent d'une session avec un·e psychologue). J'espère qu'il s'en sortira aussi bien, voire encore mieux, que moi. Même si, dans un univers comme celui de TMA, j'en doute... Quant aux distinctions, il a probablement souffert et souffre encore de bon nombre de choses auxquelles je ne serai jamais confrontée (dont certain·e·s	Devoir écrire un background fait que, si on ne s'identifie pas forcément à son personnage, on se sent toutefois responsable. Mon personnage est plutôt bagarreur, ce que je ne suis pas dans la vie. Cependant, en jouant au jeu, je vais adapter mes réactions en fonction de la personnalité de mon personnage. S'appeler par nos noms de joueurs pendant la partie aide d'ailleurs beaucoup. A partir du moment où les dés sont en main, il est important de ne pas briser les rôles.

		discriminations et traumatismes) ; il est sûrement plus méthodique que je le suis, et je crois qu'il sait faire beaucoup plus de tractions et tient bien plus longtemps en gainage que moi.	
13. Préférez-vous avoir plus accès aux mécaniques présentes sur votre fiche personnage ou aimez-vous que le MJ s'en occupe pour vous ? Pourquoi ?	GM knows best. Cela étant, j'apprécie avoir accès aux mécaniques de jeu afin de pouvoir garder un œil sur l'évolution de mon personnage.	J'aime avoir accès à ma fiche personnage et pouvoir potentiellement écrire dessus, notamment parce j'aime le format "feuille-crayon", et qu'avoir les informations devant moi m'aide à visualiser un certain nombre de choses (comme l'inventaire) ou à me souvenir des compétences de mon personnage, par exemple (en effet, je crois en avoir oublié certaines, en dehors du fait qu'il sache conduire et se servir d'une arme à feu avec précision). Peut-être qu'en ayant accès à ma fiche, je pourrais réfléchir à (/improviser) un plus grand nombre de possibilités d'interactions ou de réactions sur le moment, en fonction des points forts de mon personnage. Cependant, cela ne me dérange pas non plus de ne pas y avoir accès, et je pourrais noter dans mon carnet ce que je souhaite retenir.	J'adore que le MJ s'en occupe. J'ai déjà été quelques fois MJ et j'avoue que j'ai toujours créer mon propre système de jeu. Celui de Ninon pour TMA est très construit et permet des nuances que je ne peux pas avoir mais je préfère des mécaniques plus simples. Merci Ninon pour tes calculs.
14. Trouvez-vous que les mécaniques reflètent bien l'univers source du podcast ? Pourquoi ?	Oui ! Les mécaniques sont vraiment bien trouvées, en matérialisant la fluctuation Humain/Avatar, avec plusieurs nuances ayant un impact direct et perceptible sur l'expérience de jeu (par exemple, la sensibilité accrue aux manifestations surnaturelles - et	D'après moi, les mécaniques reflètent bien l'univers source du podcast tout en ne compliquant pas le jeu outre mesure. En effet, certaines mécaniques (que l'on retrouve dans des RPG d'horreur comme Call of Cthulhu) sont simplifiées/modifiées pour correspondre à TMA et on retrouve notamment les points de "sang-froid" (ou de santé mentale) qui adaptent bien les enjeux du podcast à un fonctionnement de jeu de rôle – nous pouvons nous rendre compte plus facilement de l'impact psychologique des	Absolument et c'est encore une histoire de nuance. L'univers de TMA est très axé sur le récit. Le MJ construit ses missions de manière très complète et nos personnages ne sont pas des chevaliers en armure ou des magiciens. Chaque décision est alors importante. Les mécaniques du jeu permettent aux

	<p>donc dans une certaine mesure, l'impact se fait également ressentir sur la narration).</p>	<p>évènements sur nos personnages, qui peuvent peu à peu sombrer dans la folie, ce qui aura des conséquences sur leurs réactions et entraînera des lancers de dés aux retombées plus ou moins graves.</p>	<p>joueurs de se spécialiser dans beaucoup de domaine ce qui rend les prises de décisions cruciales. De plus, utiliser les d100 souvent donne une large fourchette de résultats. Selon ce que le dé nous donne, on tâtone plus ou moins dans l'enquête et ça participe au sentiment d'angoisse.</p>
<p>15. Vous sentez-vous plus immergé-e dans ce JdR que dans un autre ? Pourquoi ?</p>	<p>En quelque sorte, oui. Je pense que ça pourrait être dû au fait que l'immersion est double, parce que bâti sur un premier investissement émotionnel face au matériel source (TMA).</p>	<p>Dans l'ensemble, j'ai (/eu) beaucoup de chance avec les quelques jeux de rôle auxquels je participe, car ils sont tous immersifs et ont tous leurs spécificités qui font que je les apprécie particulièrement. Ils ont tous des enjeux qui peuvent provoquer de l'angoisse chez moi (puisque je suis très impliquée dans le sort de mes personnages), mais celui de TMA provoque un niveau différent de peur, brodé dans sa structure-même, que j'apprécie énormément.</p>	<p>Pas particulièrement et ce n'est en aucun cas la faute du MJ qui fait un travail formidable. Je tiens à dire que la campagne est très amusante et que je passe d'excellents moments. En revanche, l'immersion n'est pas toujours simple dans la mesure où je n'ai pas écouté le podcast en entier... TMA reste un univers que j'affectionne beaucoup (et Ninon aussi) donc je dirais que l'immersion se fait à 7/10.</p>
<p>16. Vous sentez-vous plus immergé.e dans ce JDR que dans le podcast</p>	<p>Le JDR demande nécessairement, je pense, un niveau d'immersion plus important !</p>	<p>L'avantage de TMA, qui peut le différencier de certaines autres oeuvres de fiction, est que l'on est plongé dans l'univers par le biais d'enregistrements audios à l'intérieur du podcast lui-même (dont le concept, plus largement,</p>	<p>Absolument. Écouter un univers c'est une chose, l'explorer c'est un sentiment tout à fait différent. Je peux me confronter à des</p>

<p>source (TMA) ? Pourquoi ?</p>		<p>favorise une certaine forme d'immersion par l'écoute). Le personnage de Jonathan Sims, portant le même nom que son comédien de doublage (brouillant encore davantage la frontière entre fiction et réalité), enregistre des cassettes que l'on a l'impression, en tant qu'auditeur·ice·s, de découvrir nous-mêmes dans les archives bien longtemps après qu'elles y aient été stockées, prenant la place de l'archiviste. L'immersion se fait peut-être ainsi plus facilement et naturellement, du moins je pense que ça a été le cas pour moi. Mais être plongé dans cet univers en y incarnant un personnage (dans lequel on met aussi un petit peu de nous) donne indubitablement une nouvelle dimension et profondeur à cette immersion.</p>	<p>situations dont l'issue dépendra de mes choix en affrontant des scénarios qui m'ont tenu en haleine depuis mon lit.</p>
<p>17. Quelles différences ressentez-vous entre votre expérience d'auditeur et votre expérience de joueur ?</p>	<p>Le degré d'implication, justement. En tant qu'auditeur, je pouvais faire totalement autre chose en même temps (rien qui ne demande de la capacité d'attention, en tout cas). En tant que joueur, il n'est pas possible de rembobiner, on doit donc faire attention du début à la fin.</p>	<p>En tant que joueuse, j'ai la possibilité d'influer sur l'histoire (même si cette influence est relative) – et de remarquer que mes choix ne sont pas nécessairement meilleurs que ceux des personnages de TMA, même en ayant écouté le podcast source ! En tant qu'auditrice, même si je suis très impliquée dans les univers fictionnels qui comptent pour moi, il y a nécessairement une distance entre ce que j'entends et ce que je vis. En incarnant un personnage dans un univers fictionnel, par le biais du jeu de rôle, on a le sentiment d'en faire réellement partie, puisque nos choix ont un impact (même minime) sur l'univers en question.</p>	<p>Être auditeur, c'est être passif mais c'est rassurant parce que les décisions ne nous reviennent pas. Être joueur est palpitant mais on sait que si on fait les mauvais choix, l'épisode 2 n'est pas assuré.</p>
<p>18. Avez-vous des idées pour rendre l'expérience</p>	<p>Ambiance sonore, LEDs ?</p>	<p>Peut-être que des bruits d'ambiance, à certains moments, pourraient compléter cette immersion ! Mais rien d'obligatoire,</p>	<p>L'environnement est primordial à l'ambiance. Je verrai bien le rp dans une</p>

de jeu plus immersive ?		je trouve réellement l'expérience excellente telle qu'elle est aujourd'hui.	tente ou éclairé à la bougie.
III/ Ressenti par session			
19. Lors de la Session n°1 (Collectionneur dans les ténèbres), qu'avez-vous pensé de l'équilibre entre la partie enquête et la partie action ?	L'équilibre était bien trouvé. De manière générale, je peux ressentir la frustration du GM face à des joueurs explorant partout sauf au bon endroit ; je pense qu'il ne faut pas avoir peur d'un peu de railroading si besoin.	/	C'est un rythme que je n'ai pas l'habitude de pratiquer Je suis beaucoup plus axé sur des rp où le cœur de l'action sera le combat. Jouer avec Ninon m'a montré que les rp n'ont pas besoin de ça pour être palpitant. Le premier chapitre était peut-être un peu trop accès enquête mais le MJ a su trouver un très bon équilibre pour la suite.
20. Lors de la Session n°2 (Taxidermie et supermarché), qu'avez-vous ressenti lors du combat final ?	Le principe de boss de fin me plaît, personnellement - c'est un pilier du JDR. D'autre part, étant un amateur de créatures à la Dark Souls, des boss monstrueux jouant sur les peurs ne peuvent que faire mouche.	/	Mon chapitre préféré. Le build up était très bien réussi et l'ambiance maintenue (malgré quelques blagues dans les pires moments). Le boss du niveau était attendu mais n'a pas manqué d'être intense.
21. Lors de la Session n°3 (Randonnée dans les hauteurs), avez-vous eu l'impression d'être plus en contrôle, autant en	Moins en contrôle, tiens ! Je pense que ça a un lien avec la sensation de vertige qui était très bien rendue. J'ai ressenti de la pression, et là, pour le coup, un peu d'angoisse.	/	Cette mission a donné le vertige. Je me sentais beaucoup moins en contrôle dans la mesure où tout a été fait pour qu'on se sente minuscule.

<p>contrôle, ou moins en contrôle que dans les sessions précédentes ? Quelles ont été les conséquences sur vos émotions ?</p>			
<p>22. À la fin de la Session n°4 (l'Abbaye aux abeilles), qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez appris que les habitants de l'abbaye étaient des innocents manipulés par les insectes ?</p>	<p>Encore une fois, de la pression ; il fallait trouver un moyen de les sauver sans dégâts, ce qui ajoutait une difficulté supplémentaire considérable.</p>	<p>/</p>	<p>Difficile à répondre parce que je voulais mettre le feu au bâtiment depuis le début de la mission. Il me semble qu'on s'en est sorti en faisant qu'une seule victime (je crois ??).</p>
<p>23. À propos de la Session n°5 (l'Abattoir labyrinthique), pouvez-vous décrire votre sentiment de peur et/ou de contrôle ?</p>	<p>Très peu de contrôle. Il ne fallait absolument pas compter sur moi (ou Liam) pour se repérer dans l'espace.</p>	<p>La session n°5 était ma première participation au jeu de rôle TMA, et si je connaissais déjà un certain nombre de choses sur le podcast, je n'avais toutefois pas énormément avancé dans son écoute (S2) – pour mon personnage aussi, c'était plus ou moins sa première affaire "surnaturelle" (à laquelle il a activement participé et dont il se souvenait, du moins), donc nous étions tous les deux dans une sorte de brume et dans une absence de contrôle quasi totale, contrairement aux autres joueurs et personnages qui avaient déjà vécu un certain nombre d'évènements similaires. Je craignais que, dès le début, mon personnage ne se laisse dominer</p>	<p>0 contrôle. J'aime énormément les espaces liminaires et je déteste les abattoirs. Le mélange est explosif. L'environnement changeant, le fait que les joueurs soient séparés, tout faisait qu'on se sentait seul et en danger à chaque décision. On ne pouvait tout simplement pas gagner contre l'environnement. Je me souviens avoir prédit qu'on allait</p>

		par la peur. Mais c'est aussi très intéressant, à mes yeux, de jouer avec le curseur du contrôle de la situation dès le début ! On apprend à mieux connaître son personnage, à mettre le pied à l'étrier, et les expériences sont réellement intéressantes.	être séparé (connaissant un peu l'univers et les cordes de l'horreur) et, malgré les efforts, subir quand même ce que j'avais anticipé.
24. Pendant la Session n°6 (Les Frères Lumières et les Catacombes), qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez reçu des messages individuels pour imiter les pouvoirs télépathiques de la momie ?	Encore plus de pression !!! Là, l'immersion était particulièrement forte parce que l'épreuve était individuelle. En JDR, la présence du groupe face à une menace permet de la diminuer. Là, le joueur (et le personnage) sont isolés et directement pris à parti.	J'étais ravie et absolument enthousiasmée par cette nouvelle particularité de jeu ! (mon personnage, lui, était probablement terrifié) En parallèle et à mesure que je recevais des messages, je ressentais aussi une certaine appréhension (de ce qui allait se passer ensuite), liée à l'expérience directe de la puissance du personnage qui utilisait ces pouvoirs télépathiques.	C'était EXCEPTIONNEL. Première fois que je fais quelque chose comme ça dans un rp. Ça a énormément aidé à l'immersion. Ça a donné l'impression d'être seul malgré le groupe.
25. Qu'avez-vous pensé de l'utilisation des nouvelles technologies dans la Session n°6 (Les Frères Lumières et les Catacombes) ?	L'utilisation du téléphone était une bonne idée !	J'ai beaucoup apprécié l'idée d'échanges privés entre personnages : l'utilisation de technologies "hors-jeu", ici l'envoi de messages sur nos téléphones respectifs, traduisait parfaitement ce qui avait lieu "en jeu" dans la tête de nos personnages (puisque la momie s'adressait à chacun dans l'intimité de son esprit) ; c'était une façon très intelligente de pimenter la session et d'y ajouter une nouvelle facette.	Je suis fan et je serais curieux de voir comment le mj peut les utiliser à l'avenir.
26. Qu'avez-vous pensé de l'utilisation du jeu de dés comme bataille finale lors de la Session n°6 (Les Frères	Comme dit précédemment, j'adore le principe de boss. J'adore aussi les jeux. C'était donc particulièrement stimulant ! Bon, la momie avait quand	L'utilisation de jeux de dés avec une issue aussi dangereuse que celle de l'interaction avec la momie durant la session n°6 est à la fois galvanisante et terrifiante, voire frustrante lorsque les scores ne sont pas en notre faveur. C'est la particularité de ce qui repose au moins en partie sur la chance	Ca change du schéma classique de : celui qui tappe le plus fort gagne (ce que je voulais faire en dépit des contre-indications). J'aime beaucoup que, parfois, l'ennemi

<p>Lumières et les Catacombes) ?</p>	<p>même un gros avantage...</p>	<p>(comme la majorité des jeux de rôle sur table dont les mécaniques reposent sur des lancers de dés, en plus d'un processus de création et d'improvisation entre joueur·euse·s) – comme je l'ai écrit plus tôt, je suis particulièrement impliquée dans le sort de mes personnages, alors l'angoisse causée par des mauvais lancers peut être terriblement élevée, pour autant ce genre de peur fait partie du jeu, et j'apprécie toujours le fait de devoir improviser autour des dés ! Somme toute, j'ai beaucoup aimé l'utilisation du jeu de dés dans ce contexte : celui d'un personnage inquiétant qui force les nôtres à mettre en jeu leur propre vie.</p>	<p>soit exprès 100x plus fort que les joueurs. Ça nous pousse à réfléchir autrement.</p>
<p>27. Avez-vous des commentaires à ajouter ?</p>	<p>(merci d'être une super MJ)</p>	<p>Merci beaucoup de partager ce jeu avec nous ! C'est toujours un plaisir !</p>	<p>À quand la prochaine enquête ?</p>

THE MAGNUS ARCHIVES – ROLEPLAYING GAME



Player: [Redacted]
 Name: Liam O’Corcoráin
 Occupat°: Artefact Storage
 Age: 26
 Gender: Male
 Residence: London, UK

CHARACTERISTICS		
INTELLIGENCE	STRENGTH	PHYSICAL
14	14	14
EMPATHY	SENSES	DEXTERITY
10	15	10

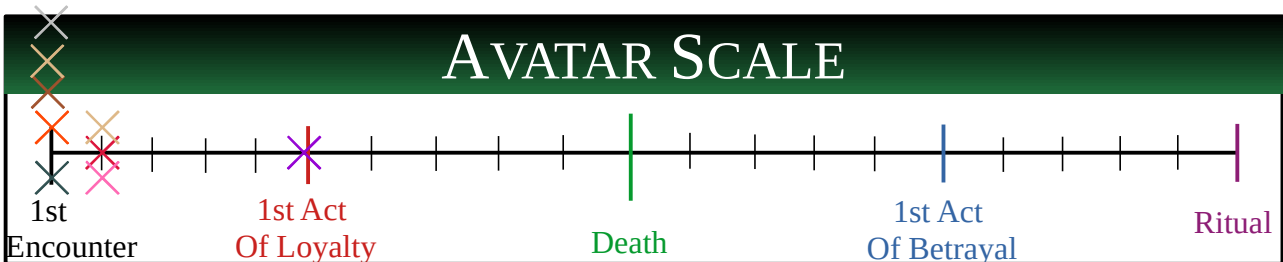
COMA	
HP=2/<2	N
DEATH	
HP=0/<0	N

HIT POINTS
14

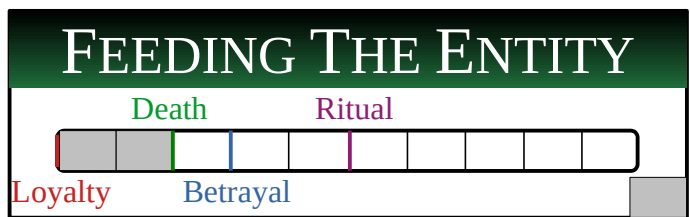
LUCK
70

COMPOSURE
48

TERROR	
CP=10/<10	N
MADNESS	
CP=0/<0	N



ENCOUNTERS		
The Burried	The Eye	The Spiral
The Corrupt°	The Flesh	The Stranger
The Dark	The Hunt	The Vast
The Desolat°	The Lonely	The Web
The End	The Slaughter	The Extinct°



SKILLS			
- Language (Other)	50 (30:15)	- Anthropology	20 (10:05)
- Library Use	50 (30:15)	- Archeology	20 (10:05)
- Occult / Mythology	40 (20:10)	- Architecture	40 (20:10)
- Persuade	40 (35:18)	- Art / Craft	30 (10:05)
- Sleight of Hand	40 (30:15)	-	
- Stealth	40 (37:18)	-	
- Survival	40 (37:18)	-	
- Dodge	30 (15:08)	-	
- Science	30 (00:00)	- Idea	70 (35:18)

WEAPONS / ARTEFACTS				
NAME	SECTION	TIME	DAMAGE	AMMO
- The Twisting Key	½=5 doors	1 ep		
-	1=Sprl univ	‘		
- Death Dice				
-				
-				

COMBAT
Damage Bonus : -2
Build : -2
Dodge :

BACKSTORY

- **Physical description :**

- **1st Encounter with an Entity:** 20 years prior, only survivor of his family, they disappeared in their own house and were never found again (people saw them get in but never get out).

- **Studies:** occult to understand what happened (and find his family?) Feels instinctively that The Magnus Institute can help him.

→ PhD: about the link between mythology and architecture.

- **Work experience:**

- **Injury & Scar:** scar from a dog bite on his right arm (first ep: stuffed hunting dog: linked to The Hunt and The Dark).

- **Ideology & Beliefs:** believes in the occult.

- **GM notes:** will try to go for both The Spiral and The Stranger but these Entities tend to fight each other off. Impossibility to use the artefacts of the two of them at the same time.

GEAR & POSSESSIONS

- lighter	-
- notebook	-
- beanie	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

CASH

- **Spending :**
- **Cash :**

CO-WORKERS

- Edward Limze
- Marcus Frost
-
-
-

THE MAGNUS ARCHIVES – ROLEPLAYING GAME



Player: [REDACTED]
Name: Marcus Frost
Occupat°: Lndn Met Police
Age: 28
Gender: Male
Residence:

CHARACTERISTICS		
INTELLIGENCE	PHYSICAL	STRENGTH
13	15	16
EMPATHY	SENSES	DEXTERITY
10	11	13

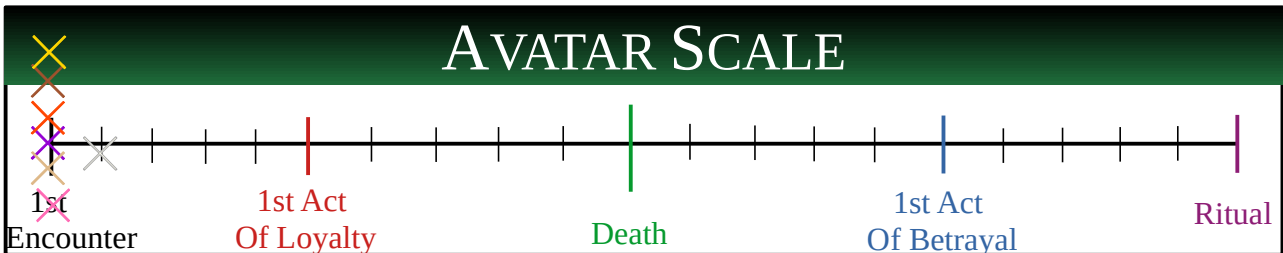
COMA	
HP=2/<2	N
DEATH	
HP=0/<0	N

HIT POINTS
16

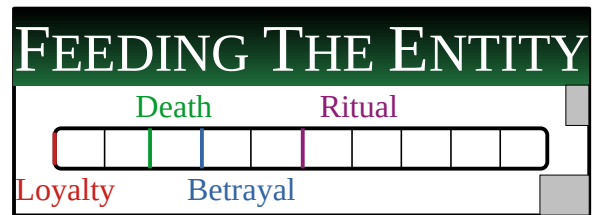
LUCK
73

COMPOSURE
62

TERROR	
CP=10/<10	N
MADNESS	
CP=0/<0	N



ENCOUNTERS			
/	The Burried	/	The Eye
/	The Corrupt°	1	The Flesh
/	The Dark	/	The Hunt
/	The Desolat°	/	The Lonely
/	The End	1	The Slaughter



SKILLS					
- Climb	30	(15:08)	- Spot Hidden	40	(20:10)
- Fighting (Brawl)	35	(18:09)	- Drive Auto	40	(20:10)
- Fighting (Handgun)	40	(20:10)	-		
- First Aid	40	(20:10)	-		
- Law	30	(15:08)	-		
- Stealth	40	(20:10)	-		
- Survival	35	(18:09)	-		
- Intimidate	30	(15:08)	- Idea	65	(33:17)
- Locksmith	35	(18:09)			

WEAPONS / ARTEFACTS				
NAME	SECTION	TIME	DAMAGE	AMMO
- Police/military hdgun			d10	35
- Death Dice				
-				
-				
-				

COMBAT
Damage Bonus:
Build:
Dodge:

BACKSTORY

- **Physical description:**

- **1st Encounter with an Entity:** Écosse (pas de souvenir)

- **Studies:**

- **Work experience:** Passé militaire, très bonne recrue jusqu'au jour où son équipe en mission en Écosse a été témoin d'un événement inexplicable : seul à avoir survécu et incapable de se souvenir de ce qu'il s'est passé (perte de mémoire post-traumatique). 'Relégué' à la police métropolitaine de Londres, au début pensait qu'il s'agissait de se débarrasser de lui et d'enterrer la vérité sur ce qu'il s'était passé dans cette fameuse mission... a signé le Formulaire de Section 31.

- **Injury & Scar:**

- **Ideology & Beliefs:**

GEAR & POSSESSIONS

- car keys -
- cigarettes pack (3 cig)-
- lighter -
- swiss knife -
- -
- -
- -
- -
- -

CASH

- Spending:
- Cash:

CO-WORKERS

- Liam O'Corcoráin
- Edward Limze
-
-
-