Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales
Mention – sciences de l'information et des bibliothèques
Parcours – archives numériques

Mémoire / Août 2024

Les traces de l'événement GTA RPZ : interroger la mémoire des communautés en ligne

Madeleine Dulac

Sous la direction de Laurent Duplouy
Enseignant chercheur – Enssib

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement Laurent Duplouy, mon directeur de mémoire. Son suivi attentif et sa bienveillance ont été essentiels tout au long de ce travail. Ses encouragements et ses entretiens bi-mensuels m'ont permis de rester motivée et de travailler de manière régulière.

Un grand merci également à Geoffroy Gawin pour ses conseils avisés. Je lui suis reconnaissante d'avoir pris le temps de répondre à mes questions et de m'orienter efficacement. Ses recommandations de lecture ont également joué un rôle crucial dans la définition et la problématisation de mon sujet de recherche.

Je remercie Boris Blanckemane mon maître de stage, pour son soutien indéfectible et sa relecture attentive. Son aide m'a permis de rester motivée durant mon stage, et ses retours sur ce mémoire ont aussi été très précieux.

Je suis également reconnaissante envers toutes les personnes qui ont accepté de participer aux entretiens et de répondre à mes questions. Leur intérêt et leur enthousiasme ont grandement enrichi ce travail.

Un remerciement particulier à Adèle Werner pour sa relecture, ses conseils, son soutien et son amitié. Les moments partagés au cours de nos études, restent parmi les plus mémorables de ces années de licence et de master.

Enfin, je remercie tout particulièrement ma mère, ma sœur, mon amie Lola Mercier et ma copine Lisa Claverie pour leur soutien constant, leurs relectures et leurs encouragements.

(cc) BY-NC-ND

Résumé :

Ce mémoire examine la formation de la mémoire collective dans un environnement numérique à travers l'étude de GTA RPZ, un événement de jeu de rôle en ligne ayant eu lieu du 21 avril au 5 mai 2021 sur Twitch. Organisé par le streameur Zerator, cet événement a réuni une centaine de streameur·se·s sur un serveur dédié de G*rand Theft Auto V*, générant un engouement massif et produisant d'importantes traces numériques, telles que des streams, des créations de *fans* et des projets communautaires. L'analyse porte sur la manière dont ces traces sont conservées, revisitées et transmises au sein des communautés en ligne, ainsi que sur les défis liés à leur sauvegarde et pérennité. Comment l'événement GTA RPZ a-t-il fait date et marqué la mémoire collective ? Comment l'événement est-il repris, reçu et réutilisé selon les différentes communautés ? Quels ont été les rôles des communautés dans la construction d'une mémoire collective ?

Descripteurs : Twitch – Communauté – Communauté en ligne – Archives – Traces numériques – Fan – Fandom – Mémoire Collective – GTA RPZ – Archives numériques – Stream – Streaming – Streameur – Streameuse.

Abstract:

This dissertation examines the formation of collective memory in a digital environment through the study of GTA RPZ, an online role-playing event that took place from April 21 to May 5, 2021 on Twitch. Organized by streamer Zerator, this event brought together a hundred or so streamers on a dedicated Grand Theft Auto V server, generating audience engagement and producing important digital traces, such as streams, fan creations and community projects. The analysis focuses on how these traces are preserved, revisited and transmitted within online communities, as well as the challenges involved in safeguarding and perpetuating them. How did the GTA RPZ event make its mark on the collective memory? How is the event taken up, received and reused in different communities? What role did communities play in the construction of a collective memory?

Keywords : Twitch - Community - Online Community - Archives - Digital Traces - Fan - Fandom - Collective Memory - GTA RPZ - Digital Archives - Stream - Streaming – Streamer.

Droits d'auteurs

Licence Creative commons.

Cette création est mise à disposition selon le Contrat : « **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** » disponible en ligne http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr

(cc) BY-NC-ND

Sommaire

INTRODUCTION 8
PARTIE 1 : DEFINITIONS ET ETAT DE L'ART 12
I. Définir la mémoire en contexte numérique 12
A. La mémoire collective 12
B. Les traces numériques 13
C. Le numérique et ses enjeux 15
II. Caractériser la plateforme Twitch 16
A. L'histoire de la plateforme 16
B. Le capital communautaire sur Twitch 17
III. Conceptualiser les communautés en ligne 19
A. L'évolution de la notion de communauté 19
B. Les communautés de fans 22
C. Les communautés françaises sur Twitch 24
Bilan – Conceptualiser les communautés sur Twitch 26
PARTIE 2 : UNE ETUDE DES TRACES DES COMMUNAUTES EN LIGNE 28
I. Construire un objet d'étude 28
A. Le choix du terrain 28
B. La circulation des traces 29
II. Élaborer une méthodologie d'enquête 32
A. L'ethnographie virtuelle 32
B. De quelles traces parlons-nous ? 33
C. Un terrain riche et diversifié 35
D. La constitution d'un corpus d'étude sur des thématiques Web 38
III. Réaliser des entretiens en ligne 39
A. Le recrutement et les profils des enquêté·e·s 39
B. La passation des entretiens 42
Bilan – Étudier les traces des communautés en ligne 44
PARTIE 3 : LES RESULTATS DE L'ENQUETE ET DE L'ANALYSE 45
I. Vouloir sauvegarder, conserver, archiver 45
A. Deux manières de raconter l'histoire 45
B. La pérennité des supports mémoriels sur le Web 54
Bilan – Vouloir sauvegarder, conserver, archiver 61
II. Concevoir le collectif en ligne 63
A. La parole des enquêté·e·s sur le concept de communauté 63

(cc) BY-NC-ND

B. Être fan un travail à plein temps ? ... 73
C. Imaginer les liens des communautés ... 76
D. Les pratiques vidéoludiques ... 78
Bilan – Concevoir le collectif en ligne ... 79
III. Une mémoire au-delà de la communauté ? ... 81
A. Des processus de transmission ... 82
B. Qu'en est-il du futur ? ... 87
Bilan – Une mémoire au-delà de la communauté ... 92
CONCLUSION ... 94
SOURCES ... 99
BIBLIOGRAPHIE ... 102
SITOGRAPHIE ... 107
ANNEXES ... 109
GLOSSAIRE ... 118
TABLE DES ILLUSTRATIONS ... 123
TABLE DES MATIERES ... 125

(cc) BY-NC-ND

Sigles et abréviations

AO3 : Archive of Our Own.

AU : Alternative Universe.

DIY : Do-It-Yourself.

GTA V : Grand Theft Auto V.

GTA RPZ : Grand Theft Auto Role Play Zerator.

INA : Institut National de l'Audiovisuel.

SIC : Science de l'Information et de la Communication.

POV : Point Of View.

QSMP : Quackity's Survival Multiplayer.

VOD : Video On Demand.

(cc) BY-NC-ND

INTRODUCTION

« Il y a des choses qu'il a fallu que je supprime donc je sais qu'il y a des choses qui sont perdues, qui n'existent que dans la mémoire maintenant. » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

« La mémoire collective reste vivante tant qu'il y a des membres du groupe pour la porter, mais elle disparaît avec eux. » (Davallon, 2015).

Ces deux citations illustrent la tension entre disparition et mémoire. La première évoque la crainte de perdre un contenu matériel, soulignant combien il est rassurant de disposer de traces tangibles pour se souvenir. Ce constat fait peser la responsabilité de la mémoire exclusivement sur les individus. Cette citation est tirée d'un entretien réalisé dans le cadre de ce mémoire, durant lequel l'enquêté déplorait la perte de contenus concernant l'événement GTA RPZ qui s'était déroulé en direct sur Twitch. Il avait téléchargé des rediffusions dans l'intention d'en sauvegarder des traces et de les archiver. Cette tâche est particulièrement complexe surtout pour un particulier et cette difficulté met en lumière les défis de la sauvegarde numérique, qui ne garantit pas nécessairement une conservation pérenne.

La seconde citation est tirée des travaux de Jean Davallon dans l'ouvrage *Mémoire et nouveaux patrimoines* (2015). Davallon, figure majeure des sciences de l'information et de la communication en France, est reconnu pour ses recherches sur la médiation culturelle et la transmission des savoirs. Le chapitre dont est tiré la citation, « Mémoire et patrimoine : Pour une approche des régimes de patrimonialisation » (2015), explore les différences entre mémoire collective et patrimoine. S'appuyant sur les concepts de Maurice Halbwachs, sociologue français de la première partie du XX^{e} siècle, Davallon définit la mémoire collective comme « un ensemble de savoirs qui est transmis à l'intérieur d'un groupe social par les membres du groupe eux-mêmes » (2015). Il indique que la mémoire collective ne repose pas seulement sur la conservation matérielle, mais aussi sur sa transmission au sein d'un groupe social. Cette mémoire ne survit que tant qu'elle est partagée et renouvelée par les membres de la communauté ; si ceux-ci disparaissent, la mémoire qu'ils portaient risque de disparaître avec eux, malgré la persistance de traces matérielles.

Le témoignage de l'enquêté révèle une préoccupation récurrente : à l'échelle individuelle ou collective la perte de traces matérielles est perçue comme un risque d'effacement d'une partie de notre histoire, et de notre capacité à la transmettre. Sans négliger l'importance des supports mémoriels, Davallon met l'accent sur la transmission des savoirs partagés dans un groupe social qui produit des traces. La mémoire collective est culturelle, elle est préservée et reste vivante grâce aux pratiques qui la perpétuent, sous forme d'hommages, d'événements ou de rituels.

Ainsi, nous nous interrogeons sur la possibilité de maintenir une mémoire collective en prenant pour étude de cas GTA RPZ. Cet événement a été initié sur Twitch par Zerator, une

(cc) BY-NC-ND

figure importante du *streaming* en France. Il a vu le jour lors de la 4e édition du ZEvent, un marathon caritatif aussi organisé par l'équipe de Zerator (*Le serveur RPZ*, s. d.). Il s'était engagé à ouvrir un serveur de jeu de rôle sur *Grand Theft Auto V* si sa cagnotte personnelle dépassait les 300 000 €. Ce palier a été atteint et GTA RPZ s'est déroulé du 21 avril au 5 mai 2021, réunissant 96 streameur·se·s, et attirant des milliers de *viewers*. Durant ces 15 jours, chaque streameur·se·s a incarné un personnage avec une personnalité, un métier, une vie sociale sur un serveur partagé de *GTA V*. Cet événement a suscité un engouement massif, accumulant plus de 54 millions de vues sur les streams. Le seul article dans la littérature académique à étudier GTA RPZ a été publié par Adrien Péquignot, chercheur-doctorant en SIC. Cet article revient sur la grande participation des *viewers*, leurs productions – des *fanarts*[1] par exemple – et l'importance et la diversité des traces laissées par cet événement.

Le succès de l'événement a été facilité par le fait que les *viewers* étaient déjà attaché·e·s aux streameur·se·s qu'ils·elles suivaient et appréciaient. Ils·elles ont aimé voir ces créateur·rice·s incarner des personnages et les faire interagir de manière spontanée avec d'autres. L'aspect narratif et le développement des personnages ont également séduit le public, ajoutant une profondeur à l'expérience. GTA RPZ n'était pas seulement un rassemblement de streameur·se·s ; il s'est aussi imposé comme une œuvre de fiction collective, marquant profondément les spectateur·rice·s par les histoires que les streameur·se·s ont créé ensemble. De plus, des *viewers* de GTA RPZ nous ont confié qu'ils·elles appréciaient particulièrement les scènes comiques et chaotiques, nées des multiples interactions entre les personnages. Cela semble avoir largement contribué au succès de l'événement.

Plusieurs années après leur diffusion, de nombreux·se·s spectateur·rice·s continuent de revisiter leurs moments préférés, manifestant ainsi un lien durable avec ces contenus, traces de l'événement. L'impact de GTA RPZ s'est inscrit dans le temps et mobilise un rapport au passé. Cela nous offre l'opportunité d'explorer la manière dont un événement numérique peut non seulement marquer les esprits, mais aussi se faire une place dans la mémoire collective.

Dans ses travaux sur la mémoire collective, Davallon met en évidence le rôle crucial de la communauté en tant que groupe social qui façonne et préserve cette mémoire. Ce concept prend une résonance particulière dans le contexte de Twitch, où le terme « commu' », abréviation de communauté, est omniprésent. C'est de cette manière que les streameur·se·s désignent collectivement leurs *viewers*. Cette utilisation renvoie à l'audience fidélisée d'un·e streameur·se : « Les spectateurs réguliers sont nommés « communauté » par le streameur·se, mais également par les spectateurs eux-mêmes. » (Cocq, 2018, p. 5). Pourtant, la communauté est une notion chargée de sens en sociologie (Miller, 2011 ; Yuan, 2013). Son utilisation nécessite un effort conceptuel pour ne pas se limiter aux préconçus de la plateforme. Nous explorerons la polysémie du concept de communauté utilisé pour désigner le collectif tout au long de notre mémoire, en mettant en lumière la façon dont les

[1] *Fanart* : Terme anglais désignant l'art créé par les *fans* d'une œuvre. Il peut s'agir de dessins, de peintures, d'illustrations, de sculptures, ou d'autres formes d'expression artistique créées par des amateur·rice·s pour montrer leur appréciation ou leur passion pour un sujet particulier.

(cc) BY-NC-ND

communautés fonctionnent comme des espaces de circulation de traces et de vie de la mémoire.

Notre approche se concentrera sur les traces laissées par l'événement GTA RPZ et explorera les manières dont ces traces sont préservées, revisitées et partagées au sein de la communauté. Nous chercherons à comprendre comment un événement éphémère peut laisser des traces durables et devenir un point de référence pour ses participant·e·s et spectateur·rice·s. Ce mémoire vise à enrichir notre compréhension des dynamiques de mémoire dans les communautés en ligne. Comment des événements en ligne peuvent marquer durablement les communautés qui y participent, et comment ces expériences collectives sont conservées et transmises dans un environnement numérique.

Comment l'événement GTA RPZ a-t-il fait date et marqué la mémoire collective ? Comment l'événement est-il repris, reçu et réutilisé selon les différentes communautés ? Quels ont été les rôles des communautés dans la construction d'une mémoire collective ?

Partie 1 – Définitions et état de l'art

Nous commencerons par poser les fondements théoriques nécessaires en définissant plusieurs concepts clés. Tout d'abord, nous explorerons la notion de mémoire collective, en mettant l'accent sur l'intérêt d'une définition dynamique permettant d'étudier ses multiples réinterprétations et actualisations. Nous approfondirons également les enjeux spécifiques liés à la matérialité de la mémoire dans un contexte numérique, en abordant des concepts essentiels de l'archivage numérique et des défis liés à la transmission de cette mémoire. Ensuite, nous retracerons l'histoire de Twitch et son intégration en France, en nous concentrant particulièrement sur son modèle économique, qui repose en partie sur la création et la valorisation de communautés autour des chaînes. Puis, nous explorerons les différentes définitions du concept de communauté, en revenant sur ses multiples utilisations depuis le XIX^{e} siècle jusqu'à aujourd'hui, pour aboutir à une conceptualisation des communautés en ligne, notamment celles qui s'apparentent à des communautés de fans. Nous nous pencherons également sur les études existantes concernant les communautés sur Twitch.

Partie 2 – Une étude des traces des communautés en ligne

Dans cette partie, nous détaillerons notre méthodologie de recherche, ainsi que notre objet d'étude et le terrain d'enquête choisi. Nous détaillerons comment nous avons simultanément conçu notre problématique et défini notre objet d'étude, en nous concentrant sur la mobilisation des communautés autour des traces laissées par GTA RPZ. Nous clarifierons notre usage du terme « traces », en explorant diverses définitions. Ensuite, nous décrirons le déroulement de notre enquête de terrain, en présentant les différents axes d'approche, en justifiant nos choix méthodologiques, et en offrant un aperçu des profils des enquêté·e·s. Enfin, nous expliquerons comment nous avons sélectionné deux objets d'étude mobilisant des traces de GTA RPZ : une initiative collective, le Wiki RPZ, et un projet individuel, un film de fan retraçant l'histoire du serveur de GTA RPZ.

(cc) BY-NC-ND

Partie 3 : Résultats d'analyse

Dans cette dernière partie, nous présenterons les résultats de notre étude en cherchant à répondre aux questions soulevées dans l'introduction. Nous analyserons leurs pratiques de sauvegarde des traces de GTA RPZ, ainsi que les limites de ces pratiques. Nous étudierons la mobilisation d'acteur·rice·s autour de la mémoire de cet événement et la formation d'une mémoire collective. Par la suite, nous nous attacherons à comprendre comment les membres des communautés perçoivent et conçoivent le collectif en ligne, en examinant les motivations qui sous-tendent leur engagement et les liens qui les unissent. Nous décrirons également les caractéristiques spécifiques des communautés gravitant autour de GTA RPZ. Enfin, nous nous interrogerons sur la pérennité de la mémoire de GTA RPZ au-delà de la communauté étudiée, celle constituée autour du Wiki, et explorerons les perspectives pour cette mémoire collective.

(cc) BY-NC-ND

PARTIE 1 : DEFINITIONS ET ETAT DE L'ART

Cette première partie pose les bases théoriques nécessaires à l'analyse des dynamiques de la mémoire collective et des communautés en ligne dans le contexte numérique. N Nous commencerons par définir la mémoire collective, en mettant l'accent sur la nécessité d'adopter une approche dynamique pour saisir ses réinterprétations et actualisations multiples. Nous mettrons ensuite l'accent sur les enjeux liés à la matérialité de cette mémoire dans un environnement numérique, en explorant les défis que pose sa transmission. Cela nous amènera à aborder des concepts clés de l'archivage numérique, indispensables pour comprendre les mécanismes de conservation et de diffusion de la mémoire à l'ère digitale. Ensuite, nous retracerons l'histoire de la plateforme Twitch et de son intégration en France. Enfin, nous conceptualiserons les communautés en ligne en revisitant l'histoire de la notion de communauté en sociologie et en explorant les différentes définitions du concept.

I. DEFINIR LA MEMOIRE EN CONTEXTE NUMERIQUE

Nous commencerons par définir la mémoire collective en tant que phénomène vivant et en constante évolution. Ensuite, nous aborderons le rôle des traces numériques comme supports mémoriels, en analysant les enjeux de transmission et de conservation qui les accompagnent. Enfin, nous examinerons comment ces traces numériques façonnent la manière dont la mémoire collective est activée, partagée et préservée dans le temps.

A. La mémoire collective

Le rapport au passé est essentiel à la conceptualisation de la mémoire, car il détermine comment nous nous connectons aux événements passés et les intégrons dans notre conscience. Bruno Bachimont, spécialiste en informatique et en philosophie des sciences, distingue deux conceptions principales de la mémoire en fonction de cette relation au passé : la mémoire objective et la mémoire dynamique. La mémoire objective repose sur :

(i) Les souvenirs externes qui servent de témoins tangibles du passé : des objets matériels (photos, vestiges) (Bachimont, 2010, p. 2) ;
(ii) Les souvenirs internes correspondant aux traces mnésiques mobilisées par la conscience lors du souvenir (*ibid*).

Ces traces cérébrales (souvenirs internes) forment la base de la mémoire individuelle et, lorsqu'elles sont partagées, peuvent également contribuer à une mémoire collective. Cette conception de la mémoire, largement répandue, confère aux traces matérielles (souvenirs externes) une apparence d'objectivité et d'immutabilité. Cependant, cette approche nous semble peu convaincante. Le cadre interprétatif dans lequel ces traces sont appréhendées remet en question la stabilité de leur signification.

Selon Halbwachs, la mémoire individuelle est façonnée dans un contexte social et collectif (Musiani & Schafer, 2016). Cela signifie que nos souvenirs personnels sont en grande partie structurés et interprétés en fonction des pratiques de remémoration, des récits

(cc) BY-NC-ND

partagés et des repères communs propres à notre environnement social (Halbwachs *in* Musiani & Schafer, 2016). Ainsi, la mémoire individuelle est liée aux dynamiques et aux cadres de la mémoire collective du groupe auquel nous appartenons. En outre, Davallon indique que la mémoire collective n'existe pas indépendamment des individus qui forment un groupe social. La mémoire collective se compose de savoirs, de traditions, de récits et de valeurs qui sont partagés au sein d'un groupe et qui sont perpétués par les membres de ce groupe (2015). Cela signifie que la transmission de cette mémoire dépend de l'action des individus, qui jouent le rôle de « porteurs de mémoire » (Davallon, 2015). Les membres d'une communauté assurent la continuité de la mémoire en la transmettant aux nouvelles générations ou en la maintenant vivante à travers leurs pratiques culturelles et sociales. Cette transmission, loin d'être statique, s'inscrit dans un processus de réinterprétation continue, ce qui va dans le sens de l'approche dynamique de la mémoire proposée par Bachimont.

Cette approche considère la mémoire non pas comme un ensemble de souvenirs figés, mais comme un processus actif de réactivation et de reconfiguration. Dans ce modèle, les objets du passé sont continuellement réinterprétés et actualisés, permettant une connexion fluide et évolutive avec le passé. Cette perspective dynamique, qui met l'accent sur la réactivation et la reconfiguration des souvenirs, offre une approche plus flexible et intégrative. Appliquée à la mémoire collective, cela signifie que les souvenirs partagés au sein d'un groupe ne sont pas simplement conservés de manière statique, mais sont continuellement réactivés et réinterprétés en fonction des contextes, des besoins et des pratiques du groupe. Les récits et les événements du passé sont constamment revisités et ajustés pour refléter les préoccupations, les valeurs et les identités contemporaines du groupe. Dans cette conception, les traces matérielles ne sont pas abordées comme immuables mais dans un contexte culturel. Pour étudier la mémoire collective de l'événement GTA RPZ, il est essentiel de se concentrer sur le rapport que les membres des communautés en ligne entretiennent avec cet événement. Cela implique d'examiner non seulement comment ces individus se souviennent de l'événement lui-même, mais aussi comment ils interagissent avec les traces matérielles qui subsistent, telles que les rediffusions, les *best-of* et les *fanarts*. Il est indispensable de comprendre les relations entre l'événement et les traces matérielles, telles qu'elles sont vécues et investies par les membres des communautés en ligne.

B. Les traces numériques

La matérialité de la mémoire, même dans un contexte numérique, est un aspect crucial pour notre analyse. Depuis les années 1960, avec l'avènement de l'informatique et le passage à l'ère de l'information, il y a eu une tendance à sous-estimer la dimension matérielle des traces numériques (Jeanneret, 2005, p. 125-126). On pourrait croire que les données numériques, en tant qu'entités immatérielles, circulent librement sans contraintes matérielles. Cependant, cette perspective omet l'importance des outils nécessaires pour la création, le stockage et la visualisation des informations numériques. Yves Jeanneret, enseignant-chercheur en SIC, explique que les informations, même lorsqu'elles sont numériques, sont toujours incarnées dans des supports matériels qui leur confèrent une signification (Jeanneret, 2005, p. 125-126). Les enjeux politiques et économiques associés à

(cc) BY-NC-ND

la gestion et à la conservation des données numériques mettent également en évidence la pertinence de ces supports matériels. Dans le cadre de notre analyse de la mémoire collective autour de l'événement GTA RPZ, il est essentiel de prendre en compte la matérialité des traces numériques :

> « Ce qui résulte de l'interprétation dépend tout autant de la configuration matérielle de l'objet culturel que de ses structures interprétatives et sémiotiques, qui sont abstraites » (Bachimont, 2017, p. 21).

Comprendre les supports matériels des traces numériques nous aide non seulement à saisir leur contexte d'existence, mais aussi à analyser leur circulation au sein des communautés en ligne. En intégrant cette dimension matérielle, nous pouvons mieux appréhender comment la mémoire collective se construit et se perpétue dans un environnement numérique, enrichissant ainsi notre compréhension de la dynamique entre les données numériques et leur impact sur la mémoire collective.

L'événement GTA RPZ a été largement enregistré par les streameur·se·s, qui ont ensuite partagé leurs VOD sur leurs chaînes Twitch ou YouTube, créant ainsi un riche corpus de contenu et de traces. Davallon affirment que les modes d'enregistrement de la mémoire influencent profondément notre manière d'interagir avec elle au sein de la société.

> « L'enregistrement, et *a fortiori* l'écriture, des manifestations de la mémoire amène une profonde modification du mode d'existence sociale de la mémoire. Le changement le plus important est certainement la possibilité offerte non seulement de revenir sur des manifestations antérieures de la mémoire à l'intérieur du groupe (Goody, 1977), mais encore de les publiciser, c'est-à-dire de les faire connaître et circuler à l'extérieur du groupe, dans un autre espace social. » (Davallon, 2015).

Avec la multiplication des modes d'enregistrements (sons, vidéos), il y a plus de supports fixes de la mémoire (pas seulement l'écriture). Ces éléments peuvent être stocké et revisité ultérieurement. Cette stabilité modifie profondément la manière dont la mémoire est partagée et conservée dans la société. Grâce à l'enregistrement il est possible de consulter des informations passées plus facilement. Par exemple, dans un groupe ou une communauté, les gens peuvent revenir sur des écrits antérieurs, consulter des archives, etc., ce qui n'était pas possible avec une mémoire uniquement orale. En plus de consulter des informations à l'intérieur d'un groupe, l'écrit permet de partager ces informations avec un public plus large. Les écrits peuvent être diffusés au-delà du groupe d'origine, dans d'autres contextes sociaux et géographiques. Cela élargit la portée de la mémoire et permet à des connaissances de circuler dans des espaces sociaux variés.

(cc) BY-NC-ND

C. Le numérique et ses enjeux

Le numérique – en tant que principal support des traces de l'événement GTA RPZ et plus globalement de l'information aujourd'hui – suscite des défis importants, notamment en matière de lisibilité culturelle et technique. Bachimont introduit le concept de « fossé d'intelligibilité » (2010, p. 22), qui désigne la perte progressive de la compréhension d'un contenu au fur et à mesure que son contexte culturel et social d'origine disparaît. Cette perte de lisibilité culturelle s'accompagne d'un « fossé d'obsolescence » (Bachimont, 2010, p. 22-23), lié à la nécessité de maintenir une lisibilité technique face aux évolutions rapides des technologies. Bachimont écrit que le numérique « introduit une rupture dans l'histoire des supports dans la mesure où il nécessite une instrumentation et une manipulation pour permettre l'accès au contenu archivé. » (2010, p. 21). Historiquement, les supports physiques tels que les livres permettaient un accès direct au contenu. Cependant, avec l'avènement du numérique, le contenu n'est plus stocké de manière tangible, mais sous forme de données binaires nécessitant une médiation technologique pour être accessible. Bachimont qualifie ces supports de « médias technologiques » (Bachimont, 2010, p. 22) car ils requièrent un décodage technique pour permettre l'accès et la consultation des contenus archivés (Bachimont, 2010, p. 22). Cette intermédiation technologique marque une rupture significative dans notre relation au contenu, rendant son accès moins immédiat.

De plus, le numérique nous invite à repenser la notion d'immuabilité des objets de mémoire, en raison de la dépendance aux logiciels, aux versions et aux formats pour accéder aux contenus. L'obsolescence des formats peuvent entraîner une perte de lisibilité technique, qui se traduit ensuite par une perte de lisibilité culturelle (Bachimont, 2010, p. 3). Le numérique pose des défis en termes de gestion et de préservation des contenus, en remettant en question des concepts essentiels de l'archive comme l'intégrité, l'authenticité et la fiabilité (Bachimont, 2010, p. 27). Un contenu numérique doit évoluer pour rester lisible – par des processus de migration par exemple. Dans le cadre l'archivage, ces transformations doivent maintenir son intégrité, le contenu doit être stable et depuis son origine. L'intégrité constitue le fondement même de l'authenticité d'un fichier numérique. Un contenu authentique est un contenu dont on peut prouver : qu'il est bien ce qu'il prétend être ; qu'il a été créé par l'acteur prétendu ; qu'il a été créé au moment prétendu.

Ainsi, le numérique n'est pas un simple changement de support de conservation de l'information. Il représente « une reconfiguration en profondeur des logiques, des instances et des pratiques mémorielles » (Merzeau, 2012, p. 1).

(cc) BY-NC-ND

II. CARACTERISER LA PLATEFORME TWITCH

Dans cette partie, nous commencerons par revenir sur l'histoire de Twitch et de son intégration en France. Puis, nous explorerons comment la plateforme s'est appropriée et a intégré un idéal communautaire dans son modèle économique.

A. L'histoire de la plateforme

Nous allons d'abord clarifier le vocabulaire lié à Twitch avant de poursuivre. Le terme *streaming*, tel que défini par Nathan Ferret (2022), docteur en sociologie et auteur de la thèse intitulée « Le capitalisme autonarratif. Production, réception et valorisation du récit de soi sur Twitch » (2023), désigne une « pratique numérique en ligne où des vidéastes, appelés streamers ou streameuses, se filment en direct dans un flux vidéo continu, interactif, et diffusé auprès d'une audience qui réagit en temps réel, les viewers » (Ferret, 2022, p. 140). Le *streams* se réfère donc à la diffusion en direct de contenu vidéo sur Internet *via* des plateformes de streaming comme Twitch. L'interactivité est au cœur de l'expérience Twitch, rendue possible par la diffusion en direct et le *chat* instantané. Cette interactivité est ce qui distingue Twitch des autres plateformes de diffusion en direct.

Créée en 2006 par Justin Kan et Emmett Shear sous le nom de Justin.tv, la plateforme était initialement conçue pour le *life casting*[2], où les utilisateur·rice·s diffusaient leur quotidien en direct. Cependant, elle a rapidement évolué vers la diffusion de parties de jeux vidéo, répondant à une demande croissante. En 2011, reconnaissant cette tendance, l'entreprise lance Twitch, une plateforme dédiée exclusivement aux jeux vidéo, qui remplace Justin.tv. Le succès est important, et en 2014, Amazon rachète Twitch(*Amazon rachète Twitch pour 970 millions de dollars*, 2014). Twitch commence à gagner du terrain en France au début des années 2010. Le jeu vidéo, déjà profondément ancré dans la culture populaire française, trouve sur Twitch un nouveau moyen d'expression. Des figures emblématiques du streaming en France, comme ZeratoR et Gotaga, émergent rapidement, attirant des milliers de spectateurs lors de leurs diffusions, et contribuant à populariser la plateforme. La croissance de Twitch en France connaît une accélération spectaculaire lors de la crise sanitaire du COVID-19 en 2020 (Ferret, 2022, p. 140). Durant le confinement, l'usage de la plateforme explose, atteignant plus d'un million de visiteurs uniques par jour (Le Guyader, 2021). Cette période est également marquée par une diversification importante du contenu diffusé sur Twitch. Si le jeu vidéo demeure central, la plateforme devient un espace où une large variété de contenus voit le jour : des *lives* de cuisine, des émissions politiques, des compétitions d'*esport*, des pratiques artistiques en direct, et même des événements sportifs.

[2] Téléréalité en direct diffusée par des chaînes personnelles sur Internet.

(cc) BY-NC-ND

B. Le capital communautaire sur Twitch

Le terme de communauté est omniprésent sur Twitch, c'est de cette manière que les streameur·se·s désignent collectivement leurs *viewers*. Mathieu Coq, docteur en économie et streamer, utilise le concept de « capital communautaire » (2018) pour désigner la réputation et les relations de proximité qu'un·e streameur·se développe avec son audience. Ces relations ne sont pas simplement des interactions sociales, mais elles sont quantifiées et matérialisées par des indicateurs et des métriques (comme le nombre de followers, de vues, de likes, de commentaires, etc.) que la plateforme met à disposition et que le streamer peut utiliser (Cocq, 2018, p. 10). Ce capital n'est pas seulement un aspect de la notoriété ou de la popularité, mais un véritable actif qui a une valeur économique. Le capital communautaire devient une source de revenus. Par exemple, plus la communauté d'un streamer est engagée, plus il pourra monétiser son contenu par des dons, des abonnements, des produits dérivés, des partenariats, ou des publicités.

Le modèle économique de Twitch repose sur un « idéal communautaire » (Cocq, 2018, p. 2), conçu pour favoriser la formation de communautés autour des chaînes, tout en exploitant leur potentiel économique. Twitch encourage les spectateur·rice·s à s'abonner à des chaînes spécifiques via des abonnements payants, appelés « subs ». Ces abonnements offrent divers avantages en fonction des préférences du·de la propriétaire de la chaîne, tels que l'accès à des émoticônes exclusives, la possibilité de visionner des rediffusions ou encore le droit de participer aux discussions dans le chat. Par exemple, l'utilisation d'émoticônes spécifiques à une chaîne devient un marqueur d'appartenance, renforçant ainsi le sentiment de communauté.

Les plateformes de streaming exploitent également ce capital communautaire en utilisant ces données pour attirer des annonceurs, développer des services payants, et optimiser leur algorithme pour maximiser l'engagement et les revenus. La relation de proximité entre un·e streameur·se et son audience devient un produit, quelque chose qui peut être vendu ou utilisé pour générer du profit.

La structure économique de Twitch impacte la formation des communautés en ligne, leur conférant une dimension pécuniaire significative pour les streameur·se·s. Les différents statuts de chaînes sur Twitch – Affilié·e, Partenaire, et autres diffuseur·se·s – illustrent cette dynamique. Les chaînes affiliées bénéficient de la possibilité de monétiser leur contenu et d'accéder à des fonctionnalités telles qu'une augmentation de la durée de stockage des vidéos à la demande, à condition de diffuser 8 heures de stream, de streamer 7 jours différents, d'avoir une moyenne de 3 *viewers*, et d'atteindre 50 *followers*. Les partenaires Twitch, quant à eux, ont accès à des fonctionnalités principalement axées sur la monétisation et la personnalisation de la chaîne, nécessitant de streamer un total de 25 heures, sur 12 jours différents, avec au moins 8 *streams* ayant une moyenne de 75 *viewers* sur 30 jours. Les autres diffuseur·se·s n'ont pas d'avantages spécifiques.

Ainsi, il apparaît clairement que la plateforme Twitch encourage les créateur·rice·s à attirer un public plus large et régulier pour constituer une communauté et recevoir des récompenses monétaires.

(cc) BY-NC-ND

Nous reconnaissions l'importance du concept de capital communautaire et l'influence du modèle économique de Twitch sur la formation de communautés, néanmoins nous avons choisi de ne pas en faire le cœur de notre étude. Notre objectif est d'explorer ces communautés sous un angle différent, celui de l'événement GTA RPZ, de ses traces et sa mémoire.

(cc) BY-NC-ND

III. CONCEPTUALISER LES COMMUNAUTES EN LIGNE

Le mot communauté revêt différentes significations selon le cadre théorique. Ces diverses définitions reflètent en réalité différentes perspectives sur ce qu'est une communauté. Notre démarche consistera tout d'abord à les présenter de manière approfondie, puis à les confronter dans la « Partie 3 : Les résultats de l'enquête et de l'analyse » (p.45) avec les réalités observées sur notre terrain d'enquête.

A. L'évolution de la notion de communauté

Miller, maître de conférences en sociologie et études culturelles à l'Université du Kent, et Yuan, professeure à l'Université de l'Illinois à Chicago au département de communication, ont tout·e·s deux retracé l'histoire du principe de communauté, de son usage en sociologie occidentale, jusqu'aux problématiques de l'emploi du terme de « communauté en ligne ». Les deux auteur·rice·s convergent sur plusieurs aspects notamment sur le fait qu'Internet est à la fois façonné par et façonne le tissu social. Ainsi, la séparation stricte entre les espaces en ligne et hors ligne n'est pas pertinente. Cependant, les visions de Yuan et Miller se complètent car il·elle·s arrivent à des conclusions différentes. Miller explique que le terme de communauté n'est plus approprié pour désigner les formes modernes d'association : le concept de réseau est plus pertinent tandis que, Yuan, argumente pour une approche culturaliste du concept de communauté en ligne. Cela vise à comprendre comment le dispositif s'intègre dans divers processus, notamment les logiques historiques, économiques, technologiques et sociales.

La fin de la communauté traditionnelle

Le concept de communauté est relégué au second plan dans l'étude des nouveaux médias comme une forme sociale du passé (Miller, 2011 ; Yuan, 2013). Dans la tradition de la sociologie occidentale, Miller (2011) met en avant les contradictions entre communauté et société moderne. Il se réfère, entre autres, aux travaux du sociologue allemand du XIX^{e} siècle, Ferdinand Tönnies, sur l'opposition entre *Gemeinschaft* et *Gesellschaft* (1887). *Gemeinschaft*, traduit par le mot communauté, est l'opposé conceptuel de *Gesellschaft* traduit par le terme société. De la seconde moitié du XIX^{e} au début du XX^{e} siècle en Allemagne, il y a un accroissement des villes industrielles, de la mobilité des populations et les échelles spatiales s'agrandissent (Miller, 2011, p. 185). La localité perd de l'importance et les relations entre personnes deviennent plus uni-dimensionnelles et spécialisées (Miller, 2011, p. 185). Ces changements marqueraient la fin de la communauté caractérisée par des rencontres face-à-face, des liens organiques, interdépendants et émotionnels au profit d'une société marquée par l'individualisme, des choix rationnels et calculés. D'autres sociologues, jusqu'à la seconde moitié du XX^{e} siècle mettent en avant l'impact de l'industrialisation et de l'urbanisation dans un contexte capitaliste conduisant à un effritement de la communauté en tant que structure sociale (Miller, 2011, p. 186). Dans ces travaux, le passage de la communauté vers la société moderne impliquerait la dissolution des autorités traditionnelles

(cc) BY-NC-ND

telles que la structure villageoise et familiale, perçues comme des menaces pour la liberté individuelle. Par conséquent, il semblerait presque paradoxal de rapprocher le concept de communauté associé à une forme traditionnelle de socialité et l'espace en ligne associé au monde contemporain, mondialisé, rationnel et individualiste.

Concept de réseaux et sociabilités en ligne

À mesure que la mobilité physique et les avancées technologiques réduisent l'impact de la localité géographique en tant que moteur des interactions sociales, le terme communauté semble perdre en pertinence pour décrire les schémas d'organisation sociale contemporains. Plutôt que de débattre de la dégradation ou de l'amélioration des communautés, Miller met l'accent sur l'accélération des transformations, principalement initiées par les dynamiques capitalistes. Miller abandonne le concept de communauté lié à des interactions en face-à-face dans un cadre spatial spécifique, en faveur du concept de réseau. Cette transition conceptuelle s'appuie sur la perspective de Wellman (2001), suggérant qu'il est plus judicieux aujourd'hui de parler de « ma communauté », formée en réseau autour de l'individu et de ses intérêts, plutôt que de conceptualiser « la communauté » comme un groupe partageant des liens mutuels d'interdépendance et de destin commun (Miller, 2011, p. 196). Yuan explore ce propos en reprenant les travaux de Fernback (2007). Ce dernier met en lumière un aspect paradoxal au sein des groupements virtuels où les discussions sur le respect mutuel et la bienveillance coexistent avec une réticence marquée envers une réelle proximité. Le concept de communauté appliqué au numérique ne serait qu'une imitation superficielle d'éléments symboliques supposés représenter la communauté (Fernback, 2007 *in* Yuan, 2013, p. 667). Néanmoins, le terme de communauté n'est pas nécessairement à bannir des études académiques. Par exemple, Yuan distingue les propriétés individualistes des communautés en ligne (association volontaire basée sur des besoins) et les communautés traditionnelles (structures normatives alimentant des ordres organiques) (Katz et al., 2004 *in* Yuan, 2013, p. 667). Selon Yuan (2013), l'approche par réseaux présente une limitation : bien qu'elle ancre la description de la réalité sociale dans des schémas de relations, elle omet de prendre en compte leur contexte social. Elle critique le traitement secondaire des valeurs, croyances, et motivations dans l'analyse par réseaux. Ces éléments sont souvent considérés soit comme des variables parasites, soit comme dépendants de la structure, sans susciter de réelles discussions sur leur influence sur les comportements des acteur·rice·s en ligne (Yuan, 2013, p. 668).

Approche culturaliste

En comparant la culture asiatique et occidentale, Yuan montre que des principes fondamentaux concernant les valeurs et l'identité influencent notre compréhension du concept de communauté et par répercussion, de communauté en ligne. En effet, les principes de communauté sont le résultat des courants de pensée occidentaux, ancrés dans des principes rationalistes et modernistes et sont donc loin d'être universels :

(cc) BY-NC-ND

> « La question fondamentale posée par les culturalistes aux rationalistes ... est la suivante : La vision du soi comme un agent moral purement et radicalement autonome, atomistique et autorégulateur, doté de droits, est-elle partagée par toutes les sociétés et tous les peuples à travers l'histoire de l'humanité, ou la créature au choix rationnel est-elle simplement un être historiquement spécifique » (Yuan, 2013, p. 676)

Yuan nous met en garde envers une simplification universelle et nous invite à comprendre les variations sociales de : l'utilisation d'Internet ; de la composition, des types d'interaction, de structure et d'implication des communautés en ligne (Yuan, 2013, p. 676). Elle argumente pour adopter une approche culturaliste afin d'étudier internet en mettant en lumière les aspects culturels, sociaux et historiques des groupes qui se forment. Par exemple, pour étudier les groupements autour de GTA RPZ, nous devrons répondre à cette question : Comment caractériser le contexte et les logiques historiques, économiques, technologiques et sociales derrière ces communautés ? Plutôt que de se concentrer uniquement sur les aspects techniques ou structurels des communautés en ligne, cette approche accorde de l'importance aux normes, aux valeurs, aux pratiques et aux identités partagées au sein de ces communautés virtuelles. Elle s'intéresse notamment à la façon dont les membres interagissent, communiquent et partagent des idées, des croyances ou des intérêts communs à travers des plateformes numériques. L'accent est mis sur la culture émergente au sein de ces groupes en ligne, sur la construction de leur identité collective et sur la manière dont cette identité culturelle influence leurs interactions et leurs activités en ligne. Les communautés en ligne qu'elles soient examinées à un niveau très fin ou intermédiaire nécessitent d'être situées dans un cadre prenant en compte l'influence culturelle (Yuan, 2013, p. 675).

Signes d'appartenances

Pastinelli, professeure de sociologie à l'Université de Laval intéressée par les formes contemporaines de lien social, s'appuie sur la notion de réseau et à l'instar de Miller, la thèse des « collectifs dotés d'une quelconque unité » (2020, p. 45) est écartée. Toutefois, dans un court article, elle conçoit la communauté en ligne comme « un entrecroisement de réseaux individuels » (2020, p. 45). Elle s'appuie sur les travaux d'Anthony Cohen (1985) pour définir les caractéristiques du lien communautaire et l'existence d'une frontière symbolique. Cette frontière se forme à travers des processus de différenciation, où les individus se reconnaissent mutuellement comme membres d'un groupe et se distinguent de ceux qui ne partagent pas cette affiliation (Pastinelli, 2020, p. 45). Cette appartenance à la communauté varie selon divers paramètres tels que l'ancienneté, la reconnaissance basée sur la contribution individuelle, la proximité avec les figures de pouvoir, ainsi que la maîtrise des codes, des savoirs et des références partagées (Pastinelli, 2020, p. 45). Péquignot, un chercheur-doctorant en Sciences de l'information et de la communication, indique que la

(cc) BY-NC-ND

plateforme Twitch favorise la culture de l'implicite à travers un vocabulaire et des références communes, souvent liés à la culture populaire ou à des moments vécus propres à chaque communauté (Péquignot, 2022, p. 56). Pastinelli met en avant les éléments symboliques constituants les liens des réseaux. Elle avance ainsi une définition inclusive de la communauté en ligne. Elle évoque des réseaux individuels parfois instables tout en suggérant la présence potentielle de liens de solidarité forts. Dans le cadre de notre étude, cette définition nous invite à être rigoureuse quant à la description et l'analyse de notre terrain d'enquête. Plutôt que d'imposer des limites strictes, cette définition nous encourage à reconnaître la diversité et la souplesse inhérentes au concept de communauté.

B. Les communautés de *fans*

La notion de communauté de *fans* – *fandom* en anglais – est à explorer pour étudier les regroupements autour de GTA RPZ car ils sont formés autour d'une œuvre de fiction de la même manière que les *fandoms* autour de séries ou de films populaires. Mélanie Bourdaa, professeure des universités en SIC à l'Université Bordeaux 3, explique que les communautés de *fans* rassemblent des individus ayant des intérêts communs en un même lieu en ligne ou hors ligne, favorisant les échanges et le partage (Bourdaa, 2021, p. 50-51).

L'existence de *fans* et de communautés de *fans* précède l'utilisation contemporaine de ces termes. Dès le XVIII^{e} siècle, des rassemblements d'individus passionnés autour d'œuvres fictionnelles étaient déjà en place (Bourdaa, 2021, p. 27). Le mot *fan*, diminutif de fanatique, est historiquement associé à des connotations négatives telles que le culte religieux, l'excessivité, la dévotion et l'obsession. Ces connotations persistent dans les discours médiatiques actuels (Bourdaa, 2021, p. 27). Les *fans* sont souvent moqués, et leurs pratiques créatives ainsi que leur passion sont négligées par les études académiques. Bourdaa montre également qu'il existe une différenciation genrée dans le regard porté sur les *fans* : les hommes sont souvent dépeints comme asociaux et obsessionnels, tandis que les femmes sont associées à l'hystérie et présentées comme hors de contrôle (Bourdaa, 2021, p. 47). Cependant, Bourdaa affirme que les *fans* ne sont pas de simples consommateur·rice·s en position passive. Ils agissent, produisent, donnent du sens, échangent et discutent. Elle note que, bien que les études sur les *fandoms* aient mis du temps à se construire, les *fans* ont toujours eu un discours et une analyse sur leurs pratiques et leurs communautés (Bourdaa, 2021, p. 41). Il est donc crucial de prendre du recul par rapport à ces préjugés pour s'intéresser réellement aux pratiques, aux représentations et aux discours des personnes concernées.

Bourdaa résume les différents mouvements de conceptualisation des *fans* en trois vagues successives. La première vague considère les *fans* comme une entité collective dans une économie médiatique politique (Bourdaa, 2021, p. 42). Ces collectifs partagent une identité, des codes, des pratiques et des valeurs autour de l'interprétation d'une œuvre. La seconde vague se concentre sur les différents statuts du fan au sein d'un collectif selon son investissement, et sur la création de catégories (Bourdaa, 2021, p. 42). Ces deux visions s'accordent avec celle de Pastinelli sur les communautés en ligne qui mettait l'accent sur l'importance d'une culture partagées entre membres et les divers niveaux de reconnaissance

(cc) BY-NC-ND

d'engagement dans une communauté. Enfin, la troisième vague met en avant un glissement vers des pratiques plus communes (Bourdaa, 2021, p. 43), les *fans* sont moins marginalisés et davantage intégrés dans la culture *mainstream*.

La convergence culturelle et la culture de la participation

L'émergence et la multiplication des communautés de *fans* s'inscrivent dans ce que le champ des SIC qualifie de convergence culturelle (Bourdaa, 2021, p.30). Cela représente un changement de paradigme médiatique qui modifie la relation entre producteur·rice·s et récepteur·rice·s de biens culturels de *top-down* à *bottom-up* pour créer ce qu'Henry Jenkins désigne comme une nouvelle culture participative (2006 *in* Bourdaa, 2021, p. 31). La convergence culturelle est le résultat d'un dialogue entre production et réception, alliant le désir d'expansion des empires médiatiques et une plus grande autonomie des publics (Bourdaa, 2021, p. 32). Les publics gagnent ainsi en agentivité, et cette culture de la participation se situe au croisement de trois mouvements :

(i) L'accessibilité des technologies numériques permettant de collecter, créer et diffuser des contenus médiatiques ;
(ii) L'avènement des pratiques du « Do-It-Yourself » (DIY) pour utiliser les outils technologiques ;
(iii) La profusion d'images, d'idées et de récits facilitée par l'économie de conglomérats médiatiques horizontaux (Jenkins *in* Bourdaa, 2021, p. 33).

Cela modifie les rapports de pouvoir entre les industries médiatiques et les consommateur·rice·s, donnant à ces dernier·ère·s un rôle plus important (Burgess & Green, 2009, p. 10 *in* Bourdaa, 2021, p. 34).

Identifier les fans

Bourdaa avait mené une étude sur la manière dont les *fans* de séries caractérisent leur propre statut en France et en Espagne. Selon cette étude, les personnes se considéraient comme des *fans* s'ils·elles avaient visionné plusieurs fois la série. Cependant, la plupart d'entre elles·eux éprouvaient des difficultés à s'identifier pleinement avec ce terme. Bourdaa définit le *fan* comme actif pour différencier les « publics classiques et les publics fans » (2021, p. 48) : « Il est surtout un producteur de contenus et de sens… *(un)* producteur participant et engagé » (Bourdaa, 2021, p. 48) avec un investissement matériel et émotionnel.

Selon Bourdaa un·e *fan* se caractérise par plusieurs éléments clés :

- Il·elle appartient à une communauté organisée au sein de laquelle il·elle exprime sa passion et contribue à l'intelligence collective ;
- Sa relation avec l'œuvre est prolongée et approfondie, allant au-delà du simple visionnage pour inclure une connaissance détaillée de celle-ci ;
- Il·elle s'engage également dans la création de contenus inspirés par l'œuvre ;

(cc) BY-NC-ND

- Il·elle manifeste son engagement social culturel et politique pour exprimer publiquement son identité personnelle et l'identité collective de la communauté (2021, p. 54).

L'étude des communautés formées autour de GTA RPZ, à travers le prisme de la conception du *fan* de Bourdaa, met en lumière l'importance de l'engagement actif et de la participation communautaire. Certain·e·s spectateur·rice·s de cet événement n'étaient pas de simples observateur·rice·s passif·ve·s. Ils·elles ont activement contribué à la création de sens et de contenu, développant des relations avec l'œuvre et d'autres membres de la communauté. Bien que l'événement ait duré deux semaines, la relation des spectateur·rice·s avec GTA RPZ et les streameur·se·s impliqué·e·s s'est souvent prolongée au-delà de cette période. Les *fans* ont suivi les *streams* de leurs créateur·rice·s préféré·e·s, se sont investi·e·s dans les histoires et les personnages créés pendant l'événement, et ont continué à en discuter et à consommer du contenu lié après la fin de l'événement. De plus, il·elle·s ont souvent du contenu inspiré par l'événement, incluant des montages, des memes, des *fanfictions* et des *fanarts* (Péquignot, 2022).

C. Les communautés françaises sur Twitch

Les études académiques françaises portant sur la plateforme Twitch demeurent peu nombreuses et émanent de diverses disciplines telles que les sciences sociales et les sciences du langage. Elles examinent notamment les interactions et les liens entre les streameur·se·s et les viewers (Choquet & Osorio Ruiz, 2020 ; Coavoux & Roques, 2020 ; Ferret, 2023).

Pratiques vidéoludiques

Deux articles parus en 2020 se sont penchés sur les regroupements sur Twitch sous l'angle des communautés formées autour des jeux vidéo. L'étude publiée par Élise Choquet et Natalia Marcela Osorio Ruiz, respectivement doctorante et chercheuse en sciences du langage, ont adopté le concept de « communauté de joueurs » car elles ont observé que les regroupements se créaient autour des pratiques de joueur·se·s et d'une identité de groupe commune associée aux jeux vidéo (Choquet & Osorio Ruiz, 2020, p. 6). Dans un autre article, Samuel Coavoux, professeur de sociologie, et Noémie Roques, doctorante en science de l'éducation, ont aussi identifié des communautés structurées en fonction des types de jeux pratiqués. Toutefois, la plateforme Twitch ne se limite pas uniquement à la diffusion de parties de jeux vidéo filmées. Les jeux vidéo jouent un rôle central dans la création et l'organisation des communautés mais ils ne représentent pas l'ensemble du contenu disponible. Il est observé une diversification croissante du contenu diffusé sur Twitch (Lausson, 2016 ; Beaussart, 2020). Cette évolution rend les communautés de joueur·euse·s moins prédominantes, bien qu'elles continuent néanmoins de susciter un intérêt significatif.

(cc) BY-NC-ND

L'importance de l'interaction

Coavoux et Roques ont étudié les relations établies entre les streameur·se·s spécialisé·e·s dans le jeu vidéo et leur public. Ils·elles ont démontré que les vidéastes sont devenu·e·s des figures d'autorité dans le domaine du jeu vidéo, rivalisant ainsi avec la presse spécialisée. Leur légitimité et valeur découle en partie des relations entre streameur·se·s et *viewers* (Coavoux & Roques, 2020, p. 19). Ils·elles ont conclu que ces relations reposaient sur une image d'authenticité, définie par des caractéristiques telles que la spontanéité, l'originalité et l'intégrité (Coavoux & Roques, 2020, p. 18). Dans le cadre de leur étude en linguistique, Choquet et Osorio Ruiz, ont révélé l'importance des échanges entre les streameur·se·s et les *viewers* dans la création d'une proximité relationnelle. Ils·elles ont montré que ces interactions *via* l'utilisation du *chat* contribuent à construire une communauté autour du partage de centres d'intérêt, de pratiques et d'une histoire commune (Choquet & Ruiz Osorio, 2020, p. 13). Les expressions de proximité et de familiarité jouent également un rôle crucial dans le sentiment d'appartenance des individus, en marquant la reconnaissance des streameur·se·s envers leur public. Coavoux et Roques ont approfondi cette idée, en avançant que l'image d'authenticité des streameur·se·s reposait sur la proximité établie avec leur public (Coavoux & Roques, 2020, p. 12). Ce processus s'appuie en grande partie sur la reconnaissance d'une « proximité sociale et culturelle » (Coavoux & Roques, 2020, p. 13) et conduit à privilégier, dans le choix des streameur·se·s suivis·e·s, les affinités sociales, selon un mécanisme d'homophilie (Coavoux & Roques, 2020, p. 13).

Ferret reprend ces études dans sa thèse, « Le capitalisme autonarratif Production, réception et valorisation du récit de soi sur Twitch » (2023), et explique que les communautés sont en partie le résultat d'un travail émotionnel et relationnel réalisé par la mise en scène du ou de la streameur·se comme un·e pair·e « authentique et proche » (Ferret, 2023 p. 226). Les stratégies de proximité passent par des modalités discursives pour créer du lien (salutations, engagements pris devant la communauté, les réactions face à un abonnement) (Ferret, 2023, p. 226). Ce travail construit par exemple une culture locale, caractérisée par des blagues internes, un vocabulaire spécifique, et la création de contenu graphique représentant des moments de complicité (Fine in Coavoux & Roques, 2020, p. 15) et permet de fidéliser des spectateur·rice·s en communauté. Des éléments symboliques comme ceux-ci méritent d'être davantage explorés, comme suggéré par l'article de Pastinelli.

Identité communautaire

Ferret indique que les regroupements sur Twitch ne sont pas fondés uniquement sur des interactions conversationnelles prenant place dans le *chat* (Ferret, s. d., p. 224). Il reprend les travaux de Paul Ricoeur sur l'identité. Selon lesquels, nous concevons notre identité à travers les récits que nous tissons sur notre propre vie, en sélectionnant, organisant et interprétant nos expériences à travers des schémas narratifs qui évoluent avec le temps. De la même manière, les communautés construisent leurs identités à travers des récits partagés et des narrations collectives. Selon Ferret, les regroupements sur Twitch sont des communautés narratives qui se fédèrent autour de l'identité du·de la streameur·se. Les *viewers* s'identifient mutuellement en reprenant, dans leurs communications en *stream* ou

(cc) BY-NC-ND

hors-stream, les schèmes narratifs-identitaires de leur streameur·se de référence (Ferret, 2023, p. 248-9). Le *stream* sert en réalité de support à l'existence narrative des groupes de *viewers*, et l'identité narrative des communautés Twitch émerge à travers la collectivisation de l'identité des streameur·ses. La mémoire au sein du groupe se construit en référence à l'évolution du streameur·se au fil du temps, avec le partage des *streams* passés et des objectifs futurs sur la plateforme (Ferret, s. d., p. 249).

Ferret met en lumière l'importance de la construction de l'identité narrative communautaire par le biais de la capture et de la sauvegarde des moments significatifs des *streams* en direct. Ces clips, créés par les *viewers*, se transforment en symboles d'appartenance et sont échangés en fonction du contexte discursif (Ferret, s. d., p. 249). La recréation des *streams*, dans laquelle les *viewers* jouent un rôle actif en réalisant des coupes, en nommant les fichiers, etc., contribue à stabiliser la perception communautaire du streameur·se. De ce fait, la participation active des *viewers* à ce processus renforce la cohésion et l'identité collective au sein de la communauté de *streaming* et stabilise la perception communautaire du·de la streameur·se. Dans ce contexte, les traces jouent un rôle dans la reconstruction, l'actualisation de l'identité collective d'une communauté.

Bilan – Conceptualiser les communautés sur Twitch

En sociologie occidentale, le terme communauté est souvent perçu comme étant lié à la localité et au traditionnel, en opposition à une société moderne mondialisée, rationnelle et individualiste (Miller, 2011). Cette vision simplifie et universalise le concept de communauté (Yuan, 2013, p. 676). De plus, elle s'appuie sur l'idée d'un déclin des communautés au profit des relations basées sur des besoins et par conséquent, limite la compréhension de la pluralité des liens entre les individus et leurs spécificités socioculturelles. Afin d'éviter les débats sur le déclin des communautés traditionnelles ou le renouveau des communautés avec la démocratisation d'Internet, Miller préfère le concept des réseaux individuels.

Pastinelli utilise aussi ce concept en mettant en avant l'importance de l'entrecroisement de ces réseaux individuels. Elle met en lumière ce qui constitue ces liens au-delà de la simple cartographie de réseau, en explorant l'importance des signes d'appartenance, de la frontière symbolique d'une communauté et de la culture de l'implicite. La perspective de Miller peut donc être complétée par une approche plus nuancée, prenant en compte les motivations et l'histoire des individus. Cette approche permet de donner du sens et de la profondeur au réseau, tout en questionnant ses limites. Nous cherchons à comprendre, à un niveau plus subtil, les signes d'appartenance et les figurations d'identités collectives sur Twitch. Nous conserverons le terme de communauté en ce qu'il qualifie le collectif au-delà du réseau de personnes relié par des intérêts communs, nous chercherons à comprendre ce qu'il y a derrière cela.

La notion de communautés de *fans* semble pertinente pour interroger les rapports des *fans* aux traces de l'œuvre. De plus, les communautés de pratiques et notamment celles liées

(cc) BY-NC-ND

aux jeux vidéo semblent une bonne piste pour comprendre la constitution des communautés sur Twitch car la plateforme partage une histoire commune avec celle du jeu vidéo. Les interactions en direct dans le *chat* sont aussi essentielles car elles créent des relations particulières entre streameur·se et *viewers* qui reposent sur une image d'authenticité et une proximité (Coavoux & Roques, 2020, p. 18). De plus, Ferret observe que les communautés sur Twitch fonctionnent également comme des communautés narratives, façonnant leur identité par le biais de récits partagés et de narrations collectives.

(cc) BY-NC-ND

PARTIE 2 : UNE ETUDE DES TRACES DES COMMUNAUTES EN LIGNE

Nous avons d'abord établi que le concept de communauté est utile pour examiner les interactions et les regroupements de personnes sur Twitch. Nous souhaitions comprendre comment les communautés se créent, existent autour de l'événement GTA RPZ et ce qui les caractérisent. C'est en cherchant un moyen de les étudier que nous sommes venus à vouloir étudier leurs traces en ligne. Dans cette partie, nous développerons notre méthodologie de recherche, notre objet d'étude et notre terrain d'enquête.

I. CONSTRUIRE UN OBJET D'ETUDE

A. Le choix du terrain

Durant la phase de construction de notre sujet d'étude, nous avons pris nos distances avec les éléments qui avaient initialement nourri notre réflexion : le *fanzine* communautaire autour du GP Explorer et l'événement GTA RPZ. Nous souhaitions interroger les communautés sur Twitch de manière plus globale. Nous avions envisagé de focaliser notre étude sur la chaîne d'un·e streameur·se spécifique, puis d'interroger les spectateur·rice·s sur leur expérience et leur relation au *stream* pour ensuite élargir le terrain en fonction des opportunités. Néanmoins, cette méthode présentait des risques : elle était floue, risquait de se limiter à une description superficielle des relations entre *viewers* et un·e streameur·se. De plus, cette approche rendait difficile la définition d'un périmètre pour notre terrain de recherche, elle aurait été davantage adaptée à un terrain plus long.

Nous sommes donc revenus à notre idée initiale : le *fanzine* communautaire autour du GP Explorer et GTA RPZ. Nous souhaitions nous concentrer sur le *fanzine* car nous y avions participé et qu'il se rapportait à un événement récent auquel nous avions assisté en direct. Cependant, il n'y avait qu'un *fanzine* à analyser et la personne responsable n'a pas répondu à nos demandes d'entretien ce qui a limité les possibilités d'analyse. De plus, il est rapidement devenu évident que l'événement GTA RPZ était justifié pour questionner les traces des communautés en ligne et la constitution d'une mémoire collective. Il date de plusieurs années mais il continue d'être mentionné quotidiennement sur des plateformes comme Discord[3] et Twitter. De plus, il a généré une profusion de productions, telles que des pages Wikis, des documents Google, des *best-of*, des *fanarts* et des *fanfictions*. Cela en fait un terrain de recherche particulièrement fertile.

L'événement GTA RPZ n'est pas exclusivement lié à un·e streameur·se, mais à une multitude de participant·e·s, ce qui permet d'examiner les interactions entre différentes

[3] Discord est une plateforme de communication en ligne qui permet aux utilisateur·rice·s de créer des serveurs, qu'ils soient privés ou publics, pour échanger par texte, audio, et vidéo. Ces serveurs sont structurés en salons thématiques, où les membres peuvent partager et discuter de contenus spécifiques.

(cc) BY-NC-ND

communautés mais aussi leurs similitudes et différences. Cette diversité reflète mieux l'utilisation de la plateforme Twitch, où un individu n'appartient pas exclusivement à une communauté associée à un·e seul·e streamer. Maude Bonenfant, professeure au Département de communication sociale et publique à l'Université du Québec à Montréal (UQAM), s'intéresse à l'analyse sémiotique des mèmes et à l'aspect communautaire de leur réseau de diffusion. Dans les faits, nous considérons des traces différentes : elle s'intéresse aux indices qui révèlent le contexte et les conditions de production, tandis que nous nous concentrons sur ce qui subsiste d'un événement. Sa méthodologie est centrée sur la traçabilité et la reconstruction de l'historique d'objets culturels à partir de leurs métadonnées. Néanmoins, ses travaux sont pertinents pour mon mémoire, selon elle, les mèmes et leurs métadonnées révèlent des informations sur les communautés au sein desquelles ils circulent. L'étude de la circulation des mèmes sur les réseaux numériques permettrait de reconstruire l'identité des communautés en ligne :

> « Il y a une façon de faire et de communiquer propre à certaines communautés qui, au-delà du sujet et des références du mème numérique, au-delà du sens à première vue interprétable, au-delà de ce que sont les mèmes comme mode de communication désormais formalisé, est révélatrice des conditions de possibilité de pratique et d'usage issues d'une identité culturelle extériorisée » (Bonenfant, 2014, p. 39).

Ces indices révèlent des modes de communication spécifiques à certaines communautés. Des modifications et des orientations peuvent émerger selon les collectifs qui s'approprient l'événement passé, contribuant à façonner un certain imaginaire de celui-ci. En analysant ces traces et les réseaux humains par lesquels elles se diffusent, nous pouvons obtenir une vision plus précise de la structure des communautés en ligne.

B. La circulation des traces

Le fait que GTA RPZ ait eu lieu il y a plusieurs années permet d'interroger le rapport des communautés en ligne à leur propre histoire et à leur mémoire collective sur la durée. Le concept de trivialité développé par Jeanneret (2008) permet d'analyser la circulation des traces de cet événement. Ce dernier a pris forme et acquis des significations le jour où il a eu lieu, mais son souvenir ne reste pas statique ; il est remodelé à chaque réutilisation ou mobilisation (Jeanneret, 2008). Dans son ouvrage « Penser la trivialité : la vie triviale des êtres culturels » (2008), Jeanneret conçoit la culture sous l'angle de la communication, comme un phénomène dynamique. Pour lui, la culture est un processus en perpétuel mouvement, où la circulation continue est cruciale (Patrin-Leclère & Seurrat, 2015, p. 24). Il utilise le terme d'*êtres culturels* pour désigner les objets qui sont enrichis par leur circulation dynamique au sein de la culture. Selon lui, « tout ce qui a un statut culturel dans la société connaît une destinée triviale, car c'est par les appropriations dont il est l'objet qu'il se charge de valeur » (Jeanneret, 2008, p.15). Pour Jeanneret, la trivialité n'est pas à comprendre dans son sens commun de quelque chose de banal ou insignifiant, mais plutôt comme un processus fondamental dans la manière dont les objets culturels circulent et

(cc) BY-NC-ND

acquièrent du sens au sein de la société. Il explique que les objets, les idées, les pratiques culturelles – ce qu'il appelle les « êtres culturels » – ne restent pas figés une fois qu'ils ont été créés ou diffusés. Au contraire, ils subissent un processus de trivialisation qui se manifeste par leur circulation, réappropriation, transformation et réinterprétation au fil du temps et au sein de différents contextes sociaux et médiatiques.

La trivialité, selon Jeanneret, désigne donc cette dynamique de circulation et de réappropriation des objets culturels. Un objet culturel acquiert de la valeur non seulement par sa création initiale, mais surtout par les multiples usages, interprétations et réinventions dont il fait l'objet au fil du temps. Cette approche met en lumière l'importance de la diffusion et de l'appropriation continue des contenus culturels, qui sont constamment enrichis et transformés par les pratiques sociales. L'utilisation du concept de trivialité permet de comprendre comment l'événement GTA RPZ, bien qu'il soit ancré dans un moment historique précis, continue d'évoluer à travers les souvenirs et réutilisations des communautés en ligne. Ces réappropriations successives contribuent à la construction d'une mémoire collective qui n'est jamais figée, mais en perpétuel mouvement, enrichissant l'objet culturel à chaque nouvelle interaction. Il a montré ainsi l'importance des réappropriations, de l'enrichissement des *êtres culturels* et de leurs modifications au fil du temps par la pratique (Jutant & Seurrat, 2009, p.131).

Delphine Saurier, enseignante-chercheuse en SIC, reprend le concept d'*être culturel* développé par Jeanneret pour illustrer le passage de personnes réelles telles que Marcel Proust, à des figures historiques (*êtres culturels*). Ce processus de transformation est crucial pour comprendre comment l'événement GTA RPZ s'est inscrit dans la mémoire collective. Geoffroy Gawin, maître de conférences en SIC à l'Enssib, a synthétisé les travaux de Saurier, en précisant que cette dernière met en évidence l'importance d'associations dédiées dans la construction et circulation des *êtres culturels*. Son enquête a commencé par l'étude des lieux animés par des associations dédiées à la commémoration de figures, afin de comprendre « la fondation des lieux, le cadre de leur mise en place et leur légitimation » (Saurier *in* Gawin, 2014, p. 2). Ces lieux représentent le point de départ de l'activité mémorielle et de la circulation des figures historiques. Pour notre étude sur GTA RPZ, il est donc essentiel de localiser des « points d'observation privilégiés de leur circulation » (Gawin, 2014, p. 1). Nous devons identifier des espaces numériques capables de rendre possible la circulation de l'événement et de ses traces. Saurier décrit ensuite deux étapes successives pour qu'une figure devienne un *être culturel* : un temps de latence suivi d'un détachement des lieux et d'une autonomisation des figures dans un contexte plus large. Nous analyserons comment la circulation des traces a permis l'appropriation de l'événement GTA RPZ à différentes échelles et surtout suivant différents collectifs. En étudiant ces traces, nous visons à identifier les impacts de l'événement sur la communauté Twitch francophone. Comment GTA RPZ a-t-il marqué les esprits ? Quel effet a-t-il eu sur la mémoire collective ? Comment cette dynamique s'est-elle manifestée dans un contexte numérique ? Comment le souvenir de cet événement a-t-il évolué au fil du temps ?

Le choix d'un événement exceptionnel qui semble avoir marqué le *streaming* français garantit la présence de matériaux d'analyse riches et diversifiés. Il permet aussi de situer le

(cc) BY-NC-ND

point de départ de la recherche et d'explorer les différentes facettes des dynamiques communautaires. Cependant, en n'examinant pas le quotidien des *streams* – les *lives* et les rediffusions – et les interactions entre *viewers* et streameur·se·s – le *chat* – l'étude pourra ne représenter qu'un fragment de ce que signifie faire communauté sur Twitch. Le terrain d'étude se concentrera moins sur les communautés Twitch en général que sur les communautés autour d'un événement spécifique ayant eu lieu sur Twitch. Cela permettra ainsi de questionner l'implication des communautés en ligne et le rapport qu'elles entretiennent avec l'événement qui les a vues naître, ainsi que sa mémoire et ses traces.Nous étudierons les traces de l'événement GTA RPZ afin d'examiner s'il existe des éléments permettant de dégager des identités communautaires et de questionner leur rapport collectif à la mémoire.

(cc) BY-NC-ND

II. ÉLABORER UNE METHODOLOGIE D'ENQUETE

A. L'ethnographie virtuelle

De nombreux·se· auteur·rice·s ayant étudié les communautés sur Twitch ont adopté une approche ethnographique pour comprendre les pratiques en ligne (Choquet & Osorio Ruiz ; Coavoux & Roques, 2020 ; Ferret 2022). Dans son article sur l'étude des joueur·euse·s en ligne, le sociologue Vincent Berry insiste sur la diversité des méthodes d'ethnographie virtuelle. Certaines s'inscrivent dans la continuité de l'ethnographie classique, mettant l'accent sur l'observation à long terme et la participation active de l'ethnographe. Cette démarche permet de clarifier les codes, les règles, les pratiques tacites et le sens que les individus leur attribuent (Berry, 2012, p. 37). Berry insiste sur la nécessité de s'immerger sur le terrain et de participer pour comprendre les interactions qui y prennent place, considérant cela comme une condition essentielle pour produire du sens.

Pour notre terrain – l'événement GTA RPZ – cette immersion vise à comprendre et à dessiner les contours du terrain de recherche. Concrètement, cela implique le visionnage de *best-of* et de *VOD*, l'identification des sites communautaires (les documents Google, les Wikis *fandoms*, et les serveurs Discord dédiés). Ces plateformes de discussion et de partage de contenu offrent une mine d'informations sur la manière dont les personnes s'organisent et interagissent. Nous reviendrons plus en détail sur ces éléments dans la partie suivante « Un terrain riche et diversifié » (p.35). L'objectif global est de comprendre les matériaux à traiter et leur contexte d'existence, en s'approchant des éléments implicites pour mieux les saisir. Cependant, il est important de noter que cette étude ne pourra inclure le visionnage de *live*, car l'événement s'est déroulé il y a plusieurs années. Cette limitation est compensée par l'analyse des traces laissées par l'événement, qui restent riches en informations sur les dynamiques communautaires.

Cependant, l'ethnographe virtuel n'a accès qu'à ce qui est projeté sur le Web, comme le mentionne Berry, « Seuls les usages et les dialogues tels qu'ils apparaissent à l'écran sont décrits et analysés » (2012, p. 38). Par exemple, l'analyse des pages d'un Wiki peut révéler certaines pratiques communautaires, mais elle ne permet pas d'accéder aux personnes qui sont seulement des lecteur·rice·s, ni de comprendre réellement qui sont les personnes derrière les textes. Berry met ainsi en garde contre les limites d'une ethnographie restreinte à l'étude de l'espace virtuel (2012 p. 47). En effet, comme mentionné précédemment (« L'évolution de la notion de communauté », p.19), une séparation stricte entre les espaces en ligne et hors ligne n'est pas pertinente. Un lien formé sur les réseaux sociaux peut se prolonger en dehors des espaces en ligne et *vice versa*. De plus, les usages en ligne ne se construisent pas uniquement sur la base des interactions sur le Web (Berry, 2012, p. 48), des pratiques ou connaissances préexistantes, des représentations, systèmes de valeurs sont importantes à questionner. En effet, selon Emmanuel Ruzé, maître de conférences en Sciences Sociales et Économie, l'ethnographie virtuelle seule n'est pas suffisante et que le dépouillement et la contextualisation des traces permettent de comprendre les habitudes des personnes concernées sans modifier leur comportement, tout en offrant une approche globale. Cette approche rend visible des périodes et des changements (Ruzé, 2009, p. 85).

(cc) BY-NC-ND

Ainsi, l'ethnographie en ligne, bien que précieuse, n'est pas suffisante pour comprendre et analyser un terrain de manière exhaustive. Elle servira d'abord de phase exploratoire pour s'immerger sur le terrain, et sera croisée avec des entretiens semi-directifs pour saisir plus finement les éléments qui influencent l'usage d'internet et les communautés en ligne. De nombreuses études révèlent que les usages d'Internet sont en grande partie liés à des discours, à des représentations et à des dispositions économiques, sociales et culturelles, antérieures à son utilisation (Podetti, 2006 *in* Berry, p. 48). Il est donc important de les saisir et de prendre en compte les variables socioculturelles telles que l'âge, le genre, et le capital culturel (Berry, p. 48). Comprendre les individus derrière leur écran est essentiel pour une analyse complète et nuancée des dynamiques communautaires en ligne.

B. De quelles traces parlons-nous ?

Les traces comme vestige du passé

Dans un premier temps, le concept de traces nous semblait tout à fait approprié pour désigner l'ensemble d'éléments qui témoignent des activités en ligne des communautés. Cependant, comme explicité plus haut, le choix de notre terrain a affiné nos questionnements. Nous concentrons désormais notre attention spécifiquement sur les traces associées à l'événement GTA RPZ, tout en reconnaissant qu'elles peuvent se superposer à celles des communautés. Au lieu de se focaliser sur les traces laissées par les communautés sur Twitch de manière générale, nous analyserons l'impact et les répercussions de cet événement. Ainsi, nous devons de préciser ce que nous entendons par l'utilisation du terme de traces.

Une trace peut être vue de manière conceptuelle comme un vestige d'un événement passé. Bonenfant définit la trace comme « la preuve de quelque chose qui n'est plus, l'effet d'une cause… le symptôme d'une absence » (Bonenfant, 2014, p. 33). Louise Merzeau, spécialiste des SIC, explique que les activités numériques laissent nécessairement des traces (Merzeau, 2012, p. 3). Ces traces incluent non seulement des signes sur des supports matériels mais aussi des métadonnées qui enrichissent l'information et facilitent les calculs par les machines. Cette richesse de l'espace numérique nous pousse à clarifier davantage ce concept

Jeanneret, se garde de définir le concept de trace de manière rigide. Il explore plutôt ses divers usages, affirmant qu'une trace implique une existence matérielle et un processus d'interprétation d'un élément absent (Jeanneret, 2019, p. 2). La trace n'a de signification que par le contexte et la transmission qui lui confèrent ce statut (Jeanneret, 2019, p. 2). Bachimont complète cette approche, en interrogeant les traces du point de vue de la mémoire : « un objet n'a pas en lui-même de valeur temporelle : c'est notre mobilisation de cet objet qui institue son rapport au temps. » (Bachimont, 2010, p. 2). Une trace ne porte pas en soi un rapport au passé, c'est notre regard qui projette cette interprétation. Ce que nous désignons par traces ce sont ces éléments matériels qui mettent en jeu un rapport au passé. La trace est un élément du passé qui subsiste dans le présent, comme une empreinte ou un résidu (Bachimont, 2010, p. 17). Pour qu'une trace (tout objet porteur de mémoire) déclenche un souvenir il faut qu'on puisse l'interpréter, c'est-à-dire la comprendre au-delà de sa simple

(cc) BY-NC-ND

apparence (Bachimont, 2010, p. 18). La trace doit être mobilisée de manière intentionnelle. Cela signifie qu'on doit choisir de la considérer non pas seulement comme un objet physique ou graphique, mais comme quelque chose qui porte un sens et qui renvoie à un contenu ou une signification plus profonde. Par exemple, un livre peut être perçu simplement comme un objet graphique (une collection de pages imprimées avec du texte et des images) (Bachimont, 2010, p. 19). Lorsque nous décidons de l'utiliser comme une trace, nous le considérons comme un vecteur de sens, un objet qui nous renvoie à des idées, des souvenirs ou des connaissances à interpréter. Le fait de percevoir un objet en tant que trace dépend de notre intention de l'interpréter. Si nous n'adoptons pas cette intention, l'objet reste simplement ce qu'il est physiquement (Bachimont, 2010, p. 19). Le fait de considérer un objet comme une trace révèle notre propre perspective et intention envers cet objet. C'est notre regard qui transforme un simple objet en une trace chargée de sens. Ce n'est pas l'objet lui-même qui est intrinsèquement une trace, mais c'est notre décision de l'interpréter en tant que telle qui le transforme en trace. Cette approche met en avant l'importance de notre propre posture pour comprendre ce que les traces représentent.

Les traces comme des souvenirs-objets

Bachimont propose de concevoir la mémoire non pas comme un simple stockage statique de souvenirs, mais comme un processus actif et en constante évolution. Il conceptualise ainsi les *souvenirs-objets* pour désigner les traces matérielles qui réactivent un rapport au passé. Ce concept de *souvenir-objet* illustre comment des traces peuvent être réinvesties dans le cadre de la formation d'une mémoire collective de GTA RPZ. Bachimont donne une grande importance à l'interprétation de l'objet qui se fait dans un processus dynamique qui se réactualise et évolue : « Un souvenir-objet sera donc une trace du passé parce que notre souvenir-processus vise le passé à travers le souvenir- objet. » (2010, p. 2)

La mémoire dynamique ne se réduit pas à la simple transmission d'objets ou d'informations du passé, mais implique un processus actif de reconstruction et d'interprétation. Bachimont affirme qu'un *souvenir-objet* (par exemple, une photographie, un document, ou tout autre objet tangible) transmis d'une génération à une autre ne suffit pas à garantir que la mémoire qu'il véhicule soit réellement préservée ou vivante. En d'autres termes, le simple fait de transmettre un objet mémoriel n'assure pas que la fonction de la mémoire, c'est-à-dire la capacité à se souvenir activement et significativement, soit accomplie. Un objet mémoriel, même s'il est conservé et transmis, ne remplit pas à lui seul le rôle de la mémoire. Il peut rester un simple objet stocké, sans qu'il suscite de réelle remémoration ou réflexion active. Bachimont critique l'idée que la transmission d'un *souvenir-objet* puisse être autonome, c'est-à-dire qu'elle puisse fonctionner indépendamment du processus actif de remémoration. Il soutient que, sans un « souvenir-processus » (c'est-à-dire une activité mémorielle), la transmission n'est qu'un simple stockage d'informations, sans véritable fonction mémorielle.

Pour garantir qu'un objet est bien une trace du souvenir de GTA RPZ, il est crucial d'établir un lien tangible avec le passé et d'assurer que l'objet en question a une valeur de

(cc) BY-NC-ND

témoignage authentique. Selon les travaux de Bachimont, il est nécessaire d'avoir un rapport direct avec le passé pour que cet objet soit considéré comme une trace mémorielle. Dans le cas des traces de GTA RPZ, ce rapport est assuré par le fait que nous avons acquis ces objets par une enquête minutieuse qui cible des éléments concrets liés à l'événement. Les photos sont des représentations visuelles de l'événement, et les textes fournissent des descriptions et des contextes qui enrichissent notre compréhension de celui-ci. Ces éléments établissent un lien direct avec l'événement, confirmant ainsi leur rôle en tant que véritables traces de GTA RPZ. En d'autres termes, leur fonction de mémoire est validée par leur origine, leur contenu et leur capacité à témoigner de la réalité passée de l'événement.

C. Un terrain riche et diversifié

Nous ne sommes pas encore revenues précisément sur notre posture sur le terrain, notre connaissance de celui-ci. Nous sommes allées sur Twitch pour la première fois en mai 2023. Nous nous sommes rapidement rendu compte que la plateforme possédait de nombreux codes d'utilisation et de règles d'usage auxquelles nous étions étrangères. Dès les premiers *streams* que nous avons visionné, nous avons entendu parler de GTA RPZ sans savoir ce que c'était. Par curiosité, nous avons cherché des informations et nous sommes tombées sur le Wiki dédié, mais il était difficile de comprendre ce que GTA RPZ a réellement été à partir de fiches de personnages. En effet, le Wiki représente plus un guide pour naviguer qu'une explication de l'événement ou une trame narrative. Pour mieux comprendre, nous avons regardé des *best-of* qui racontaient l'histoire des Cousins Croutes (interprétés par les streameuses HortyUnderscore et Baghera Jones). Sans savoir que nous allions faire notre mémoire sur ce sujet, nous avons remonté la piste des traces de GTA RPZ pour mieux comprendre les références évoquées pendant les *streams*, l'histoire de la chaîne mais aussi de passer du statut de simples spectatrices à celui de membres intégrés dans la communauté des streameuses. Ainsi, notre ethnographie virtuelle a, dans un sens, commencé avant ce mémoire. Nous avons aussi choisi ce terrain en partie car nous en possédions certains codes et références. Cela nous a permis de commencer le terrain avec une base de connaissances et des pistes pour orienter nos investigations.

Nos recherches ont révélé un terrain d'étude riche et diversifié. Nous avons commencé par une simple recherche qui a mis en évidence plusieurs résultats clés tels que le GDoc et le Wiki RPZ. Toutefois, nous avons découvert une multitude de ressources supplémentaires en explorant les liens référencés dans ces sites :

- GDoc - RPZ :

Ce site collaboratif a été créé par des spectateur·ice·s pendant l'événement afin de rassembler des informations sur le serveur (*RPZ - Infos : Personnages*, s. d.). Il est géré par sept personnes mais ils·elles ont bénéficié de l'aide d'autres contributeur·ice·s afin de fournir les informations les plus complètes possibles sur l'histoire et les personnages. Le site propose diverses pages pour différents contenus : un tableau référençant tous·tes les streameur·se·s ayant participé ainsi que des informations sur les personnages joués (Exemple

(cc) BY-NC-ND

de fiche personnage – GDoc, p.115) ; un résumé journalier par streameur·se avec des liens vers les vidéos disponibles ; des résumés globaux par jour ; un tableau regroupant les *fanarts* par personnage.

- RPZ Synchro :

Ce site permet aux spectateur·ice·s de visionner les *VOD* ou les *best-of* via des vidéos incrustées sur le site (*RPZ Synchro*, s. d.). Elles sont organisées sous forme de frise chronologique afin de faciliter la navigation car GTA RPZ a duré 15 jours et beaucoup de contenu a été créé. Un exemple est disponible en Annexe (RPZ Synchro, p.115). Depuis la suppression des *VOD* de Twitch, la plupart des vidéos disponibles sont des vidéos postées sur YouTube.

- Clips du RPZ :

Ce site recense tous les clips réalisés pendant GTA RPZ, avec des liens permettant de les visionner directement sur Twitch (*Agrégateur de Clips*, s. d.).

- Pubs du RPZ :

Il existe une bibliothèque d'images hébergée sur Imgur, regroupant toutes les publicités créées pendant GTA RPZ (*RPZ - Toutes Les Publicités de Vous.*, s. d.).

- Wiki RPZ :

Wiki Fandom est une plateforme d'hébergement de sites créés par des *fans* d'univers de culture populaire. Le Wiki RPZ propose des fiches détaillées sur les personnages, les événements, et les lieux, ainsi que des liens vers des *fanarts* et des *fanfictions*. Nous analyserons ce site en détail dans la troisième partie « Les résultats de l'enquête et de d'analyse » (p.45). Plusieurs captures d'écrans du site sont disponibles en Annexe (Page d'accueil du Wiki RPZ, p.111 ; Exemple de fiche personnage, p.112 ; Carte interactive, p.113 ; Événements majeurs, p.114)

- AO3 (Archive of Our Own) :

AO3 est un référentiel open source à but non lucratif pour des utilisateur·rice·s postant et lisant des *fanfictions*. Chaque *fanfiction* est indexée par des *tags* (étiquettes). Au 22 juillet 2024, il existe 848 *fanfictions* référencées avec le *tag* « RPZ » (*Works Matching « GTA RPZ » | Archive of Our Own*, s. d.).

- Playlist YouTube de VOD et de *best-of* (officiels) :

De nombreuses playlists de vidéos ont été créées à partir des *VOD* et des *best-of* officiels des streameur·se·s.

(cc) BY-NC-ND

- Montages de *fans* postés sur YouTube :

Certain·e·s fans ont également réalisé des montages de l'événement, constituant des *best-of* plus ou moins longs.

- Twitter/X :

Sur les réseaux sociaux, notamment Twitter, de nombreux utilisateur·ice·s continuent de parler de GTA RPZ, partageant divers contenus tels que des *fanarts*, des clips, et des avis. La recherche avancée de Twitter facilite la recherche de ces *tweets*.

- Google Drive :

Le document Google nommé « Doception » contient des liens vers des répertoires Google Drive utilisés pour recueillir des données sur GTA RPZ (*Doception*, s. d.). Par exemple, un tableau tente de répertorier le vote de chaque personnage lors de l'élection du Maire durant un événement spécifique.

Le Google Drive « GTA RPZ » est dédié au regroupement et à la classification d'illustrations, d'images et de captures d'écran de personnages et de lieux liés à GTA RPZ.

Quant au Google Drive « AU RPZ » (Alternative Universe), il rassemble des informations sur des univers alternatifs créés à partir de l'univers de GTA RPZ.

- Discord

Discord permet de discuter *via* messages textuels, appels vocaux et vidéos, et fonctionne par serveurs avec des canaux de discussion spécifiques. Nous avons trouvé plusieurs serveurs dédiés à GTA RPZ. Depuis le Wiki, un lien mène au serveur « RPZ Wiki Support », désormais inactif, mais qui nous a permis de rejoindre un autre serveur actif, « Commu RPZ », comportant une trentaine de salons. Ces salons facilitent l'organisation des discussions par thématiques, par exemple, les *fanfictions* dans « rpz-fanfic » et les *fanarts* dans « rpz-art ».

Ces sites ou plateformes sont organisés et souvent classés par thématiques ou par personnage·s et streameur·se·s. L'organisation de l'information semble être faite à chaque fois pour faciliter sa recherche, avec de nombreux répertoires et tableaux qui regroupent des données. Cette approche est probablement nécessaire pour naviguer dans la masse d'informations. Il semble également y avoir une volonté de centraliser les informations, ce que l'on observe dans le référencement d'autres sites sur le Wiki et le Google Doc.

D'autre part, il existe une multiplicité de manières de présenter les informations, ce qui peut parfois sembler redondant, comme les fiches personnages présentes à la fois sur le GDoc et le Wiki. Cependant, ces outils ne permettent pas exactement les mêmes choses et ne mobilisent pas nécessairement les mêmes acteur·rice·s.

(cc) BY-NC-ND

D. La constitution d'un corpus d'étude sur des thématiques Web

> « Cependant, la difficulté d'une ethnographie du virtuel n'est pas seulement liée à la maîtrise de techniques de recueil de données mais aussi au nombre considérable de données susceptibles d'être collectées » (Berry, 2012, p.53).

En effet, ce terrain a un grand potentiel d'analyse mais autant de possibilité de se perdre dans les détails. En 2017, Philippe Rygiel, historien français spécialiste de l'histoire contemporaine, s'interrogeait sur la manière de constituer un corpus Web pertinent face à la quantité d'informations accessibles. Le Web présente une grande opportunité pour la recherche, car il « porte la trace d'échanges, de pratiques, dont nous avons pour les périodes anciennes peu de traces » (Rygiel, 2017, p. 7). Néanmoins, les traces numériques imposent de mettre en place une sélection, de la documenter et de contextualiser ses éléments. En effet, le Web, en tant que source primaire pour les chercheur·se·s, diffère fondamentalement des archives et bibliothèques traditionnelles, il n'est ni structuré ni contrôlé par une organisation centralisée (Rygiel, 2017, p. 7). Cela rend plus complexe l'identification, la vérification et l'analyse critique des documents trouvés en ligne. De plus, le Web est vivant, si un corpus n'est pas archivé, il n'est pas stable, il peut y avoir par exemple des mises à jour, des pages supprimées.

La profusion et la richesse des traces de GTA RPZ imposent des choix, car il n'est ni possible ni souhaitable de traiter la totalité des informations liées à cet événement. Étant donné leur multiplicité, nous risquerions de nous perdre dans les détails. Il est donc préférable de restreindre le périmètre de l'ethnographie pour dégager des axes d'analyse sur ces matériaux. Dans la partie précédente, nous avons énuméré les différentes entrées possibles pour commencer notre terrain. Ensuite, nous avons construit notre corpus d'étude en fonction de nos questionnements, de l'accessibilité des sources, des opportunités qui se sont présentées, des réponses obtenues, ainsi que du temps dont nous disposions. Nous avons décidé de mener une étude approfondie des espaces et contenus en nous appuyant sur les entretiens réalisés avec les personnes ayant pris part à ces environnements.

(cc) BY-NC-ND

III. REALISER DES ENTRETIENS EN LIGNE

Dès le début de notre recherche, nous avons envisagé notre terrain de manière qualitative en prévoyant de mener des entretiens, car les témoignages des participant·e·s sur leurs pratiques et représentations nous semblent primordiaux pour comprendre véritablement comment l'événement GTA RPZ a marqué la mémoire collective et mobilisé les communautés. Les entretiens permettent de recueillir des récits personnels et des perspectives subjectives, qui sont difficiles à obtenir par d'autres moyens. Nous avons choisi de faire ces entretiens en visioconférence pour répondre à des contraintes pratiques, notamment la dispersion géographique des participant·e·s. En effet, mon terrain se trouve sur le Web et les enquêté·e·s ne se trouvaient pas liés à un lieu physique spécifique. De plus, cela a permis de faire l'entretien dans un environnement qu'ils·elles pouvaient choisir et dans lequel ils·elles se sentaient probablement à l'aise.

Cependant, cette méthode présente des limites. Comme l'a noté Bourdaa (2021), l'absence de participation de certains publics peut entraîner l'invisibilisation de certaines voix, en raison des disparités d'accès à la culture numérique. En effet, les plateformes de culture participative comme Twitch, qui ont été centrales dans la diffusion de l'événement GTA RPZ, peuvent à la fois incarner des idéaux démocratiques en offrant des espaces d'expression ouverts, tout en marginalisant certains usager·ère·s. Ces fractures numériques peuvent être géographiques, économiques ou liées à des choix délibérés de non-participation ou de résistance de la part de certains publics.

Notre démarche d'enquête reconnaît cet « angle mort » de l'ethnographie virtuelle : les *fans* et participant·e·s que l'on ne voit pas, soit parce qu'ils ne prennent pas part activement aux discussions en ligne, soit parce qu'ils sont exclus des espaces de participation en raison de ces fractures.

A. Le recrutement et les profils des enquêté·e·s

Nous avons sollicité des entretiens exclusivement en ligne pour des raisons pratiques. L'objectif était de comprendre qui était derrière l'écran, bien que cette démarche se soit elle-même déroulée via un écran.

Nous pouvons dégager trois types de profils d'enquêté·e·s que nous allons développer dans les paragraphes suivants :

1. Contributeur·rice sur le Wiki RPZ ;
2. Créateur·rice de vidéos à partir des images de GTA RPZ ;
3. *Viewer* de GTA RPZ en direct.

(cc) BY-NC-ND

Contributeur·rice sur le Wiki RPZ

Initialement, nous avons tenté de contacter les administrateur·rice·s du GDoc (par courriel) et du Wiki (sur Discord), ainsi que les propriétaires de deux chaînes YouTube de *fans*, dont les coordonnées étaient publiquement accessibles, pour réaliser des entretiens semi-directifs. Notre terrain s'est ajusté en fonction des retours obtenus à nos tentatives de contact. Nous n'avons pas reçu de réponse au courriel envoyé aux administrateur·rice·s du GDoc, probablement parce que la boîte mail associée n'était plus surveillée en raison de l'ancienneté de l'événement. Nous avons alors envoyé un message sur le serveur Discord « RPZ Wiki Support », mais celui-ci étant peu actif, deux membres nous ont redirigés vers un autre serveur, « Commu RPZ ». Là, nous avons présenté notre projet, expliquant que nous réalisions un mémoire de master en archives sur les communautés Twitch, et avons demandé des entretiens avec des personnes ayant participé au Wiki. Sur les cinq personnes ayant manifesté de l'intérêt, trois ont finalement accepté de nous accorder un entretien. Les personnes ont soit refusé pour manque de temps soit ont arrêté de répondre à mes messages mais dans l'ensemble les gens semblaient plutôt motivé·e·s pour parler de GTA RPZ.

Nous avons d'abord réalisé un entretien avec Maelis, une femme d'une trentaine d'années travaillant dans l'administration (entretien n°2, 11 juin 2024). Elle a découvert Twitch en 2018 en regardant des *lives* consacrés au dessin, avant de s'intéresser à des contenus plus variés grâce au ZEvent. Dans son quotidien, Maelis utilise peu Twitch par manque de temps, les *streams* étant souvent longs. Elle suit des événements spécifiques, mais privilégie généralement les *best-of* pour les visionner ultérieurement. Elle a découvert GTA RPZ en voyant Antoine Daniel relayer du contenu sur le sujet sur Twitter. Elle a regardé l'événement en direct à la fin et a rattrapé les histoires qui l'intéressait principalement en regardant des *best-of*. Son intérêt pour GTA RPZ est alimenté par le caractère comique et attachant des personnages, les situations improbables du jeu, ainsi que le côté tragico-romantique de certaines histoires.

Nous avons ensuite interrogé Horace, un homme de 30 ans travaillant comme programmeur dans l'industrie du jeu vidéo (entretien n°3, 12 juin 2024). L'événement GTA RPZ a renforcé son utilisation de Twitch, l'incitant à suivre plus activement certain·e·s streameur·se·s et à découvrir de nouveaux contenus.

Nous avons également interrogé Gigi, une personne *genderfluid* de 24 ans travaillant dans la vente en boulangerie (entretien n°4, 20 juin 2024). Gigi utilise tous les pronoms, nous alternerons donc leur utilisation. Elle a découvert Twitch pendant le premier confinement en 2021, ce qui a marqué le début de son intérêt pour la plateforme. Il a initialement suivi les streams en direct *via* la perspective d'Antoine Daniel, avant de se tourner vers des VOD et des best-of pour approfondir son expérience. Par la suite, elle s'est intéressée aux points de vue des principaux groupes impliqués dans les événements qu'il suivait, ce qui lui a permis de découvrir une diversité de contenus et d'approches sur Twitch.

Les enquêté·e·s partagent non seulement un intérêt commun pour Twitch et GTA RPZ, mais également une implication active dans sa communauté à travers leur contribution au serveur Discord « Commu RPZ » et au Wiki RPZ. Tous·tes ont été motivé·e·s à particper

(cc) BY-NC-ND

par le constat que le Wiki était initialement vide, ce qu'ils trouvaient dommage étant donné la richesse du contenu. Chacun·e d'entre elles·eux disposait des connaissances nécessaires pour le compléter et a ressenti le besoin de partager ces informations, contribuant ainsi à la documentation des différents aspects de l'événement et de ses trames narratives.

Créateur·rice de vidéos à partir des images de GTA RPZ

Nous avons également contacté deux créateur·rice·s qui avaient fait des vidéos YouTube compilant les meilleurs moments de GTA RPZ. D'abord IpsaNox, qui avait réalisé des films retraçant l'histoire du serveur et dont les coordonnées étaient disponibles dans sa biographie. Il a rapidement accepté de nous répondre et semblait enthousiaste à l'idée de parler de son travail. Plus tard, pour diversifier nos sources et comparer deux chaînes, nous avons tenté de joindre la personne derrière la chaîne « a duck with no name » sur Discord, mais sans succès.

Nous avons réalisé notre premier entretien avec IpsaNox, un homme de 29 ans qui travaille dans la technique dans le milieu audiovisuel (entretien n°1, 5 juin 2024). Il a découvert GTA RPZ sur Twitter grâce à un *repost* d'Antoine Daniel présentant un *fanart* de son personnage. Avant cela, IpsaNox n'était pas familier avec Twitch. Après avoir suivi l'événement en direct, il a ensuite regardé plusieurs VOD de streameurs comme Ponce, Antoine Daniel et Alex Click. Inspiré par ce qu'il voyait, IpsaNox s'est lancé dans un projet ambitieux : créer une œuvre cinématographique complète racontant l'histoire du serveur GTA RPZ, à partir des images de jeu des streameur·se·s.

Il n'a pas de formation spécifique en montage et il a appris en autodidacte au fur et à mesure qu'il créait ces films. Travaillant seul, il a consacré les deux années suivant la diffusion de l'événement à ce projet, qui impliquait la récupération des différents POV, le dérushage, l'écriture, et le montage. Ce travail a nécessité un investissement considérable en temps, énergie et motivation. Ce qui a particulièrement motivé IpsaNox, c'était le défi que représentait ce projet de montage :

« Quand ils ont dit voilà c'est impossible de faire des films et de les monter… Moi dans ma tête, je me suis dit ah ouais ? Peut-être ? Peut-être pas… En fait c'est rentré dans la tête puis après c'est resté. » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Viewers de GTA RPZ en direct

Enfin, nous avons décidé de nous entretenir avec deux personnes n'ayant pas nécessairement produit de contenu mais ayant suivi l'événement en direct, car la plupart des entretiens avait été réalisé avec des personnes ayant uniquement regardé des VOD et des *best-of*. Ces personnes ont été recrutées sur le serveur Discord d'HortyUnderscore, dans le salon dédié aux discussions sur GTA RPZ. Nous avons choisi ce canal car nous étions déjà membres de ce serveur et avions découvert GTA RPZ grâce à HortyUnderscore, ce qui nous permettait de partager des références communes avec les personnes interrogées. Huit

(cc) BY-NC-ND

membres se sont montré·e·s intéressé·e·s pour répondre à nos questions, mais nous n'avons réalisé que deux entretiens par contrainte de temps : un avec Thibault, un homme de 24 ans travaillant dans une collectivité territoriale en charge de l'aménagement du territoire, et un avec Axel, un homme de 21 ans actuellement sans activité professionnelle. Tous deux avaient créé leur compte Twitch en 2017, mais ont commencé à suivre la plateforme de manière plus assidue après l'événement GTA RPZ.

Pour ces deux enquêtés qui ont assisté à l'événement en direct, GTA RPZ a marqué une étape déterminante dans leur parcours de *viewers*. Thibault, qui connaissait déjà Twitch avant l'événement, a évoqué son immersion totale :

> « Je me suis, comme prévu, complètement laissé aspirer dans le truc, ça m'a pas trop trop surpris et donc voilà, j'ai énormément consommé tous les jours » (Thibault, entretien n°5, 26 juin 2024).

De même, Axel a évoqué l'impact profond que l'événement a eu sur lui :

> « J'ai commencé à regarder vite fait, comme ça, quelques heures par-là, et au fil du temps, ça m'a touché, ça m'a marqué, et je vais dire adoré carrément. Je pense que j'ai un avant, et un après RPZ, tellement ça m'a marqué » (Axel, entretien n°6, 3 juillet 2024).

Pour Thibault et Axel, GTA RPZ a constitué un moment décisif dans leur expérience sur Twitch, accentuant leur intérêt pour la plateforme et influençant profondément leur manière de consommer les contenus. Leur engagement accru et leur souvenir marqué de l'événement témoignent de son impact significatif sur leur trajectoire de spectateurs. Cependant, si Thibault et Axel étaient profondément investis dans l'événement GTA RPZ, tous deux ne manifestent plus le même niveau d'investissement qu'auparavant. Ils continuent de suivre les salons dédiés à GTA RPZ au sein des serveurs de discussion auxquels ils appartiennent mais leur participation est désormais marginale. Ils consultent occasionnellement ces espaces pour se tenir informés, mais sans l'intensité ni la régularité qui caractérisaient leur implication pendant l'événement.

GTA RPZ reste pour eux un souvenir marquant, évoquant une période particulièrement enthousiasmante de leur expérience sur Twitch. Cependant, cette période semble désormais reléguée au passé. L'excitation et l'immersion qui les avaient captivés durant l'événement se sont atténuées. GTA RPZ reste un souvenir précieux mais il n'est plus au cœur de leur activité sur la plateforme.

B. La passation des entretiens

Nous avons réalisé six entretiens semi-directifs en visioconférence sur Teams. La plupart des participant·e·s n'ont pas allumé leur caméra, et nous ne leur avons pas demandé de le faire afin de les mettre plus à l'aise. En revanche, nous avions notre caméra allumée et

(cc) BY-NC-ND

nous nous présentions toujours au début de l'entretien. Nous avons récapitulé la passation des entretiens dans un tableau à la page suivante.

Nous avions préparé une grille d'entretien avec des blocs de questions thématiques. Nous cherchions à comprendre l'investissement des enquêté·e·s et l'intensité de cet engagement, leurs liens avec d'autres personnes, leur conception des communautés, ainsi que la possible volonté de se souvenir ou de se remémorer l'événement à travers leurs pratiques. De manière plus générale, nous avons également abordé leur historique sur la plateforme Twitch (leur trajectoire en tant que *viewer*), leur utilisation d'Internet et des données démographiques (âge, niveau d'études, activité actuelle).

Le thème des communautés a été abordé de manière directe car nous justifions notre demande d'entretien par l'étude des communautés sur Twitch. En revanche, il a été plus difficile d'interroger le rapport aux traces et de comprendre s'il existait une logique de souvenir, car nous ne voulions pas trop influencer les enquêté·e·s dans ce sens. Cependant, étant donné que ce sujet constitue le cœur de notre mémoire, nous avons fait confiance aux participant·e·s pour nous contredire s'ils·elles ne se reconnaissaient pas dans nos propos. Nous avions soigneusement formulé nos questions sur le ton de l'hypothèse afin de minimiser ces biais.

Les entretiens ont duré entre 45 minutes et 2 heures 30 et se sont déroulés sans accrocs. Le recrutement des participant·e·s s'est effectué sur la base du volontariat, et celles et ceux qui ont répondu à nos sollicitations étaient désireux·ses de discuter de GTA RPZ et de répondre à nos questions. De plus, les données traitées n'étaient pas sensibles. La posture académique peut parfois constituer un obstacle sur certains terrains, en incitant les enquêté·e·s à se refermer, à se sentir impressionné·e·s, à craindre de ne pas répondre correctement. Toutefois, dans ce contexte, cette posture s'est révélée être un atout. La démarche universitaire était perçue comme une reconnaissance du travail fourni par les participant·e·s. De plus, toutes les personnes interrogées avaient poursuivi des études supérieures (entre un bac +3 et un bac +5) et étaient familier·ère·s avec le monde universitaire et ses codes. Il n'y a donc pas eu de décalage socio-culturel significatif, ni de crainte d'être jugé·e·s et la plupart d'entre eux·elles semblaient vouloir contribuer positivement à la réussite de notre travail.

Les deux derniers entretiens ont été plus courts, principalement parce que les personnes interrogées n'avaient pas créé de contenu relatif à GTA RPZ. Par conséquent, la partie dédiée à la création et à la production de contenu a été omise, et l'entretien s'est davantage concentré sur leur consommation de contenu. À l'inverse, pour les autres participant·e·s, une grande partie des entretiens était centrée sur leurs activités de création et de production de contenu liées à GTA RPZ.

(cc) BY-NC-ND

Profil	Pseudonyme	Date de l'entretien	Durée de l'entretien	Mode de passation
Créateur de vidéos	IpsaNox	05/06/2024	2h30	Audio et vidéo
Contributrice sur le Wiki RPZ	Maelis (pseudonymisé)	11/06/2024	2h20	Uniquement audio
Contributeur sur le Wiki RPZ	Horace	12/06/2024	1h40	Uniquement audio
Contributeur sur le Wiki RPZ	Gigi	20/06/2024	1h40	Uniquement audio
Viewer en direct	Thibaud	26/06/2024	1h15	Audio et vidéo
Viewer en direct	Axel (pseudonymisé)	03/07/2024	45 min	Uniquement audio

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens.

Les entretiens constituent une partie de nos sources primaires, que nous analyserons dans la troisième partie de ce mémoire. L'autre partie de nos sources est constituée des traces de l'événement GTA RPZ. Notre terrain nous a guidés dans la sélection des éléments à analyser : nous nous concentrerons sur le Wiki RPZ et sur les vidéos « GTA RPZ Le film » créées par IpsaNox.

BILAN – ÉTUDIER LES TRACES DES COMMUNAUTES EN LIGNE

Nous avons choisi d'étudier l'événement GTA RPZ pour comprendre comment la circulation des traces de cet événement a permis son appropriation à différentes échelles et au sein de divers collectifs. En examinant ces traces, nous souhaitons évaluer l'impact de GTA RPZ sur la communauté Twitch francophone. Comment cet événement a-t-il marqué les esprits et influencé la mémoire collective ? Quelle a été l'évolution de cette dynamique dans le contexte numérique ?

Pour ce faire, nous avons mené une ethnographie virtuelle, identifiant divers espaces de circulation des traces. Nous avons ensuite conduit des entretiens avec des participant·e·s actif·ve·s dans ces espaces, notamment sur le Wiki RPZ et avec un créateur de vidéo. Les entretiens ont exploré les rapports des participant·e·s avec GTA RPZ et ses traces, leurs souvenirs de l'événement, leurs pratiques associées, leurs motivations à produire du contenu sur le sujet, ainsi que leurs représentations des communautés et leur place au sein de ces dernières.

(cc) BY-NC-ND

PARTIE 3 : LES RESULTATS DE L'ENQUETE ET DE L'ANALYSE

Dans cette dernière partie, nous présenterons les résultats de notre étude en nous efforçant de répondre aux questions soulevées dans l'introduction. Nous commencerons par analyser les pratiques de sauvegarde des traces de GTA RPZ, en mettant en lumière leurs limites et en examinant la mobilisation des acteur·rice·s autour de la mémoire de cet événement.

Nous nous pencherons ensuite sur le rôle des communautés dans ces réappropriations et la construction d'une mémoire collective. Nous explorerons comment les membres des communautés conçoivent le collectif en ligne, en étudiant les motivations qui sous-tendent leur engagement ainsi que les liens qui les unissent. Nous décrirons les caractéristiques spécifiques des communautés gravitant autour de GTA RPZ et les différentes perceptions des enquêté·e·s concernant le concept de communauté.

Enfin, nous nous interrogerons sur la pérennité de la mémoire de GTA RPZ au-delà de la communauté étudiée, notamment celle formée autour du Wiki, et nous examinerons les perspectives d'avenir pour cette mémoire collective.

I. VOULOIR SAUVEGARDER, CONSERVER, ARCHIVER

Dans cette partie, nous explorerons deux exemples de réinvestissement et d'appropriation de l'événement GTA RPZ : les films d'IpsaNox et le Wiki RPZ. Nous analyserons le rôle des communautés dans ces réappropriations et la construction d'une mémoire collective. Pour rappel, nous concevons la mémoire collective comme la mémoire vivante et partagée au sein d'un groupe (Davallon, 2015).

Ces deux initiatives sont motivées en partie par une volonté de sauvegarder GTA RPZ et nous étudierons les stratégies de conservation matérielle ainsi que leurs limites. Nous questionnerons aussi la vie de cette mémoire au sein de communauté et le maintien d'une lisibilité culturelle et technique des traces de l'événement.

A. Deux manières de raconter l'histoire

« GTA RPZ le film »

Retranscrire la trame du serveur

GTA RPZ est souvent perçu comme une œuvre narrative plutôt qu'un simple événement. Les personnages, différentes trames, et les diverses perspectives adoptées au sein du jeu rappellent la structure d'une série ou d'un film choral. IpsaNox met en avant la

(cc) BY-NC-ND

difficulté technique de relater un récit aussi complexe, où chaque personnage possède une perspective distincte :

> « Un truc avec autant de personnages avec des hélicoptères tout ça etc. déjà c'est compliqué, mais même faire des films avec chaque personnage qui a son point de vue, sa caméra et que tu peux développer chaque situation où tu pourrais refaire l'histoire autant de fois qu'il y a de personnage, ça, ça n'existe pas … même techniquement c'est quasiment impossible à faire » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Le travail d'IpsaNox illustre la façon dont le montage vidéo peut contribuer à la mise en mémoire de GTA RPZ. Nous l'avons déjà évoqué, GTA RPZ est une œuvre *multi-pov*, où chaque personnage est développé par le·la streameur·se qui l'incarne. Cela signifie que les spectateur·rice·s peuvent regarder une même scène selon différentes perspectives. Pour raconter une histoire dans un film, il est nécessaire de choisir un point de vue. IpsaNox, cependant, ne voulait pas se limiter à un personnage spécifique. Son objectif était de capturer l'ensemble de l'histoire du serveur, en explorant les différents arcs narratifs pour en révéler la richesse et la complexité. Il souhaitait ainsi montrer comment ces récits s'imbriquent, se répondent et parfois s'antagonisent.

Une nouvelle œuvre cinématographique

Le choix de monter les images de GTA RPZ en films n'a pas été motivé uniquement par le besoin de condenser une grande quantité de contenu, mais aussi par la volonté de rendre hommage à l'aspect cinématographique du *gameplay* des streameur·se·s. IpsaNox note qu'au début de l'événement, beaucoup de participant·e·s, peu habitué·e·s, manipulaient leur caméra de manière désordonnée. Cependant, avec le temps, ils·elles ont appris à contrôler leurs mouvements de caméra, finissant par créer de véritables plans et cadrages :

> « C'était du pain béni après en montage la fin de Liam des Families où il marche face à la caméra … donc il ne voit pas où est-ce qu'il va et il arrive à le tenir ultra longtemps. Mais ça, c'est des plans, mais c'est magnifique ! Et même le jeu est assez beau donc les gens faisaient des plans assez beau » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Le film GTA RPZ est une compilation de plans de l'événement original. Cette démarche synthétise l'œuvre, mais contribue aussi à sa transformation en combinant ces traces avec des techniques de montage, des musiques, et d'autres éléments visuels. Ce processus nous amène à nous interroger sur le rôle du film : est-il vraiment un moyen de préserver les souvenirs et la mémoire de l'œuvre originale, ou devient-il une création indépendante qui redéfinit l'événement ?

(cc) BY-NC-ND

Davallon nous met justement en garde contre l'effet de l'enregistrement, celui de l'autonomisation des traces au détriment de la conservation de leur contexte d'origine :

> « *L*'objet support de l'enregistrement peut devenir totalement autonome. Le contexte social de la production de la mémoire ou même le contexte de sa manifestation, qui était propre au groupement, pouvant venir à disparaître ou à tout le moins ne plus constituer la situation donnant sens à la mémoire » (Davallon, 2015).

L'enregistrement, selon Davallon, modifie le rapport à la mémoire en permettant non seulement de revisiter les traces, mais aussi de les faire connaître à un public qui n'a pas assisté à l'événement original (2015). Cela facilite la circulation des traces, que ce soit à petite ou grande échelle, tout en posant la question de leur autonomisation par rapport à leur contexte d'origine.

Concernant les films GTA RPZ, ils ne semblent pas autonomes par rapport à l'événement original, en grande partie en raison de la nature relativement « niche » de ce dernier. De plus, IpsaNox a délibérément cherché à maintenir un lien fort avec le contexte d'origine, préservant ainsi la signification initiale. Son intention était de créer ces films pour ceux qui avaient vécu l'événement, mais aussi pour ceux qui, dans le futur, se demanderont ce qu'était GTA RPZ. Ce double objectif reflète une volonté de préserver non seulement les traces, mais aussi le sens de l'événement.

De plus, il est peu probable que ces films soient découverts par hasard, étant donné qu'ils sont publiés sur une chaîne relativement peu suivie, comptant entre 3 000 et 4 000 abonné·e·s. En cherchant « GTA » dans le moteur de recherche de YouTube, le volume important de contenu autour du jeu vidéo crée du bruit. Cela rend difficile la découverte de ces films, sauf si l'on précise « GTA RPZ » dans les mots-clés. Toutefois, dans le cas où des personnes tomberaient sur ces films par hasard, la description renvoie explicitement à l'événement original, établissant un lien contextuel pour les spectateur·rice·s.

Les vidéos d'IpsaNox jouent un rôle dans les dynamiques mémorielles de l'événement GTA RPZ. En combinant des images issues de nombreux streams, dont certains ne sont plus disponibles en ligne, ce montage permet de réinvestir ces traces numériques en leur offrant une nouvelle forme de diffusion. Le fait de pouvoir revenir sur ces vidéos, qui condensent et réorganisent des séquences éparses, permet aux spectateur·rice·s de revivre l'expérience sous un nouvel angle. Les films d'IpsaNox ne se contentent pas de sauvegarder des moments, ils les recontextualisent et les redéfinissent, en créant une nouvelle narration qui réunit et enrichit les diverses perspectives de l'événement.

Il y a tout de même une transformation par rapport à l'événement initial, qui en fait une interprétation de GTA RPZ. Cette transformation découle de la volonté d'IpsaNox de créer une histoire globale du serveur, une synthèse qui capture l'ensemble de l'événement. Pendant le *live*, même avec la pratique du *multi-POV*, les *viewers* ne pouvaient suivre que quelques perspectives à la fois. Il était difficile de suivre l'histoire globale du serveur.

(cc) BY-NC-ND

Ces films sont donc conçus pour s'adresser à tous·tes les spectateur·rice·s de GTA RPZ : ils leur permettent non seulement de retrouver leurs personnages favoris, mais aussi de découvrir des éléments et des personnages issus d'autres trames narratives.

En réunissant ces différentes sources, les vidéos offrent également une forme de continuité à l'œuvre initiale, transformant des moments disparates en un récit cohérent et accessible. Cela permet non seulement de maintenir l'accessibilité des traces de GTA RPZ, mais aussi d'enrichir sa mémoire, en intégrant des perspectives qui n'étaient peut-être pas visibles ou compréhensibles lors de l'événement en direct. Nous avons pu noter que l'enregistrement n'a pas acquis d'autonomie par rapport à l'événement qui lui donnait initialement son sens. Cependant, les vidéos deviennent non seulement un support pour la mémoire, mais aussi un moyen de réactiver et de réinterpréter les souvenirs liés à l'événement, permettant une circulation plus large des traces de l'événement. Nous allons maintenant poursuivre notre réflexion par l'étude d'un autre support.

Le Wiki RPZ

Nous allons examiner un deuxième exemple de réinvestissement de GTA RPZ : le Wiki RPZ. Ce projet collaboratif constitue un espace où les contributeur·rice·s peuvent documenter, structurer et préserver les détails de l'événement. Contrairement aux films d'IpsaNox, qui était un projet individuel, le Wiki se distingue par sa nature participative. Nous étudierons comment ce Wiki permet d'organiser les connaissances sur GTA RPZ, tout en explorant le rôle qu'il joue dans la pérennisation des souvenirs de l'événement.

Les origines du Wiki

Pendant la diffusion de GTA RPZ, le Wiki n'était pas très développé, les spectateur·rice·s utilisaient principalement le site du GDoc pour se tenir informé·e·s des événements prenant place – notamment des morts des personnages, leurs rôles et leur statut – car il était régulièrement mis à jour. Un exemple de page de personnage est disponible en Annexe (Exemple de Fiche personnage – GDoc, p.115). Il semble que beaucoup de personnes aient contribué car le nombre d'informations est considérable. Par exemple, quasiment la totalité des personnages avaient des résumés quotidiens sur leurs activités. Cependant, il y a quand même des limites au fonctionnement collectif du Gdoc car les contributeur·rice·s ne sont pas totalement autonomes dans leurs ajouts. Il semble qu'ils·elles devaient soumettre leurs informations ou textes à une équipe d'administrateur·rice·s pour validation (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Le Wiki a été rapidement créé pendant ou juste après l'événement, avec pour objectif de centraliser les informations. Les personnes à l'origine du Wiki ne sont plus actives dans la communauté, ce qui a empêché d'obtenir des témoignages directs de leur part. En 2021, des contributeur·rice·s encore investi·e·s ont demandé à devenir administrateur·rice·s pour pouvoir effectuer des modifications plus complexes, comme celles du CSS, des bandeaux ou

(cc) BY-NC-ND

des images de fond, renouvelant ainsi l'équipe d'administrateur·rice·s. Au 11 juin 2024, le Wiki comptait 106 contributeur·rice·s enregistré·e·s. Il n'est pas possible de chiffrer les contributions anonymes, qui peuvent être nombreuses.

Initialement peu fourni, il a suscité la réaction de certain·e·s spectateur·rice·s qui, en remarquant ces lacunes, ont pris l'initiative de compléter les pages avec les informations à leur disposition (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024). C'est ainsi qu'ils·elles sont devenu·e·s contributeur·rice·s. Par exemple, Gigi raconte qu'elle a commencé à contribuer au Wiki en complétant la page de son personnage préféré, Lorenza de Ultia, qui était alors peu développée :

> « Je me suis dit, ah c'est un peu dommage, le Wiki est assez vide alors qu'il y a eu beaucoup de choses très intéressantes par rapport à ce personnage. Du coup, je me suis dit, bon, on va le compléter un peu, rajouter des informations essentielles, mettre deux trois petits fun facts. » (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

D'autre part, le GDoc a initialement servi à intégrer des informations dans le Wiki mais certaines de ses informations se sont avérées inexactes. Une enquête approfondie a été nécessaire pour identifier des sources fiables et assurer la précision des données présentées sur le Wiki. Cette situation a révélé que les contributeur·rice·s du Wiki avaient à cœur de créer une ressource crédible et rigoureuse. Leur engagement à présenter des informations véridiques témoigne d'une certaine éthique dans leur approche collaborative. Ils·elles ont ainsi été confronté·e·s à des enjeux de fiabilité de l'information, nécessitant un contrôle attentif des données diffusées.

Toutefois, pour un événement de l'envergure de GTA RPZ, la vérification de chaque information s'est révélée particulièrement complexe. Le volume considérable de contenu et la diversité des contributeur·rice·s, dont certain·e·s ne disposaient pas toujours de sources fiables, ont rendu cette tâche encore plus difficile, comme l'illustre l'exemple du GDoc.

Les utilisateur·rice·s peuvent contribuer anonymement pour ajouter ou supprimer des informations, mais toutes les modifications sont assignées au moins à leur adresse IP, ce qui permet une certaine traçabilité et par conséquent un contrôle des modifications. Néanmoins, ce contrôle repose essentiellement sur les connaissances, la capacité, et la volonté des contributeur·rice·s à enquêter et à valider les informations. Cette démarche met en évidence l'importance accordée à la rigueur et à la précision dans la construction de ce Wiki, malgré les défis complexes d'un tel projet collaboratif.

Autonomie du travail

> « Pour moi, c'est un peu comme un mur qu'on monte. C'est chacun met sa brique. Et puis des fois ta brique que tu as placée va être remplacée ou va être modifiée par quelqu'un d'autre qui va l'améliorer et ainsi de suite. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

(cc) BY-NC-ND

Les contributeur·rice·s du Wiki sont entièrement autonomes dans leurs actions. Il n'y a pas d'organisation globale ni de planification collective ; les contributions se font de manière volontaire et spontanée. Chacun·e est libre de modifier ce qu'il·elle souhaite, sans directives communes. Les ajouts ou modifications sont souvent le fruit d'initiatives individuelles, qui peuvent ensuite inspirer d'autres contributeur·rice·s à intervenir sur la même page. Il n'y a jamais eu de moments où tout le monde travaillait simultanément sur une tâche précise. L'esprit du Wiki repose ainsi sur cette dynamique collaborative et réactive, où les contributions se répondent et se complètent mobilisant ainsi l'intelligence collective du groupe (Bourdaa, 2021, p. 54).

Par exemple, Maelis a commencé à contribuer au Wiki parce qu'elle trouvait qu'il manquait des informations et que certaines parties pouvaient être mieux présentées. Initialement, elle a ajouté des détails sur des factions et a réécrit certaines sections pour les rendre plus claires, en se basant sur les POV qu'elle suivait à ce moment (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024). Par la suite, elle s'est chargée d'uniformiser certains éléments, de reformuler des passages maladroits pour améliorer la clarté. En travaillant sur des organigrammes et en ajoutant des éléments visuels, comme des photos et des systèmes d'onglets, elle a contribué à rendre le Wiki plus facile à consulter, et à améliorer l'aspect visuel et la navigation (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Centraliser l'information

Sur le Wiki, nous avons observé une volonté claire de centraliser les ressources liées à GTA RPZ. Nous l'avons utilisé pour la première fois lors de notre usage personnel lorsque nous avons découvert GTA RPZ, en parallèle du visionnage de *best-of*. Il nous a servi de véritable guide pour naviguer dans cet univers complexe. Il nous a permis de mieux comprendre qui étaient les personnages, qui les incarnait, et comment fonctionnaient les différentes factions (par exemple : les Gangs, la police). Ce qui nous a particulièrement marqué, c'est l'organisation de l'information. Le Wiki RPZ regroupe et structure des informations détaillées, tout en fournissant des liens vers de nombreux sites annexes pour offrir une vue d'ensemble exhaustive.

Cette volonté se retrouve aussi dans d'autres espaces dédiés à GTA RPZ. Par exemple, un document Google regroupe des liens vers d'autres Drive, rendant ainsi accessible une vaste base de données *via* un lien partagé sur divers serveurs Discord (*Doception* s.d.). Pour rappel, les serveurs de Discord sont des espaces virtuels où les utilisateur·rice·s se regroupent pour discuter et interagir sur des sujets spécifiques. Ils facilitent donc le partage d'informations

Cette tendance à centraliser l'information a été confirmée lors de nos entretiens. Les trois contributeur·rice·s ont commencé à contribuer au Wiki GTA RPZ pour combler les lacunes d'information. Par exemple, l'objectif principal de Maelis était de consigner des données pour que d'autres puissent y accéder, et surtout, pour éviter qu'elles ne se perdent.

(cc) BY-NC-ND

Horace lui aussi, souhaitait viser une certaine exhaustivité :

> « *E : Plus spécifiquement, comment tu en es venu à vraiment travailler sur le Wiki ?*
>
> H : … C'est surtout juste pour qu'il n'y ait plus de fiches de perso qui soient vides. » (Horace, entretien n°3, 12 juin 2024).

La création du Wiki dans une communauté comme celle de GTA RPZ ne se limite pas à un simple outil de référence, mais devient un enjeu central pour refléter la complétude et la cohérence de l'univers. L'objectif est que chaque personnage, chaque trame narrative, chaque événement marquant soit consigné, pour éviter que quoi que ce soit ne passe inaperçu ou soit oublié. Centraliser ces informations dans le Wiki permet non seulement de documenter l'histoire de la communauté, mais aussi de créer un référentiel commun accessible à tous·tes les membres. Horace illustre bien cette démarche lorsqu'il raconte son propre parcours avec le Wiki :

> « Et je crois qu'au bout d'un peu moins d'un an quand même, j'ai fini par utiliser beaucoup le Wiki. Sauf qu'il y avait plein de trucs qui manquaient dont j'avais besoin. Et du coup, j'allais chercher sur RPZ. Et après, je me disais que c'est con, c'est un Wiki. Autant profiter pour le mettre à jour. Et c'est là aussi que j'ai vachement plus commencé à consommer RPZ. C'est vraiment quand j'ai voulu remplir le Wiki, remplir les fiches personnage qui n'avait rien du tout. Parfois des personnages qui étaient pourtant très importants, très présents, etc. » (Horace, entretien n°3, 12 juin 2024).

L'idée de centraliser les informations sur le Wiki a incité Horace à approfondir son engagement au sein de la communauté, le conduisant à se plonger plus intensément dans l'univers de RPZ. Les deux autres contributeur·rice·s interrogé·e·s ont suivi un parcours similaire dans leur participation. Constatant que le Wiki manquait d'informations qu'ils·elles possédaient, ils·elles ont eu envie de contribuer. Cette quête d'exhaustivité a non seulement renforcé leur propre engagement, mais a également joué un rôle de catalyseur pour l'implication de nouveaux·elles membres dans la communauté.

Ainsi, le Wiki devient bien plus qu'un simple outil pratique ; il se transforme en un espace de contribution active et de renforcement des liens communautaires. En collaborant pour combler les lacunes et documenter chaque facette de leur univers, les membres de la communauté façonnent un espace qui témoigne de leur engagement collectif, contribuant à l'élaboration d'une mémoire partagée. Cette base d'information, fruit de leur coopération, devient un lieu investi par la communauté, où la mémoire collective de GTA RPZ est préservée. De plus, il donne la possibilité aux *fans* un moyen de prolonger leur lien avec l'œuvre d'origine.

(cc) BY-NC-ND

Structurer l'information

La structuration des informations dans le Wiki RPZ vise à créer une encyclopédie complète et centralisée. L'objectif est de conserver toutes les données pertinentes dans un espace unique, tout en mettant en place une architecture informationnelle claire et accessible. Cette démarche se distingue par son ton neutre, visant à offrir une présentation objective et factuelle des informations relatives à l'univers de GTA RPZ.

Le développement du Wiki est un processus évolutif, façonné par les contributions successives des membres de la communauté. Par exemple, Maelis a joué un rôle important en ajoutant des informations manquantes et en corrigeant des passages existants. En parallèle, d'autres contributeur·rice·s ont décidé de construire des tableaux pour répertorier des données sur l'ensemble des personnages et enrichir le Wiki. Bourdaa qualifie les fans d'« archéologues et cartographes » (Bourdaa, 2021, p.203) car leur tâche consiste à explorer, fouiller et compléter les informations pour enrichir le Wiki. Cette métaphore reflète bien leur engagement dans la collecte et l'organisation des données, ainsi que dans la construction d'un savoir partagé. Pour Horace, ce processus de recherche revient à un véritable jeu de piste :

> « C'était trouver le numéro de téléphone de tout le monde, trouver le numéro de téléphone, il fallait un peu réfléchir quand est-ce qu'il en parle, qu'est-ce qu'il le dit, est-ce qu'il n'y a pas quelqu'un qui l'a noté ou qui le dit à d'autres. » (Horace, entretien n°3, 12 juin 2024).

Créer des bases de données de cette manière permet de gérer et d'organiser efficacement une grande quantité d'informations, tout en garantissant leur précision et leur accessibilité. Sur le Wiki, les personnages sont classés selon leur appartenance à différents groupes (hôpital, police, gangs, entreprises, etc.), les événements sont répertoriés chronologiquement (Annexe – Événements majeurs, p.114), et une carte interactive du jeu permet de localiser les événements marquants associés à des lieux spécifiques (Annexe – Carte interactive p.113). Cette structuration permet aux utilisateur·rice·s de rechercher des informations de manière thématique, géographique ou chronologique. La carte interactive, par exemple, offre une manière visuelle et pratique de découvrir des événements liés à des lieux précis, tandis que les listes et les tableaux facilitent la recherche d'informations spécifiques. En combinant ces différentes méthodes de navigation, le Wiki RPZ assure une expérience fluide et intuitive, permettant à la communauté de mieux comprendre et explorer l'univers complexe de GTA RPZ.

De plus, Bourdaa explique que les pages de Wiki fan « portent en elles à la fois l'histoire et la mémoire factuelle de la série et son évolution dans le temps, et parfois dans l'espace » (Bourdaa, 2021, p. 202). Cette citation est transposable à GTA RPZ, même si, dans ce cas, l'œuvre autour de laquelle les fans s'étaient rassemblés était une série. Les pages du Wiki RPZ ne sont pas simplement une compilation de faits, elles reflètent également

(cc) BY-NC-ND

l'évolution de l'univers de GTA RPZ. En documentant non seulement les éléments essentiels de l'histoire, mais aussi les changements et développements au fil du temps, le Wiki devient un support pour une mémoire commune qui trace le parcours de GTA RPZ depuis ses débuts jusqu'à son état actuel.

D'autre part, le Wiki porte en lui les débats internes au *fandom*, comme le cas du personnage de Lucy, incarné par la streameuse AVAMind. Très apprécié pendant la diffusion en direct, ce personnage a ensuite été critiqué pour psychophobie. En effet, ce personnage présentait un trouble dissociatif de l'identité, ce qui veut dire que le personnage avait plusieurs personnalités mais la streameuse l'incarnant n'est pas concernée par ce trouble. Des personnes trouvaient que son interprétation pouvait être stigmatisante. Ainsi, des critiques ont émergé sur le Discord « Commu RPZ » et une personne a envoyé un document de 12 pages critiquant cette représentation.

> « Je ne sais plus trop quand, il y a eu quelqu'un qui ... est arrivé sur le fandom RPZ, sur le Discord ... Et qui a dit, oui, mais le personnage de Lucy c'est quand même un personnage psychophobe et qui donne une représentation complètement erronée de ce trouble là. Du coup, c'est un truc qui a été extrêmement long, c'est un PDF qui fait... 12 pages … À un moment m'est venue l'idée de synthétiser les arguments qui étaient présentés dans cette espèce de tribune en fait pour les mettre sur le Wiki et expliquer. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Maelis a voulu représenter cette diversité dans la réception du personnage en intégrant les arguments présents dans le document sur le Wiki. Cette tâche a été réalisée de manière collaborative : Maelis a rédigé un paragraphe, puis a sollicité des avis et des relectures auprès des membres du Discord. Après avoir intégré leurs retours, le texte a été ajouté au Wiki pour faire apparaître les raisons pour lesquelles le personnage de Lucy a suscité à la fois admiration et rejet au sein de la communauté.

Nous avons vu que les membres du Wiki RPZ se sont donnés pour mission de créer une encyclopédie centralisée et objective dédiée à l'univers de GTA RPZ, enrichie par les contributions actives de la communauté. Ces contributeur·rice·s ajoutent, corrigent et organisent les informations, permettant ainsi une amélioration continue du contenu. Cependant, il a été essentiel de structurer cette démarche afin d'éviter qu'elle ne devienne une simple compilation de faits épars.

Deux réappropriations de l'événement

Les vidéos d'IpsaNox et le *Wiki RPZ* représentent deux approches distinctes mais complémentaires pour préserver et transmettre la mémoire de cet événement. D'un côté, IpsaNox adopte une approche narrative pour créer des films qui retranscrivent la trame du serveur. Ces vidéos permettent une recontextualisation des événements en se concentrant sur la narration, l'immersion et la complexité narrative. Elles proposent une interprétation linéaire et structurée de l'œuvre *multi-POV*.

(cc) BY-NC-ND

En revanche, le *Wiki RPZ* offre une approche plus collective et décentralisée. Ce site fonctionne comme une encyclopédie collaborative où chaque contributeur·rice ajoute des informations, structure les données, et organise les connaissances de manière à centraliser les savoirs sur l'événement. Contrairement aux vidéos d'IpsaNox, qui visent à créer une œuvre narrative unifiée, le Wiki vise à documenter de manière exhaustive l'univers développé sur le serveur. Il présente les informations de manière factuelle, avec un souci de précision et de fiabilité. La nature collaborative du Wiki permet de rassembler une multitude de données et de les structurer dans des listes, des tableaux, et des cartes interactives. Il permet non seulement de retrouver des informations précises, mais il constitue également un espace pour les contributeur·rice·s désireux·ses de maintenir un lien avec l'œuvre. En participant à l'enrichissement du Wiki, les utilisateur·rice·s prolongent leur rapport avec l'œuvre originale et renforcent l'engagement communautaire. Les contributeur·rice·s créent des pages sur le Wiki car c'est un moyen efficace de partager des informations en ligne. Cette production de contenu contribue à maintenir et à faire vivre la mémoire collective de l'événement car elle mobilise une communauté.

Ces deux supports mémoriels remplissent des fonctions distinctes : là où les films d'IpsaNox favorisent une expérience immersive, individuelle et émotionnelle de l'événement, le Wiki permet une conservation structurée et partagée de l'information, facilitant une compréhension plus large et une interaction communautaire continue.

B. La pérennité des supports mémoriels sur le Web

Merzeau explique que le Web 2.0 permet une mise en circulation rapide et une réappropriation continue des traces mémorielles. Cela se manifeste, par exemple, dans la manière dont IpsaNox compile et monte des perspectives multiples pour créer des œuvres cinématographiques, ou encore dans la façon dont les contributeur·rice·s du Wiki collaborent pour centraliser et structurer les informations sur l'événement.

Ces pratiques témoignent de l'évolution des pratiques mémorielles sur le Web, où l'acquisition, la mise en visibilité et la réactivation des traces se font de manière presque simultanée et en continu (Merzeau, 2017, p. 5). Cependant, cette fluidité et cette ouverture ont leurs limites, notamment en raison des enjeux économiques et des dynamiques de pouvoir qui sous-tendent le Web. Par exemple, bien que les vidéos d'IpsaNox soient largement accessibles, leur hébergement et leur visibilité dépendent des plateformes qui les accueillent. De même, le Wiki RPZ, bien qu'il soit un espace de collaboration ouverte, est lui aussi sujet aux limitations imposées par la structure même du Web 2.0, où la volatilité des plateformes peuvent mettre en péril la pérennité de ces contenus mémoriels. Le Web 2.0 offre des opportunités sans précédent pour la création et la diffusion de supports mémoriels mais il pose également des défis importants en termes de conservation et d'accessibilité à long terme.

(cc) BY-NC-ND

Quitter Twitch pour conserver

Twitch est une plateforme de *streaming* qui se concentre principalement sur la diffusion et les interactions en direct. Elle présente des possibilités limitées de sauvegarde de contenu. Les VOD permettent aux spectateur·rice·s de visionner le contenu après la diffusion en direct. Cependant, proposer des *replays* de *stream* n'est pas automatique et résulte du choix des streameur·se·s. Selon le statut de la chaîne, les dernières diffusions ne sont pas disponibles pendant les mêmes durées. Par exemple, les vidéos des chaînes partenaires – chaînes les plus visionnées et suivi·e·s – sont disponibles 60 jours. Pour qu'un *stream* soit sauvegardé définitivement, il doit être ajouté aux « Temps forts » ou dans « Vidéos en ligne » (Vidéo à la demande, s. d.). Au-delà de ces délais, les vidéos sont automatiquement supprimées, ce qui peut être frustrant pour celles·ceux qui souhaiteraient les visionner à nouveau ou qui tiennent à les conserver. Cette disparition de contenu est souvent perçue comme une perte regrettable :

> « Par contre, on a perdu une partie des POV. Parce que ce qui s'est passé, c'est qu'il n'y a pas eu le réflexe immédiatement après de les sauvegarder. Donc on a perdu les POV de certains personnages. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Ce sentiment de regret est récurrent dans plusieurs entretiens, où les participant·e·s expriment leur déception face à la perte de ces traces mémorielles.

Un autre moyen de visionner à nouveau du contenu des *streams* sont les clips. Ce sont des extraits courts (jusqu'à 60 secondes) d'une diffusion en direct qui peuvent être créés par les spectateur·rice·s. Ces clips sont souvent utilisés pour partager des moments mémorables ou humoristiques. Contrairement aux VOD, les clips ne sont pas automatiquement supprimés après un certain temps. Cependant, ils ne sont pas facilement accessibles, il faut avoir le lien du clip pour le visionner sur Twitch. Le·la streameur·se peut choisir d'en mettre à la une sur sa chaîne mais cela reste exceptionnel.

Les contenus sur Twitch sont très éphémères et sont rapidement supprimés, ce qui limite considérablement les possibilités de sauvegarde. En réponse à ces limitations, de nombreux·ses streameur·se·s, comme Zerator ou Antoine Daniel, choisissent de poster leurs rediffusions sur des chaînes YouTube dédiées quelques jours après le direct. Cette stratégie permet aux *viewers* de continuer à accéder au contenu au-delà des contraintes de Twitch.

Pour les spectateur·rice·s, une fois le direct terminé, Twitch ne fournit pas d'espace d'interaction durable, tel que les sections de commentaires présentes sur d'autres plateformes. Cette absence d'interaction prolongée pousse la communauté à se tourner vers d'autres espaces, comme les réseaux sociaux, pour discuter et partager des contenus en lien avec des événements comme GTA RPZ. Ces réseaux deviennent alors des lieux essentiels pour la circulation des traces des *streams*.

Cependant, la profusion d'informations sur les réseaux sociaux met l'accent sur l'échange rapide et peut rendre difficile la conservation d'informations. Alors pour GTA RPZ, la communauté investit également des espaces tels que GDocs et le Wiki afin de créer

(cc) BY-NC-ND

des supports mémoriels plus pérennes. Ces outils permettent de compiler et d'organiser les informations de manière plus systématique et durable.

Ainsi, l'investissement dans d'autres plateformes, pendant et après l'événement GTA RPZ, se justifie par les limitations de Twitch. Pour les *fans*, il devient crucial de mobiliser divers espaces en ligne pour maintenir une présence continue et prolonger l'expérience au-delà de la diffusion initiale.

Sauvegarder les VOD, archiver l'œuvre ?

> « C'était important aussi de l'archiver (*GTA RPZ*) et du coup le montage pour moi c'est une façon de l'archiver. Il fallait que j'aille jusqu'au bout parce que je voulais qu'il reste une trace » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

IpsaNox a réalisé qu'au au fur et à mesure qu'il montait son film, du contenu disparaissait de Twitch. De nombreux·ses streameur·se·s ont supprimé leurs VOD de GTA RPZ ou ne les ont pas postés ailleurs, rendant ces moments inaccessibles pour le public.

Les contenus en ligne, notamment les *lives*, posent des défis particuliers en matière de sauvegarde. Ils peuvent revêtir une valeur culturelle et émotionnelle importante, mais ils ne bénéficient souvent pas d'une conservation pérenne. IpsaNox, par exemple, a exprimé son désir de réaliser ces films non seulement pour relever un défi créatif, mais aussi pour archiver l'œuvre de GTA RPZ. Pour lui, le montage va au-delà de l'aspect artistique ; il devient également un acte de préservation mémorielle. IpsaNox a cherché à garantir que cet événement ne tombe pas dans l'oubli. Pour lui, GTA RPZ est unique car il regroupe de nombreuses perspectives et lignes narratives et il souhaitait qu'il en reste des traces, pour contrebalancer la nature éphémère de l'événement sur Twitch.

De nombreux points de vue de GTA RPZ ont disparu, soit en raison des choix des créateur·rice·s, soit à cause de la nature éphémère de Twitch. Les contributeur·rice·s du Wiki regrettent aussi ces pertes matérielles. Ces traces ne sont pas seulement des témoins du passé, mais symbolisent également un attachement profond aux images, aux moments, à l'histoire et aux personnages qui ont marqué l'événement. Ces problématiques affectent principalement les spectateur·rice·s et sont moins préoccupantes pour les créateur·rice·s de contenu, comme le fait remarquer IpsaNox :

> « *(Les streameur·se·s)* voient pas forcément l'enjeu … de se dire j'enlève ma vidéo … je pense que les gens ça les intéresse plus. En fait, tu te rends compte que non, des années encore après il y a des gens qui s'intéressent » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

D'ailleurs, il est maintenant très difficile de retrouver l'intégralité des points de vue de l'événement par personnage :

(cc) BY-NC-ND

> « Je suis l'unique détenteur avec Antoine Daniel du dernier jour de la POV d'Antoine Daniel. Alors il n'y a rien de fou qui se passe à ce moment-là mais d'un point de vue archivage, c'est perdu ça n'existe plus donc c'était aussi important de monter les histoires et de monter une trace » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

La suppression ou l'absence d'archivage de certaines VOD entraîne une perte irréversible de contenu, ce qui est d'autant plus regrettable dans le cadre d'un événement aussi marquant que GTA RPZ. Ces éléments perdus sont des traces de la mémoire de l'événement qui ne seront jamais revisionnées. Dans un monde où le numérique est souvent synonyme d'éphémère, des pratiques de sauvegarde et de conservation sont essentielles pour garantir la pérennité du contenu et la transmission de la culture numérique.

IpsaNox considère qu'il est essentiel de préserver ce type d'événements pour permettre de comprendre le contexte et les références partagées dans le futur. En réalisant son film, il donne la possibilité aux spectateur·rice·s de revenir sur les moments clés et de revisiter des passages spécifiques. Son objectif était non seulement de préserver ce fragment d'histoire, mais aussi de le transmettre de sorte que les personnes puissent le redécouvrir et le comprendre pleinement des années plus tard :

> « C'est sauvegarder mais aussi transmettre … Tu regardes sur internet il y a des refs que les gens font encore ça date d'il y a dix ans et heureusement t'as encore des gens qui sont là pour te poster le petit clip pour que tu comprennes la ref parce que du coup tu peux raccrocher les wagons » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

IpsaNox insiste sur l'importance de préserver les éléments culturels de GTA RPZ car certains de ces éléments sont devenus partie intégrante du langage courant sur Twitch. Par exemple, il mentionne que des phrases ou des moments spécifiques de l'événement sont souvent réutilisés, ce qui témoigne de l'impact durable de l'événement sur la communauté.

Les contributeur·rice·s du Wiki RPZ partagent une profonde volonté de préserver les VOD liées à l'univers de GTA RPZ. Cette démarche de conservation s'est particulièrement manifestée lors d'un événement : le mariage d'un personnage, qui a réuni à nouveau dans un épilogue tous·tes les streameur·se·s ayant participé à GTA RPZ pour rejouer leurs rôles respectifs. Conscient·e·s que les images des différents points de vue de cet événement risquaient de ne pas être disponibles pour toujours, les membres du Wiki ont pris l'initiative de sauvegarder ces contenus :

> « À ce moment-là *(pour l'épilogue)*, j'ai fait un gros travail d'archiviste avec tous les autres membres du Wiki pour dire ce coup-ci, on sauvegarde toutes les VOD. Parce qu'il y a plein de VOD qu'on n'a pas pu sauvegarder, qui sont disparues à jamais et ça nous fait vraiment chier parce que… même si le streameur veut pas les montrer, qu'on les ait toujours en backup au cas où. » (Horace, entretien n°3, 12 juin 2024).

(cc) BY-NC-ND

Les contributeur·rice·s ont mobilisé des pratiques archivistiques en choisissant de s'organiser en amont, d'enregistrer et préserver les traces des événements. Cette décision, loin d'être anodine, reflète la volonté des communautés de conserver des traces durables des événements en ligne. Le travail d'archivage se prolonge également dans les modalités d'accessibilité des vidéos.

Le même enquêté, Horace, a plus tard fait une comparaison entre cette démarche de sauvegarde et l'archivage du Web par l'Institut National de l'Audiovisuel (INA). L'INA collecte et archive les contenus web dans le cadre du dépôt légal, une exception au droit d'auteur. Cela signifie que les contenus archivés ne peuvent être consultés qu'à l'intérieur des établissements dépositaires. De la même manière, les membres du Wiki RPZ ont pris des mesures pour sauvegarder les VOD dont ils·elles ne détenaient pas les droits. Les membres du Wiki RPZ ont veillé à ce que les VOD soient disponibles uniquement dans des conditions limitées. Pour contourner les restrictions de droits d'auteur tout en préservant l'accessibilité, Horace a choisi de publier les VOD en mode non répertorié sur YouTube. Cette approche permet aux membres de la communauté, disposant du lien, d'accéder aux vidéos tout en conservant un niveau de confidentialité.

De manière similaire, les membres du Wiki RPZ ont pris des mesures pour sauvegarder les VOD dont ils·elles ne détenaient pas les droits. Ces contenus soient conservés mais leur accès reste limité.

Au-delà de la simple volonté d'archivage, ces démarches initiées par IpsaNox et les contributeur·rice·s du Wiki témoignent d'une aspiration plus profonde à préserver ces contenus pour offrir aux spectateur·rice·s la possibilité de revivre les événements marquants. Il s'agit non seulement de garder une trace fidèle du passé, mais aussi de maintenir une connexion vivante avec l'œuvre de GTA RPZ. En conservant ces contenus, leur objectif est de permettre une réactualisation des moments vécus, afin que ceux-ci puissent être redécouverts et réinterprétés. Cette volonté d'enrichir la relation continue avec l'œuvre dépasse le simple cadre de l'enregistrement, en devenant un vecteur de mémoire collective. Cela crée un espace où les souvenirs peuvent être réactivés et partagés, assurant que l'univers de GTA RPZ reste accessible et pertinent. Ces supports mémoriels deviennent alors des ponts entre passé et présent, renforçant le lien communautaire autour de l'œuvre et permettant à chacun·e de revivre et d'approfondir ces expériences.

Cette analyse nous conduit à approfondir la notion d'archivage. Toutefois, il est essentiel de la questionner et de définir ses contours avec précision, afin d'éviter toute application inappropriée ou superficielle des concepts. Ce point sera exploré de manière plus détaillée dans la section suivante.

(cc) BY-NC-ND

L'illusion de l'archivage sur le Web

Défaillance technologique

Nous avons observé que la volonté d'archiver les contenus liés à GTA RPZ se manifeste dans divers aspects de la communauté, notamment à travers la création de films, l'écriture du Wiki, et la sauvegarde des VOD. Cette démarche reflète un désir profond de préserver et de conserver les éléments significatifs de cet univers. Cependant, l'archivage dans un contexte numérique est confronté à des défis importants, principalement liés à la défaillance et l'obsolescence technologique. IpsaNox en donne un exemple à travers son expérience :

> « J'ai eu des problèmes de disque dur donc il y a des trucs qu'il a fallu que je supprime, donc j'ai perdu certaines preuves … donc je sais qu'il y a des choses qui sont perdues » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024)

Cette situation souligne la difficulté de maintenir des archives numériques lorsque les supports de stockage sont défaillants.

D'autre part, l'idée que les Wiki de *fans* sont des archives dynamiques de l'histoire des communautés en ligne est prégnante à la fois dans l'imaginaire collectif mais aussi dans la littérature académique. Bourdaa par exemple utilise les travaux de Bachimont (2000-1, p.3-15) pour comparer la création de Wiki encyclopédiques à la formation d'archives, ces deux actions partageraient des propriétés : « la conservation de la trace matérielle de l'expression des contenus et la conservation de la lisibilité des traces » (Bourdaa, 2021, p.201).

La conservation de la trace matérielle dans le contexte du Wiki RPZ se caractérise par la richesse des informations collectées et organisées. Ce contenu constitue un contexte culturel essentiel pour comprendre l'œuvre dans son intégralité. Cependant, maintenir cette lisibilité culturelle n'est pas la seule préoccupation dans la conservation des traces numériques. La lisibilité technique est également cruciale pour assurer que les informations restent accessibles et compréhensibles sur le long terme (Bachimont, 2010, p. 3). Avec le numérique, le support ne garantit pas la fixité du document, ce qui peut entraîner une instabilité dans la forme et le contenu de l'information. Les objets numériques peuvent se modifier ou se corrompre avec le temps, ce qui complique leur conservation en tant que documents d'archives stables.

Comment archiver un espace dynamique en ligne ?

Le Wiki est un outil précieux pour la documentation et la compréhension de l'œuvre, mais il ne peut être considéré comme une véritable archive. Contrairement à une archive traditionnelle, qui a pour vocation de préserver des documents dans un état fixe et stable pour la postérité, le Wiki est un espace en ligne dynamique. Il évolue constamment grâce aux contributions des utilisateur·rice·s.

La notion de fixité est nécessaire pour garantir la valeur probante des documents archivés car elle assure que les documents archivés conservent leur intégrité et leur contenu

(cc) BY-NC-ND

de manière constante. Pour rappel, la notion de fixité désigne la stabilité et l'immuabilité des documents conservés. Une fois archivés, les documents sont figés dans leur forme et leur contenu, garantissant leur intégrité pour les générations futures. Cette fixité est essentielle pour assurer que les archives restent des témoins fiables du passé, préservant l'information telle qu'elle a été initialement enregistrée, sans altération ou mise à jour. Cela permet de maintenir une mémoire collective authentique et de fournir une référence stable pour l'histoire et la recherche.

Cette notion est confrontée à un défi majeur dans les espaces en ligne dynamiques comme les Wikis. Ces plateformes publient en temps réel les contributions, les modifications et les mises à jour des utilisateur·rice·s. Elles offrent des fonctionnalités telles que les historiques de révisions pour suivre les changements mais cette traçabilité n'est pas suffisante pour garantir l'intégrité nécessaire à une véritable archive.

Pour qu'un espace en ligne puisse être véritablement considéré comme une archive, une étape supplémentaire est nécessaire. L'archivage numérique ne se limite pas à la simple conservation d'un objet numérique. Il implique « la décision et l'action d'extraire un objet numérique de son environnement de création pour le transférer dans un dispositif de conservation » (Guyon, 2020, p. 2).

Le Wiki, bien qu'il serve de support mémoriel en mobilisant un rapport à des événements passés, ne peut pas être qualifié d'archive. Ce n'est qu'à travers le processus d'archivage que l'objet numérique acquiert une forme définitive et un contenu stabilisé, le distinguant ainsi des simples supports mémoriels comme le Wiki (Guyon, 2020, p. 20).

Le véritable archivage nécessite des solutions adaptées pour faire face aux défis de l'obsolescence technologique, de l'instabilité des supports numériques, et de la nature dynamique des outils en ligne. La volonté d'archiver en créant des vidéos ou faisant le Wiki témoigne surtout d'une activité mémorielle car elle visen à préserver et à structurer les éléments d'une culture ou d'un événement pour garantir leur accessibilité et leur transmission.

Pour réaliser un archivage authentique et durable, des moyens techniques spécifiques et appropriés sont indispensables. Ces ressources spécialisées, souvent complexes et onéreuses, sont généralement disponibles au sein des institutions patrimoniales. Merzeau (2012) observe que « la conversion des « user generated archives » en bien commun trouve son achèvement dans l'archivage institutionnel du Web lui-même » (2012, p. 5). Cependant, ces institutions montrent souvent peu d'intérêt ou de capacité à se concentrer sur les contenus produits par des communautés en ligne, telles que celles gravitant autour de GTA RPZ. La situation est d'autant plus complexe que les outils d'archivage de ces nouvelles formes de production numérique sont encore en cours de développement. De plus, les institutions patrimoniales, souvent éloignées des dynamiques de ces communautés en ligne, manquent de familiarité avec ces supports émergents. Cette distance, à la fois technique et culturelle, freine une prise en compte adéquate de ces formes de mémoire collective.

Il devient indispensable de créer des passerelles entre ces différentes pratiques de collecte de mémoire communautaire. Plutôt que de les hiérarchiser, il est essentiel de

(cc) BY-NC-ND

reconnaître leur complémentarité. Les institutions patrimoniales, bien qu'essentielles pour garantir la pérennité des archives, ne peuvent plus être les seules à décider des traces à conserver. Les communautés en ligne jouent également un rôle dans la transmission des contenus numériques. En favorisant une collaboration entre ces différents acteurs, il serait possible de non seulement de valoriser les pratiques communautaires, mais aussi d'enrichir les archives institutionnelles avec des traces qui risqueraient de disparaître.

Bilan – Vouloir sauvegarder, conserver, archiver

La mémoire collective d'un événement, telle que celle de GTA RPZ, est façonnée par la manière dont différentes communautés réutilisent les récits et traces associé·e·s. Cette réappropriation se manifeste de plusieurs façons, notamment à travers la création de supports mémoriels comme les films d'IpsaNox et le Wiki RPZ.

Les films réalisés par IpsaNox jouent un rôle significatif dans la dynamique mémorielle de GTA RPZ. En combinant des images issues de nombreux *streams*, certains désormais inaccessibles, IpsaNox a cherché à capturer l'ensemble de l'histoire du serveur en révélant ses arcs narratifs complexes. L'objectif de ces films était double : d'une part, préserver les traces de l'événement pour celles·ceux qui l'ont vécu, et d'autre part, offrir aux futur·e·s spectateur·rice·s une compréhension de ce qu'était GTA RPZ. Cette démarche montre une volonté de préserver non seulement les faits mais aussi de transmettre une interprétation de l'événement. Toutefois, il est important de noter que cette transformation reflète les choix narratifs des créateurs, proposant ainsi une interprétation personnelle plutôt qu'une documentation objective.

En parallèle, le Wiki de GTA RPZ constitue un autre pilier crucial dans la formation d'une mémoire collective. Créé rapidement pendant ou juste après l'événement, le Wiki a été conçu pour centraliser les informations de manière collaborative et évolutive. Contrairement aux films, qui offrent une vision narrative, le Wiki permet une documentation factuelle et détaillée, grâce à l'engagement des contributeur·rice·s. Ces membres de la communauté, en enrichissant les pages du Wiki, jouent un rôle actif dans la création d'une ressource.Le Wiki, en réunissant des personnes autour d'un projet de documentation de GTA RPZ, entretient un lien avec le passé et participe à la création d'une mémoire collective dynamique au sein de cette communauté. Cette approche collaborative renforce les liens communautaires et permet de conserver une mémoire vivante et accessible, en constante évolution.

Les films apportent une dimension émotionnelle et narrative, capturant l'essence de l'événement à travers une interprétation personnelle, tandis que le Wiki se concentre sur une documentation détaillée et factuelle. Cette distinction fait apparaître les différents rôles que peuvent jouer les supports mémoriels : les films comme une relecture créative de l'événement, et le Wiki comme un référentiel dynamique et participatif.

(cc) BY-NC-ND

Le défi de l'archivage numérique, notamment sur des plateformes comme Twitch, où les contenus sont éphémères, pose des questions cruciales sur la pérennité de la mémoire en ligne. Les initiatives comme celles d'IpsaNox et des contributeur·rice·s du Wiki visent à contrer ce caractère éphémère en offrant des alternatives pour préserver et revisiter les événements. Néanmoins, il est essentiel de reconnaître que le Wiki, bien qu'il soit souvent perçu comme une archive, est en réalité un espace dynamique qui évolue avec les contributions de la communauté ce qui le différencie d'une archive traditionnelle, qui est censée être fixe et immuable.

(cc) BY-NC-ND

II. CONCEVOIR LE COLLECTIF EN LIGNE

Nous commencerons par explorer les diverses perceptions des enquêté·e·s concernant le concept de communauté. Ce terme avait été introduit dès notre message de présentation aux enquêté·e·s, puisque nous sollicitions un entretien dans le cadre d'un mémoire portant sur les communautés sur Twitch. Au cours des entretiens, la discussion sur cette notion s'est manifestée de différentes manières. Parfois, les enquêté·e·s ont abordé le sujet de manière spontanée, tandis qu'à d'autres occasions, ils·elles ont discuté des communautés de *fans* en général ou se sont concentré·e·s plus spécifiquement sur les communautés présentes sur Twitch. Cela nous a permis de saisir leur perception des spectateur·rice·s de GTA RPZ, leurs représentations des communautés et les valeurs qui y sont associées. Ensuite, nous examinerons l'engagement des enquêté·e·s, en mettant en lumière les rétributions qu'ils·elles perçoivent et la notion de travail de fan. Puis, nous étudierons les motivations à s'engager collectivement autour de GTA RPZ et à former des liens autour de l'œuvre. Enfin, nous revisiterons notre hypothèse concernant l'importance des pratiques vidéoludiques dans la formation des communautés sur Twitch et autour de GTA RPZ.

A. La parole des enquêté·e·s sur le concept de communauté

Une polysémie de la communauté

Pour commencer, nous allons examiner les différentes conceptions de la communauté évoquées par les enquêté·e·s et la manière dont elles peuvent coexister.

Des communautés associées à des streameur·se·s

Plusieurs enquêté·e·s ont évoqué les communautés autour de GTA RPZ comme étant héritées des communautés préexistantes des streameur·se·s, c'est notamment le cas d'IpsaNox (créateur de vidéos, entretien n°1, 5 juin 2024). Ce dernier perçoit les communautés sur Twitch comme constituées de personnes qui regardent le contenu diffusé de manière régulière, avec un noyau dur de personnes plus investies (notamment dans des rôles comme la modération). Cette perspective est en accord avec l'analyse de Miller, qui décrit la formation de réseaux autour de l'individu et de ses intérêts, tout en réfutant l'idée d'un groupe fondé sur des liens de dépendance mutuelle (Miller, 2011, p. 196). Une communauté se forme par l'entrecroisement des réseaux individuels, centrée principalement sur la consommation de contenu en fonction des intérêts personnels (Pastinelli, 2020, p. 45). Dans cette perspective, les *viewers* ne sont pas directement relié·e·s entre eux·elles. Cela ne signifie pas qu'ils·elles n'interagissent pas ; des échanges peuvent avoir lieu dans le *chat*, mais ce qu'ils·elles partagent avant tout, c'est leur lien avec la chaîne, motivé par leur intérêt.

Nos entretiens ont révélé que tous les enquêté·e·s avaient découvert GTA RPZ par l'intermédiaire d'un·e streameur·se, suggérant que les communautés autour de cet événement sont

(cc) BY-NC-ND

en grande partie dérivées des communautés déjà formées autour des chaînes Twitch. Comme discuté dans la section « L'importance de l'interaction » (p.25), ces communautés se forment autour d'une identité narrative partagée, centrée sur le·la streameur·se, plutôt que sur la simple consommation régulière de contenu. (Ferret, 2023, p. 248). Dans un tel contexte, nous comprenons l'importance des traces du stream dans la construction de l'identité collective d'une audience sur Twitch, comme le note Ferret : « (les viewers reprennent dans leurs échanges les blagues et les expressions propres au streameur·se – EE.8). Les clips participent activement à la construction de l'identité numérique du vidéaste et de sa communauté. Ils capturent des moments clés qui définissent le ton, l'humour, et les valeurs partagées par les membres. Ces extraits deviennent ainsi des éléments narratifs qui renforcent le lien entre le créateur et son audience, tout en façonnant l'image collective de la communauté. Un lien « qui se nourrit d'archives, que ce soit des citations, des photographies ou des images de documents, et qui les met en scène ... dans un réseau de relations » » (Beaudouin, 2019 *in* Ferret, s. d., p. 250). Selon lui, le *stream* constitue non seulement le support narratif, mais aussi la base mémorielle de la création. Cette analyse suggère qu'une communauté formée autour d'un·e streameur·se se réaffirme continuellement à travers ce support. (Ferret, s. d., p. 250). Par conséquent, ces communautés auraient intégré GTA RPZ comme un nouvel élément de leur histoire collective, contribuant à l'identité du·de la streameur·se

À partir de cette identité, les *viewers* s'identifient et adaptent leur comportement en fonction des interactions du·de la streameur·se. Des réseaux se mettent alors en place. IpsaNox a utilisé l'analogie d'une classe pour décrire la structure des communautés sur Twitch. Il a l'impression que les communautés des streameur·se·s interagissent à leur image et forment des groupes :

> « Ça m'a vraiment fait penser à ce truc de classe où tout le monde est sur la même plateforme. Donc ça, c'est la classe. Mais après, tu as chaque petit groupe, tu as chaque petit clan avec à l'intérieur une différence d'état d'esprit, d'humour, etc. Mais avec des ponts aussi, des gens qui vont être à l'aise pour aller dans un autre groupe et puis revenir, etc. Et puis des gens qui ne se mélangent pas du tout. » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

En effet, il y a eu des formations de sous-groupes. Toutes les personnes que nous avons interrogées ont découvert GTA RPZ par Antoine Daniel et ont ensuite suivi les points de vue des personnes proches de lui dans l'histoire. Le mouvement des communautés semble donc être un miroir des interactions entre streameur·se·s.

> « C'est que tous les gens qui regardaient des POV de par exemple, Ponce, regardaient les POV des Croute … etc. Donc en fait … c'était des commu qui étaient vachement mobiles, qui allaient un peu à droite à gauche et qui même après ont consommé le contenu de plein de gens. » (IpsaNox, créateur de vidéo entretien n°1, 5 juin 2024).

De plus, cet événement a rassemblé une centaine de streameur·se·s, ayant chacun·e des spectateur·rice·s réguliers à des degrés divers. Certain·e·s avaient quelques dizaines de *viewers* en moyenne tandis que d'autres en avaient plusieurs milliers. Les péripéties sur le serveur étaient centrées sur l'interaction entre les personnages, impliquant de nombreux

(cc) BY-NC-ND

streameur·se·s y compris celles·ceux de plus petites chaînes. Cela a permis de mettre en lumière ces chaînes plus modestes.

De plus, la densité et la multiplicité des histoires développées en *live* ont encouragé la pratique du *multi-POV* « consistant à regarder un événement depuis plusieurs chaînes plutôt que de se focaliser sur l'une d'elles » (Péquignot, 2022, p. 64). Cette pratique permettait de suivre simultanément un grand nombre de *streams*. Couplée aux nombreuses interactions en jeu, elle a encouragé une plus grande mobilité des spectateur·rice·s. L'étude des communautés autour de GTA RPZ est intéressante à cet égard. Elles dérivent des communautés préexistantes associées à des streameur·se·s particulier_e_s, pourtant elles montrent aussi que l'événement a marqué une étape importante dans l'évolution des communautés de streameur·se·s. Par exemple, les personnages joués par HortyUnderscore et BagheraJones, les cousins Croute, ont eu beaucoup de succès et leurs chaînes respectives ont connu une croissance significative grâce à cet événement.

Cet événement a introduit des changements significatifs, notamment en ce qui concerne la mobilité des spectateurs. Cependant, nous avons observé que cela a également engendré des réseaux avec des agrégats de *viewers* autour de certains groupes de streameur·se·s, qui naviguaient entre différentes perspectives tout en restant liés à leur streameur·se d'origine. Ainsi, tous nos enquêté·e·s ayant découvert l'événement par l'intermédiaire d'Antoine Daniel se sont naturellement orientés vers les mêmes personnages. En ce sens, les entretiens ont révélé que la découverte de l'événement à travers un·e streameur·se particulier·ère jouait un rôle capital. En suivant le point de vue de ce·tte streameur·se, les *viewers* se familiarisaient principalement avec les personnages avec lesquels il·elle interagissait. Cette approche leur offrait une vision partielle des événements sur le serveur et renforçait leur attachement aux personnages liés à ce·tte streameur·se.

Une autonomisation des communautés autour de GTA RPZ ?

Nos observations nous ont permis de comprendre que les points de vue visionnés et les streameur·se·s jouaient un rôle important dans la mobilisation de spectateur·rice·s. Cependant, à plus long terme, ces éléments semblent perdre de leur influence structurante. Notre étude montre que les communautés formées autour de GTA RPZ ne sont plus aujourd'hui nécessairement identiques à celles des streameur·se·s. Par exemple, le collectif derrière le Wiki RPZ a acquis une certaine autonomie. Maelis, l'une de ses membres, se considère comme faisant partie de la communauté GTA RPZ, bien qu'elle ne regarde presque jamais de *streams* et ne s'identifie à aucun·e streameur·se en particulier. Avec le temps, elle a développé une autonomie dans sa manière de s'engager avec cet univers, en se détachant des influences des créateur·rice·s de contenu. Certain·e·s membres de la communauté ont progressivement pris leurs distances par rapport aux streameur·se·s pour se forger leur propre expérience de l'événement.

Cette évolution résulte du fait qu'une fois l'événement terminé et le contenu de GTA RPZ diffusé – un processus qui a pris plusieurs années pour certain·e·s – la plupart des streameur·se·s ont préféré s'en détacher pour se consacrer à de nouveaux projets. Ils·elles préfèrent désormais ne plus se focaliser sur GTA RPZ. D'ailleurs, une grande partie des

(cc) BY-NC-ND

spectateur·rice·s semble avoir suivi ce cheminement, comme le montrent les entretiens avec les deux personnes qui avaient assisté à l'événement en direct sans être investies dans des activités communautaires.

Thibault, par exemple, évoque son changement de perspective en ces termes :

> « En vrai je suis vite passé à autre chose parce que c'est un petit peu mon caractère et puis sur internet tout va tellement vite que tu passes à autre chose tu te remates pas toutes les VOD parce que le nombre de centaines d'heures de contenu qu'il y a… Faut lâcher l'affaire. » (Thibault, entretien n°5, 26 juin 2024).

Axel décrit une situation similaire :

> « En fait, j'y ai énormément participé sur le Discord à l'époque. Là, maintenant, ça s'est calmé, je vois ça d'un peu de loin … Mais j'y reviens souvent … On peut en dire que je fais partie du truc, mais je ne suis pas en premier plan » (Axel, entretien n°6, 3 juillet 2024).

Thibault et Axel suivent ce qui se passe dans le salon dédié à GTA RPZ du serveur d'HortyUnderscore car c'est de cette manière que nous les avons recrutés mais leur implication dans l'œuvre a grandement diminué par rapport à l'époque de l'événement. Les références à GTA RPZ demeurent tout de même une part importante du passé des. chaînes.

> « C'était quand même super bien et il y a eu quelques réf qui en sont sorties qui étaient sympa. Bah au-delà de ça non comme je dis, je passe globalement assez vite à autre chose. » (Thibault, entretien n°5, 26 juin 2024)

Ces communautés ont évolué en s'enrichissant de nouveaux éléments au fil du temps. Chaque nouvelle expérience ou référence s'intègre pour façonner une identité collective en perpétuelle transformation. Les souvenirs de GTA RPZ apparaissent ainsi comme des éléments constitutifs d'une étape dans l'identité des streameur·se·s et de leur communauté, ayant contribué à façonner leur parcours, mais laissant place à de nouvelles priorités et intérêts. Par conséquent, il existe une distinction entre les communautés gravitant autour des chaînes Twitch et celles centrées sur GTA RPZ. Ces dernières sont devenues plus autonomes vis-à-vis des streameur·se·s. Si ces deux groupes peuvent parfois se superposer – ils ne sont pas opposés – les communautés liées à GTA RPZ manifestent un fort attachement à l'œuvre elle-même, tandis que pour les communautés des chaînes Twitch, GTA RPZ représente davantage une référence partagée.

Aujourd'hui, sur le serveur « Commu RPZ », les discussions continuent quotidiennement. Les membres débattent et développent des interprétations ou des contenus autour de l'œuvre. Un détachement s'est opéré entre celles·ceux moins investi·e·s et celles·ceux désireux·ses de poursuivre les échanges sur GTA RPZ.

(cc) BY-NC-ND

Certains streameur·se·s font encore occasionnellement référence à des personnages ou événements de GTA RPZ dans leurs *streams*, mais ils·elles ne participent pas aux communautés encore impliquées dans l'univers de GTA RPZ. Par exemple, les streameur·se·s ont été très rarement sollicités pour contribuer au Wiki. Ils n'ont été appelés à le faire que lorsque des informations précises faisaient défaut (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024). Le Wiki, dès sa création, a été une initiative des *fans*, et non un projet des équipes chargées d'organiser l'événement.

Nous pouvons donc retenir que les références à GTA RPZ ont façonné l'identité du·de la streameur·se et de sa communauté, qui a évolué en intégrant de nouveaux éléments durant cet évènement. Cependant, un détachement s'est opéré entre les membres moins investi·e·s et celles·ceux qui continuent à explorer GTA RPZ.

Le *fandom*

Nous allons maintenant nous pencher plus spécifiquement sur ce groupe de personnes toujours investies dans GTA RPZ, en mobilisant les écrits sur les communautés de *fans*. Nous avons vu qu'un *fandom* désigne une communauté de *fans* qui partagent une passion commune pour une œuvre, un artiste, un jeu, ou tout autre œuvre médiatique. Ces membres se rassemblent pour discuter, créer du contenu et échanger autour de leur intérêt commun. Les *fandoms* peuvent exister en ligne, sur des forums, des réseaux sociaux, ou dans des espaces physiques comme des conventions. Ils jouent un rôle clé dans l'évolution des œuvres, en s'investissant dans leur interprétation et dans leur diffusion.

Comme expliqué dans notre état de l'art, Bourdaa situe l'émergence des *fandoms* dans un contexte de convergence culturelle. Ce phénomène transforme la relation entre les producteur·rice·s et les récepteur·rice·s de biens culturels. La dynamique passe ainsi d'un modèle *top-down* à un modèle *bottom-up* (2021, p. 31). Ce changement s'accompagne de ce que Jenkins appelle la nouvelle culture participative, un concept qui s'illustre parfaitement avec la réception de GTA RPZ. L'événement a certes bel et bien été produit et organisé par l'équipe de Zerator. Néanmoins, contrairement aux œuvres produites classiquement par les industries médiatiques, GTA RPZ a été créé de manière collaborative sur Internet, lors d'un événement où la centaine de streameur·se·s investie a contribué à la création de personnages et d'arcs narratif. Ce type d'événement collaboratif renforce l'engagement communautaire et encourage une culture de la participation. Pour rappel, la nouvelle culture de la participation selon Jenkins fait référence à un phénomène émergent dans les médias contemporains, où les frontières entre producteur·rice·s et consommateur·riece·s de contenu deviennent de plus en plus floues. Jenkins décrit cette culture participative comme un espace où les publics jouent un rôle actif dans la création, la diffusion et la modification des contenus médiatiques, contrairement à l'ancien modèle où les médias étaient principalement unidirectionnels (*top-down*).

De plus, l'événement a eu lieu sur Twitch, un espace où la participation active est déjà inscrite dans les pratiques des spectateur·rice·s. Les *viewers* sont déjà en partie constitué·es en communautés et habitué·e·s à produire et partager des contenus. Par exemple, plupart des streameur·se·s ont un serveur Discord dédié à leur chaîne avec divers salons pour permettre

(cc) BY-NC-ND

aux *viewers* de se retrouver sur des sujets spécifiques et pour favoriser leur engagement autour de leur chaîne. De plus, les spectateur·rice·s ont l'habitude d'interagir dans le *chat* ou encore de faire des clips des *streams* pour ensuite les partager. L'événement GTA RPZ a ainsi permis de réinvestir ces pratiques existantes.

D'autre part, pendant l'événement, certain·es streameur·se·s ont pu solliciter l'avis de leur *chat* pour prendre des décisions concernant les actions de leurs personnages, tandis que d'autres partageaient des fanarts créés par leurs spectateur·rice·s (IpsaNox, créateur de vidéos, entretien n°1, 5 juin 2024). Ces pratiques valorisent la participation et l'engagement des spectateur·rice·s. Elles encouragent ainsi la culture participative.

Pour notre seconde enquêtée, Maelis, une communauté en ligne comme celle gravitant autour de GTA RPZ se confond avec l'idée de *fandom*.

> « Une communauté pour moi, c'est généralement, c'est rattaché autour d'un point précis, une licence, une œuvre, une personne en particulier. Il y a des codes communs, des événements communs … *(Il y a)* peut-être une notion d'investissement … En tout cas, ils participent. Voilà, c'est ça plutôt le terme. Ils participent sans forcément faire un fan art ou faire quelque chose de concret. Mais genre discuter, ce genre de choses. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Elle perçoit cette communauté comme un groupe de personnes réunies autour d'un intérêt commun, partageant des codes, participant à des événements et collaborant sur des projets. Les membres peuvent s'investir à des degrés divers, qu'il s'agisse d'une participation active ou d'une simple observation. Selon elle, l'élément clé est la présence d'une forme d'engagement.

Cette perspective résonne avec celle des autres contributeur·rice·s du Wiki que nous avons interrogé·e·s sur la notion de *fandom*. Pour elles·eux, l'engagement est également primordial, mais ils·elles adoptent une vision inclusive qui englobe même les pratiques moins visibles. Toute interaction, même mineure, est perçue comme faisant partie intégrante du *fandom*. Ils·elles considèrent les communautés sur Twitch et Internet comme des entités organiques où les spectateur·rice·s et les fans jouent un rôle actif. Horace fait remarquer par exemple :

> « Pour moi, ce que je veux vraiment dire par le fandom, c'est l'ensemble des fans qui échangent entre eux. À partir du moment où t'as un fan qui poste une fanfic, ça fait partie du fandom. C'est forcément visible que par ce qui est public, que par ce qui est échangé, mais en soi, par exemple, quatre bandes d'amis qui échangent entre eux des trucs sur une œuvre qui sont fans, c'est un microcosme de fandom. » (Horace, entretien n°3, 12 juin 2024).

Pour ces enquêté·e·s, le *fandom* est un espace dynamique et inclusif où chaque forme d'interaction contribue à l'ensemble, qu'elle soit visible ou non. Néanmoins, lorsqu'il s'agit plus spécifiquement de la communauté autour de GTA RPZ, ils·elles envisagent ce collectif

(cc) BY-NC-ND

à une échelle plus restreinte et soulignent l'importance des interactions et les connaissances partagées entre les membres.

> « *E : Est-ce que tu as l'impression qu'il y a une communauté autour de GTA RPZ ?*
>
> M : Oui. Il y a le serveur Discord, déjà. On a une communauté. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Lorsque Maelis évoque la communauté GTA RPZ, elle pense principalement aux utilisateur·rices présent·es sur le serveur Discord « Commu RPZ », où les membres sont impliqué·es. À ses yeux, cette communauté est concrète et se manifeste par des initiatives communes comme le Wiki, ainsi que par des événements organisés sur le serveur Discord, tels que les karaokés ou les soirées quiz, qui renforcent les liens entre les participant·es. Gigi explique aussi que ce qui rend la communauté RPZ vivante, ce n'est pas seulement l'intérêt pour GTA RPZ, mais les activités communes :

> « On est des gens qui se rassemblent parce qu'on a un truc en commun mais on va pas rester juste parce qu'on a ce truc en commun … On maintenait un peu le serveur en vie simplement parce qu'on allait faire des petits événements par exemple tous les mardis soir il y a les soirées lecture on va lire des fanfics … on va jouer à des jeux vidéo ensemble » (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

Ainsi, les contributeur·rice·s envisage la communauté à une petite échelle. Selon les dires de Maelis, ces événements en ligne rassemblent généralement entre une dizaine et une vingtaine de personnes, un chiffre qui peut paraître faible en comparaison avec le nombre de spectateur·rices de GTA RPZ. Les *streams* avaient cumulé plus de 54 000 000 de vues (@Les_InGdoc, 2021).

Les événements réguliers, les discussions informelles, et les activités de groupe sont autant d'occasions pour les membres de tisser des liens plus forts. Il n'est pas seulement question de partager une passion pour un jeu, mais de créer un espace où chacun·e peut se sentir à l'aise, soutenu·e et intégré·e, ce qui motive les membres à s'investir et à faire vivre la communauté.

Cette conception de communauté formée autour de l'interprétation d'une œuvre et de la participation rejoint celle de Bourdaa concernant les *fans*, telle que développée dans notre état de l'art (« Les communautés de *fans* », p.22). Bourdaa décrit en effet le·la *fan* comme une personne appartenant à une communauté organisée, où il·elle exprime sa passion, un aspect que Gigi reconnaît dans sa motivation à participer sur le serveur Discord.

> « J'étais sur Twitter, il y avait beaucoup de fanart à l'époque … Je les ai regardés, je me suis dit : j'aimerais beaucoup dessiner sur RPZ un peu plus et rejoindre peut-être la communauté ça me motiverait. Du coup c'est ce que j'ai fait. J'avais envoyé un

(cc) BY-NC-ND

message à un des modos qui étaient sur twitter … la personne m'a envoyé un lien du coup j'ai rejoint le serveur *(Commu RPZ)* » (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

De plus, le Wiki incarne un lieu de mobilisation de l'intelligence collective, permettant le partage et la communication de savoirs. Un Wiki offre aux volontaires la possibilité de contribuer collectivement à la création d'une base de connaissances autour d'une œuvre. Chaque membre peut apporter son expertise, ses recherches et ses interprétations, enrichissant ainsi le contenu global. Cette collaboration favorise l'accumulation d'une quantité d'informations bien plus vaste et variée que ce qu'une personne seule pourrait produire :

« Personne ne pourra tout regarder. Si, quasiment toutes les POV sur le Discord, il y a quelqu'un qui les avait visionnées. Enfin, pas toutes, toutes, mais tout le monde a visionné un bout » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Grâce à ces contributions, le Wiki devient une ressource importante pour les nouveaux·elles arrivant·e·s pour avoir des informations complètes et exhaustives. La mobilisation de l'intelligence collective comme forme de culture participative, se manifeste également dans le processus de vérification et de correction des informations.

Sur un Wiki, d'autres membres de la communauté peuvent réviser et améliorer les articles, corriger les erreurs ou ajouter des informations manquantes. Ce processus participatif garantit que le contenu du Wiki est non seulement riche, mais aussi plus précis et fiable. L'analyse de Bourdaa éclaire à nouveau notre réflexion. Elle soutient que la relation d'un·e *fan* avec une œuvre dépasse le simple visionnage, impliquant une connaissance approfondie de celle-ci. Cette idée se retrouve dans les soirées quiz de la communauté GTA RPZ, où les questions portent sur l'univers du jeu, renforçant ainsi le lien des membres avec l'œuvre et le Wiki. Ces événements offrent également l'occasion de revivre collectivement certains aspects de GTA RPZ. Enfin, Bourdaa met en avant l'importance de l'engagement créatif et de l'expression de l'identité personnelle et collective au sein de la communauté, ce que l'on retrouve dans les salons Discord dédiés, par exemple, au partage de *fanarts* ou de *fanfictions*.

Cependant, il semble y avoir plusieurs communautés autour de l'interprétation de l'œuvre. Pour ce mémoire nous nous sommes concentrées sur celles autour de Wiki RPZ mais notre seconde enquêtée, Maelis observe que la communauté autour de GTA RPZ se compose de plusieurs « bulles » distinctes, chacune ayant ses propres codes et interprétations. Par exemple, après que la communauté francophone ait quitté le serveur Minecraft QSMP[4], de nombreux membres se sont réorientés vers GTA RPZ, ce qui a entraîné des discussions renouvelées sur Twitter. En voyant ces échanges, Maelis a réalisé qu'au sein de leur propre groupe, des codes spécifiques et des interprétations communes de l'œuvre avaient émergé, qui ne sont pas nécessairement partagés par d'autres groupes. Elle note que, dans leur

[4] Nous parlerons davantage de QSMP dans la partie « Migrations de communautés » (p.90).

(cc) BY-NC-ND

communauté réduite, ils·elles ont développé des références et des opinions particulières qui ne sont pas toujours comprises par les personnes extérieures. Par exemple, des interprétations des personnages, telles que des suppositions sur leur orientation sexuelle sont propres à leur groupe et peuvent ne pas être évidentes pour ceux qui ne sont pas impliqués dans ces discussions. Ces codes et références communes, souvent spécifiques à leur propre espace de discussion, créent des différences dans la manière dont les membres perçoivent et interagissent avec l'univers de GTA RPZ. Les *fandoms*, structurés autour de l'interprétation de l'œuvre, s'expriment principalement dans des espaces numériques spécifiques et parfois tendent à ne pas trop se croiser.

Se percevoir dans la masse

Une relation ambivalente avec les communautés

Au cours des entretiens, nous avons remarqué que certain·e·s participant·e·s ne se reconnaissaient pas dans les notions de communauté ou d'appartenance collective. Il est essentiel de s'attarder sur cette particularité et d'en analyser les enjeux sous-jacents.

Bourdaa avait montré que les *fans* éprouvaient des difficultés à s'identifier pleinement avec le terme *fan* (2021, p.48). L'entretien d'IpsaNox en est un exemple car il ne se considère pas comme appartenant à une communauté spécifique, qu'elle soit liée à un·e streameur·se ou à d'autres produits culturels. Il ne recherche pas ce type de lien et dit ne pas éprouver de sentiment d'appartenance particulier. Préférant consommer du contenu en fonction de ses intérêts plutôt que de s'identifier à une communauté, IpsaNox exprime un détachement envers les liens communautaires, ce qui est surprenant étant donné le travail considérable qu'il a fourni pour créer les films sur GTA RPZ.

> « Les appartenances à des groupes ou à des clubs, ça ne m'a jamais intéressé parce que c'est un peu segmentant ... Donc moi, j'aime bien prendre ce que j'aime bien dans chaque truc » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Cependant, malgré ce détachement volontaire, IpsaNox reconnaît être intégré dans la communauté de GTA RPZ, même sans l'avoir cherché spécifiquement, en raison de son travail sur les films. Lorsque nous lui avons demandé s'il se considérait comme faisant partie d'une communauté autour de GTA RPZ, il a répondu : « Si, quand même… » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024). Il a nuancé en expliquant que ce n'est pas lui qui a choisi d'être dans cette communauté, mais que ce sont les spectateur·rice·s qui l'ont intégré en raison de ses vidéos sur le sujet. En d'autres termes, il contribue activement au collectif tout en gardant ses distances vis-à-vis de la communauté.

(cc) BY-NC-ND

> « *E : Tu ne considères pas que tu fais partie de la communauté autour du GTA RPZ ?*
>
> IN : Ben forcément, si, parce que j'ai passé deux ans à faire neuf films là-dessus. En fait, je suis devenu un peu expert de cet événement… En fait, ce n'est pas moi qui ai décidé d'être dans cette communauté. Mais du coup, je me suis fait intégrer… Un des trucs qui me fait me dire que je faisais partie de la communauté, c'est que les gens me donnaient des nouvelles des trucs qui se faisaient autour de GTA RPZ… Donc, oui, si j'en fais partie, bien sûr, bien sûr, j'en fais partie. Je suis très content d'en faire partie. Ça, c'est clair et net. Parce que, comme j'ai dit, c'est que du positif que j'ai découvert. » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

IpsaNox se perçoit avant tout comme un expert de l'événement, plutôt que comme un *fan*. Cette distinction est cruciale, car elle illustre un positionnement identitaire. Le *fan*, tel qu'il est souvent perçu, est en effet associé à une forme de dévotion ou d'attachement à l'œuvre qui devient une part intégrante de son identité personnelle (Bourdaa, 2021, p. 27). Ce type de relation est généralement émotionnelle et marquée par une forte affiliation à une communauté partageant les mêmes passions.

En revanche, la posture de l'expert montre une attitude plus distanciée. Le rapport d'IpsaNox à GTA RPZ est moins affectif et plus analytique. Il met en avant sa capacité à comprendre et à maîtriser les aspects complexes de l'œuvre, ce qui lui permet de se démarquer par une posture de connaissance et de compétence. Cette démarche vise à développer une identité construite non pas sur la passion partagée, mais sur une expertise rationnelle et une autonomie intellectuelle. L'expert cherche à affirmer une forme d'individualisme où sa valeur est définie par son savoir, son analyse critique, et sa capacité à apporter une perspective éclairée sur l'œuvre.

En se positionnant ainsi, IpsaNox revendique une identité plus autonome, moins dépendante de la dynamique de groupe. Il s'éloigne des stéréotypes du *fan*, souvent perçus comme excessifs ou irrationnels, pour privilégier une image de soi centrée sur la rationalité et les qualifications. Cette attitude révèle qu'il privilégie une identité construite autour de ses propres compétences et de sa maîtrise de l'œuvre, plutôt que par une affiliation à un groupe. En ce sens, la distinction entre *fan* et expert n'est pas simplement une question de terminologie, mais reflète des enjeux identitaires profonds liés à la manière dont chacun choisit de se définir par rapport à une œuvre ou un univers culturel.

Cependant, d'autres enquêté·e·s s'intègrent dans la communauté en valorisant le travail commun et le partage de choses communes :

> « Je considère que je fais partie de la communauté dans le sens où on a un certain nombre de codes communs, de choses communes, de choses qu'on a fait en commun aussi, de ce côté-là » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

(cc) BY-NC-ND

Le sentiment d'appartenance évoqué dans les entretiens est profondément lié à l'identité personnelle. Lorsqu'une personne se sent partie intégrante d'une communauté, cela va au-delà de simples interactions ; cela inclut l'adoption et le partage de codes et de valeurs communs. Ce processus de valorisation du travail et des expériences partagées contribue à renforcer le sentiment d'identité et d'appartenance. Pour Maelis et d'autres personnes exprimant des sentiments similaires, leur identité est en partie façonnée par les éléments qu'ils ont en commun avec les autres membres de la communauté. Les codes et les expériences partagés servent de fondation pour une connexion plus profonde et plus significative. Ce sentiment d'appartenance renforce leur identité en leur fournissant un cadre de référence, une sorte de « moi collectif », où leurs actions et leurs valeurs sont en harmonie avec celles des autres. L'identité des *fans* se construit en fonction de la manière dont leurs expériences s'intègrent dans un cadre plus vaste de communauté et de partage.

Le fait de se percevoir ou non comme membre d'une communauté ou comme un·e *fan* découle avant tout d'une réflexion introspective. Cette identification repose sur une perception subjective de l'appartenance et de l'identité. Les valeurs et représentations personnelles y jouent un rôle central. Lorsqu'il y a intégration sans véritable sentiment d'appartenance, c'est souvent l'absence de besoin de lien communautaire qui prédomine, privilégiant ainsi le travail solitaire de l'expert, guidé par une cause qui s'aligne avec une vision individualiste et libertaire de soi.

B. Être *fan* un travail à plein temps ?

Il est nécessaire maintenant d'interroger la notion d'implication temporelle dans un tel événement. En effet, peu importe la vision des enquêté·e·s, nous évoquons depuis le début de notre analyse la profusion de contenus liés à GTA RPZ. Cela représente une charge considérable de productions ayant exigé beaucoup de temps.

Une économie du don

« *E : Tu penses que tu as mis combien d'heures dans le travail sur le Wiki ?*

M : Ouais, une centaine d'heures et plus, je pense. OK. Peut-être que je sous-estime ce nombre. En centaine d'heures, je suis à peu près sûre de moi. C'était il y a combien d'années, puisque ça fait plus d'années. 2021. Donc c'est facile. Au cumulé, ça commence à faire beaucoup. Ouais, c'est ça. Des fois, je prenais des notes sur mon téléphone. Et après, je retranscrivais. Je dis, ah, il faudrait faire ça. Et puis je prenais des notes sur mon téléphone. Ouais, on doit être largement au-dessus de la centaine d'heures. Mais au-delà de la centaine d'heures, je ne sais pas exactement chiffrer. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Ce témoignage révèle une réalité souvent sous-estimée : l'investissement considérable que peut représenter la participation à un Wiki de *fans*. Maelis mentionne avoir consacré plus

(cc) BY-NC-ND

d'une centaine d'heures à ce projet, une estimation qu'elle reconnaît potentiellement sous-évaluée. L'investissement des *fans*, souvent perçu comme un loisir ou une passion, peut être compris sous un autre angle : celui du travail, impliquant un investissement émotionnel, technique et intellectuel significatif comme l'explique Bourdaa :

> « Toute activité de fan peut être considérée à la fois comme un travail, qui prend du temps et dans lequel le fan s'investit émotionnellement, techniquement, et intellectuellement, et comme un cadeau fait à la communauté, et parfois à la production » (2021, p. 217).

Le travail des *fans* peut être perçu comme de service à la communauté et aux créateur·rice·s de contenu (Bourdaa, 2021, p. 217). Ce phénomène appelé *digital labor* s'inscrit dans ce que l'on pourrait appeler une économie du don, où le travail des fans est souvent valorisé par la reconnaissance sociale plutôt que par des compensations financières (Bourdaa, 2021, p. 217).

L'expérience d'IpsaNox illustre aussi parfaitement ce phénomène. Travaillant seul sur la création d'une série de films, IpsaNox a investi un nombre considérable d'heures sur deux années dans des tâches telles que la récupération des VOD des *streams*, le dérushage, l'écriture, et le montage. Malgré la charge importante de travail, qui lui a causé des épisodes de fatigue intense, IpsaNox a persisté jusqu'à la fin du projet, motivé par un engagement personnel. Cette attitude révèle une grande motivation, où l'accomplissement personnel et la contribution à la communauté priment. En effet, il a confié qu'il ne cherchait pas particulièrement de récompense, ce qui reflète une volonté de contribuer à la communauté sans se focaliser sur les bénéfices personnels immédiats.

De plus, l'effort nécessaire pour créer de telles productions, ainsi que le travail indépendant et solitaire requis pour réaliser ces films, laisse peu de place pour participer à des activités plus collectives, que ce choix soit conscient ou non. Le montage nécessite de fait, une mise à distance et un recul par rapport aux implications de l'objet monté. En outre, IpsaNox précise que ses attentes résidaient principalement dans la manière dont le film serait accueilli. Nous allons examiner cet aspect en détail dans la prochaine partie à l'aide du concept de « monnaie affective » développé par Scholz (2013) et repris par Bourdaa (2021, p.220).

Une monnaie affective

Scholz utilise ce terme pour décrire comment les interactions sociales des utilisateur·rice·s sur les plateformes numériques sont transformées en une forme de rétributions pour les personnes investies.

> « *(La monnaie affective)* se matérialise par les nombreux commentaires laissés par la communauté sur le site et le Wiki, par les remerciements des autres fans pour le travail fourni, par les partages du travail par les autres fans » (Scholz *in* Bourdaa, 2021, p. 220)

(cc) BY-NC-ND

Dans ce contexte, la monnaie affective se manifeste à travers divers témoignages de reconnaissance au sein de la communauté. Elle représente la reconnaissance du travail d'un·e *fan* par d'autres membres du *fandom*, impliquant à la fois une appréciation de son utilité et une connexion émotionnelle avec la personne qui a créé le contenu. Pour le cas d'IpsaNox, cette monnaie prend la forme de commentaires sous ses vidéos :

> « Hier encore j'ai eu un commentaire à quatre heures du matin de quelqu'un qui regardait un des films et très régulièrement j'ai des gens qui viennent revoir les films. Même il y en a, ils disent ça y est j'ai fait mon anniversaire de sortie des films ! Deux ans après j'ai tout maté. À dans un an pour tout revoir … Ouais ça c'est une victoire. » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Bourdaa note que cette dynamique relativise le concept de *digital labor* qui impliquait une économie du don car dans la conception de monnaie affective, les contributions sont motivées par des formes de reconnaissance symbolique (2021). La relation qu'un·e *fan* entretient avec son travail de production de contenu est réflexif. Les *fans* sont pleinement conscient·e·s qu'ils investissent du temps et de l'énergie sans rémunération matérielle. Cependant, cet investissement est justifié par un sens du devoir et de la responsabilité envers la communauté. Leurs contributions – qu'il s'agisse de savoirs, d'informations, de discussions ou de créations diverses – sont perçues comme des biens communs, enrichissant le collectif (Bourdaa, 2021, p.220).

La monnaie affective opère comme une sorte de capital social au sein du *fandom*. Les *fans* ne sont pas simplement des producteur·rice·s de contenu gratuit ; ils bénéficient également d'une forme de reconnaissance et d'enrichissement de leur capital social et symbolique, ce qui leur confère un statut et une réputation au sein de leur communauté.

Dans cette économie de la reconnaissance, les contributions des fans ne sont ni simplement des actes de création désintéressés, ni des tâches laborieuses, mais des investissements dans leur propre réputation et leur statut au sein de la communauté. Chaque contribution, qu'il s'agisse d'un commentaire, d'une critique, d'une *fanfiction* ou d'une création artistique, est une manière pour le *fan* de renforcer son identité et d'acquérir un capital symbolique, qui peut se traduire par une meilleure reconnaissance parmi ses paires, un sentiment d'appartenance plus fort.

Nous pouvons retenir que le concept de monnaie affective démontre que, même en l'absence de rémunération financière, les *fans* trouvent une forme de compensation dans le capital social et symbolique qu'ils accumulent, et qui leur confèrent un statut et une influence au sein de leur communauté. Ce phénomène illustre l'importance des dynamiques sociales et affectives dans les pratiques culturelles numériques contemporaines.

(cc) BY-NC-ND

C. Imaginer les liens des communautés

Des liens superficiels ?

Dans la section « Des communautés associées à des streameur·se·s » (p.63), nous avons souligné que la structuration des communautés en réseaux autour de l'individu et de ses intérêts (Miller, 2011, p. 196) faisait écho à la perception de certain·e·s enquêté·e·s. En effet, la théorie de l'entrecroisement de réseaux individuels pour expliquer la formation d'un collectif trouve une application pertinente dans notre étude de terrain : les liens entre les individus apparaissent souvent superficiels, dans la mesure où les relations personnelles n'ont pas nécessairement d'importance, seul compte le partage d'un intérêt commun.

Notre sixième enquêté Axel était très investi durant la diffusion en direct de GTA RPZ et il a beaucoup participé dans les salons Discord dédiés sans développer de relations particulières avec ses interlocuteur·rice·s.

> « Non, c'était juste des discussions, c'était de bonnes discussions. Très, comment dire ? Ah bah ça parlait quoi … Mais pas de vrais liens. » (Axel, entretien n°6, 3 juillet 2024)

Maelis, une contributrice du Wiki, apprécie le fait de pouvoir discuter avec des personnes qui partagent le même intérêt qu'elle. Elle exprime également son plaisir de pouvoir créer et contribuer à quelque chose de significatif dans cet environnement collaboratif.

> « Mais voilà, ce côté, on peut en parler avec des gens qui connaissent, qui comprennent et c'est vachement bien. Ce côté avoir envie de créer aussi. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Cependant, elle nous a indiqué aussi plus tard qu'elle n'a pas développé de liens personnels proches avec des gens rencontrés *via* sa participation sur le Wiki ou sur Discord. Elle échange occasionnellement avec des personnes rencontrées sur ces espaces mais ces relations n'ont pas évolué en amitiés. Sur le serveur Discord « Commu RPZ » il est courant de se reconnaître et d'interagir sur les canaux de discussion communs car il n'y a une cinquantaine de membres actifs (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024). Cependant, les échanges restent principalement dans les salons collectifs et ne se transforment pas en conversations privées ou en relations plus intimes. Toutefois, il est pertinent de s'interroger sur les véritables motivations derrière les liens tissés autour de l'œuvre GTA RPZ et ce qui pousse cet engagement collectif.

Les motivations de l'engagement collectif

Notre terrain a montré que les motivations des individus à se regrouper autour de GTA RPZ partagent un point commun : l'importance d'investir un lien avec l'œuvre. Plutôt que

(cc) BY-NC-ND

de chercher à établir des relations personnelles profondes, les membres de ces communautés cherchent à réactiver ou à maintenir une connexion avec l'œuvre elle-même.

Gigi, un contributeur du Wiki, confie qu'il réserve toujours une place spéciale dans son esprit pour son personnage préféré afin de le faire vivre et c'est aussi ce qui l'a motivé pour rejoindre le Discord « Commu RPZ ». Il s'est dit que rejoindre la communauté formée autour de l'événement le motiverait à créer du contenu autour de GTA RPZ (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

Ainsi, la participation des individus aux communautés autour de GTA RPZ s'inscrit inévitablement dans une relation avec le passé, qu'il s'agisse de l'événement ou de l'œuvre elle-même. Les membres de ces communautés trouvent un moyen de partager et prolonger leur expérience, d'échanger des souvenirs, des anecdotes, et de revivre des moments marquants. De ce fait, la communauté devient un espace collectif de réinterprétation et de reconfiguration des éléments du passé, où la mémoire collective de GTA RPZ continue de vivre grâce aux échanges et au partage autour de l'œuvre. Cependant, cette vision n'est pas nécessairement homogène, formant ainsi une unité hétéroclite, Gigi fait observer :

> « Notre personnage favori, chacun a un point de vue unique sur lui, et c'est vraiment agréable de partager des choses à son sujet, de découvrir des perspectives différentes sur les personnages » (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

Cette dynamique justifie la formation et le maintien de ces communautés, où la mémoire de l'œuvre devient le pivot central autour duquel s'articulent les interactions et les échanges. Même IpsaNox, qui se montre réticent à l'idée de faire partie d'une communauté, est motivé par ce lien. Il réinvestit sa connexion à l'œuvre en réalisant des films et en les postant en ligne. En l'absence de volonté de créer des relations personnelles, le désir de maintenir et de célébrer l'œuvre continue de rassembler les individus.

Miller mettait en avant le caractère individualiste des communautés en ligne qui se forment en réponse aux besoins spécifiques des individus. Lorsque nous avons commencé ce travail nous espérions que les communautés ne seraient pas principalement motivées par des intérêts individualistes car nous étions préoccupées par la connotation négative de ce terme. Il semble que ce soit effectivement le cas. Néanmoins, cela ne signifie pas que le collectif ne peut pas exister dans ce contexte. En fait, cela montre que, malgré des motivations individualistes, les participant·e·s choisissent de former une communauté autour de la mémoire de l'œuvre de GTA RPZ.

Ainsi, ce besoin individualiste de maintenir un lien avec l'œuvre se réalise au sein du collectif et par le réinvestissement de traces, comme les vidéos réalisées par IpsaNox ou la constitution du Wiki. Les motivations personnelles peuvent converger pour créer une communauté dédiée à la célébration et à la préservation de l'œuvre.

D'après nos observations, la communauté en ligne autour de GTA RPZ peut être vue comme un espace dynamique où les *fans* se rassemblent pour échanger et partager leur

(cc) BY-NC-ND

passion. Cet espace symbolise la mémoire vivante de l'œuvre, constamment nourrie par les contributions des membres. Par exemple, les vidéos réalisées par IpsaNox ou la constitution du Wiki enrichissent et préservent les traces de l'événement, participant activement à la construction de cette mémoire collective. Les membres de la communauté apportent chacun leur propre perspective qui reflète les différentes appropriations et interprétations de l'œuvre. Certain·e·s participent pour retrouver la convivialité d'une mémoire partagée, tandis que d'autres sont en quête de nouvelles perspectives et idées. Ces contributions individuelles, bien que motivées par des raisons variées, se combinent pour créer une dynamique collective, où chacun·e joue un rôle dans la perpétuation de la mémoire de GTA RPZ. Cette réflexion nous amène à interroger le rôle des communautés dans la diffusion des traces de l'œuvre. Comment ces traces, matérialisées à travers des contenus comme des vidéos, des discussions ou des articles, contribuent-elles à la formation et à la cohésion de la communauté ? Et en retour, comment cette communauté agit-elle comme un réseau de diffusion qui assure la continuité de la mémoire collective de GTA RPZ ? Ces questions soulignent l'interconnexion entre les contributions individuelles et l'effort collectif nécessaire pour maintenir vivante l'œuvre au sein de la communauté.

D. Les pratiques vidéoludiques

Dans notre état de l'art, nous avions émis l'hypothèse selon laquelle les pratiques vidéoludiques joueraient un rôle dans la constitution des communautés autour de GTA RPZ. Cette hypothèse reposait sur plusieurs constats : d'une part, GTA RPZ est intrinsèquement lié à un serveur de jeu vidéo, et d'autre part, la plateforme Twitch, où l'événement a eu lieu, est fortement ancrée dans la culture *gaming*. Nous pensions donc que le jeu vidéo serait non seulement un point de ralliement pour les membres de la communauté, mais aussi un élément déterminant dans leur appréciation de l'œuvre.

Cependant, notre enquête sur le terrain n'a pas confirmé cette hypothèse. Selon les données recueillies, le fait que GTA RPZ se déroule dans le cadre du jeu vidéo n'apparaît pas comme central ou déterminant pour les *viewers*. Les enquêté·e·s ne jouaient pas spécifiquement à *Grand Theft Auto V* et ne connaissaient pas nécessairement ses codes et cela ne les a pas empêché d'apprécier GTA RPZ. Contrairement à ce que nous avions anticipé, le jeu vidéo en lui-même ne semble pas conditionner l'appréciation de l'événement ni jouer un rôle primordial dans la formation ou la cohésion de la communauté.

En fait, le jeu vidéo de manière générale semble tellement intégré et omniprésent sur Twitch qu'il en devient une toile de fond, presque invisible aux yeux des spectateur·rice·s et des participant·es. Au lieu de constituer un sujet de discussion ou un point d'intérêt en soi, le jeu vidéo sert plutôt de cadre, permettant à d'autres aspects de l'événement – tels que les interactions sociales, la création de contenu, et la narration – de prendre le devant de la scène.

Il semble que ce ne soit pas le jeu vidéo en tant que tel qui structure la communauté autour de GTA RPZ, mais plutôt les pratiques culturelles et sociales qui se développent autour de cet événement. Les échanges, les créations collectives, et les interactions entre les streameur·se·s et leurs audiences semblent jouer un rôle bien plus significatif dans la formation de la communauté que le simple fait de partager un intérêt pour le jeu vidéo.

(cc) BY-NC-ND

Notre étude de terrain met en lumière que si les pratiques vidéoludiques sont omniprésentes et fournissent un cadre nécessaire pour des événements comme GTA RPZ, elles ne constituent pas nécessairement le ciment des communautés qui se forment autour de ces événements. Ce sont plutôt les interactions et les pratiques sociales qui émergent dans ces contextes qui jouent un rôle clé dans la structuration et la consolidation des communautés en ligne.

Bilan – Concevoir le collectif en ligne

Les communautés autour de GTA RPZ sont en grande partie héritées des communautés préexistantes des streameur·se·s ayant participé à l'événement. Les *viewers* accédaient à GTA RPZ à travers un point de vue spécifique, souvent celui du·de la streameur·se qu'ils·elles suivaient déjà, ce qui orientait leur expérience vers les interactions de ce·tte créateur·rice avec d'autres personnages. Toutefois, GTA RPZ a introduit un brassage inédit de spectateur·rice·s, favorisant une plus grande mobilité entre les chaînes, en raison des nombreuses interactions entre personnages et de la possibilité pour les *viewers* de suivre plusieurs points de vue simultanément.

Nos recherches révèlent qu'à long terme, l'influence des streameur·se·s sur la constitution des communautés autour de GTA RPZ tend à diminuer. Ces dernières ne sont plus aujourd'hui simplement des prolongements des communautés des streameur·se·s, mais ont acquis une certaine autonomie. Par exemple, le collectif derrière le Wiki RPZ s'est détaché des influences des créateur·rice·s de contenu, développant une manière autonome de s'engager avec l'univers de GTA RPZ. Un détachement s'est opéré entre celles·ceux qui continuent à explorer et à contribuer à l'univers de GTA RPZ et les membres moins investi·e·s. Une fois l'événement terminé, la majorité des streameur·se·s ont choisi de s'en éloigner pour se consacrer à de nouveaux projets, entraînant avec eux une grande partie de leur audience. Néanmoins, la mémoire collective de GTA RPZ perdure au sein des communautés des streameur·se·s, se manifestant à travers des références partagées et des blagues communes.

Notre étude a révélé que le *fandom* autour de GTA RPZ s'est structuré, notamment grâce à des projets collectifs comme le Wiki RPZ. Ce dernier mobilise l'intelligence collective et permet une création collaborative, tout en jouant un rôle clé dans l'interprétation de l'œuvre. Les enquêté·e·s conçoivent une définition large et inclusive du fandom, englobant toute personne participant à l'appréciation de l'œuvre ou à son interprétation. Cependant, au sein de ce *fandom* général, les contributeur·rice·s distinguent une communauté plus restreinte, composée de personnes investies dans le serveur Discord « Commu RPZ ». Ces membres partagent non seulement un intérêt commun, mais aussi des références spécifiques liées à l'interprétation de l'œuvre, qui ne sont pas nécessairement partagées par le *fandom* plus large.

La structuration des communautés en réseaux autour des intérêts individuels trouve un écho dans notre étude. Les liens entre les individus apparaissent souvent superficiels, où les

(cc) BY-NC-ND

relations personnelles importent moins que le partage d'un intérêt commun. Notre recherche montre que la motivation principale des membres des communautés autour de GTA RPZ est d'investir un lien avec l'œuvre elle-même. Plutôt que de chercher à établir des relations personnelles profondes, ces membres cherchent à réactiver ou à maintenir une connexion avec l'œuvre, ce qui justifie la formation et le maintien de ces communautés. Le *fandom*, en tant que rassemblement de personnes autour d'une œuvre et de son interprétation, est par essence une activité mémorielle. Il repose sur la volonté de faire perdurer l'œuvre dans le temps et sur la nécessité de partager sa mémoire collectivement.

Sur le plan des pratiques vidéoludiques, nous avions émis l'hypothèse de leur importance dans la constitution des communautés, étant donné que GTA RPZ est basé sur un serveur de jeu vidéo. Toutefois, notre étude n'a pas confirmé cette supposition. Le jeu vidéo, bien que central sur Twitch, ne semble pas constituer un élément structurant des communautés autour de GTA RPZ. Il est tellement omniprésent sur la plateforme qu'il en devient une toile de fond, plutôt qu'un sujet en soi, ne conditionnant pas l'appréciation de GTA RPZ.

(cc) BY-NC-ND

III. UNE MEMOIRE AU-DELA DE LA COMMUNAUTE ?

Dans cette partie, nous interrogerons la possibilité de la pérennisation d'une mémoire collective de GTA RPZ. L'événement,bien qu'il ait eu lieu à un moment précis, continue d'évoluer la circulation de ses traces (Jeanneret, 2008) travers les souvenirs et réutilisations de ses traces matérielles. Nous avons vu que l'utilisation du terme de circulation des traces se rapporte à celui de trivialité (Jeanneret, 2008) qui désigne la dynamique de réinvestissement et de modifications des objets culturels au fil du temps par la pratique. Ces réappropriations successives contribuent à la construction d'une mémoire collective qui n'est jamais figée, mais en perpétuel mouvement.

Une mémoire collective s'est constituée autour de l'œuvre GTA RPZ, mais une question se pose : est-il possible d'envisager la mise en mémoire de GTA RPZ à une plus grande échelle ou sur un temps plus long ? Pour examiner l'évolution de la mémoire de l'événement GTA RPZ et envisager ses perspectives d'avenir nous mobiliserons le concept de patrimonialisation. Ce processus nécessite que l'événement transcende les frontières de sa communauté d'origine. Ainsi, nous chercherons à établir si la mise en mémoire de GTA RPZ dépasse le cercle initial de la communauté.

La mise en mémoire et la patrimonialisation partagent des points communs : ces processus sont dynamiques et donnent lieu à des événements (comme des commémorations), des pratiques (comme des traditions) ou des dispositifs culturels (comme des musées ou des expositions). Leur finalité est d'assurer la transmission des objets ou pratiques au fil du temps, en préservant non seulement les objets eux-mêmes, mais aussi les significations sociales qui leur sont associées, telles que les savoirs, les expériences et les valeurs (Davallon, 2015).

Cependant, la patrimonialisation nécessite de faire exister l'événement au-delà de sa communauté d'origine. Alors que la mémoire collective est intrinsèquement liée à la communauté qui l'a produite et qui en partage les souvenirs, la patrimonialisation implique une transformation plus profonde : elle extrait ces éléments de leur contexte d'origine pour les inscrire dans un cadre plus large, souvent institutionnalisé, destiné à un public plus vaste. Cette transformation nécessite une forme de rupture. Lorsqu'un événement, une pratique ou un objet est patrimonialisé, il n'est plus seulement un témoignage du passé, mais devient un objet de transmission destiné à un ensemble plus large de destinataires, souvent extérieurs à cette communauté. Cette rupture est essentielle à la création d'un patrimoine, car elle permet à l'élément patrimonialisé de dépasser les frontières géographiques, temporelles et culturelles de sa communauté initiale Davallon, 2015).

Dans cette partie nous expliquerons comment la circulation des traces a permis la mise en mémoire de l'événement suivant différents espaces puis explorerons les perspectives de mise en mémoire de GTA RPZ à une plus grande échelle.

(cc) BY-NC-ND

A. Des processus de transmission

Transmettre les savoirs

Le Wiki RPZ constitue un moyen de réinvestir les traces de GTA RPZ et d'entretenir un lien avec le passé de cet événement. Nous avons vu qu'il est investi par la communauté des *fans* non seulement pour rassembler des informations exhaustives sur l'œuvre, mais également comme un projet collectif qui mobilise et fédère cette communauté. En décomposant l'événement en une multitude de pages détaillées, couvrant les personnages, les événements et la trame narrative, le Wiki déconstruit l'œuvre pour en fournir un rapport exhaustif.

Il est pertinent de structurer notre analyse en nous appuyant sur la notion de *souvenir-objet* telle que définie par Bachimont (2010, p. 2). Pour rappel, cette notion désigne une trace matérielle qui suscite un processus de remémoration. Un *souvenir-objet* n'est pas simplement un artefact quelconque, mais une trace qui, par sa présence tangible, évoque des souvenirs, des expériences ou des événements passés. Cet objet devient alors le support d'une mémoire personnelle ou collective, permettant de raviver des souvenirs en les reliant à un élément concret. Selon Bachimont, la force du *souvenir-objet* réside dans sa capacité à ancrer la mémoire dans le réel, en facilitant la réappropriation et la transmission du passé à travers le temps.

En ce sens, le Wiki GTA RPZ peut être considéré comme un *souvenir-objet*, une trace matérielle qui active un processus de remémoration. La création et la contribution aux pages du Wiki établissent un lien direct avec le passé, mobilisant souvenirs et traces d'événements pour structurer l'information. Chaque contributeur·rice engage ainsi un processus de réappropriation du passé, où les souvenirs sont réinterprétés et documentés de manière collaborative. En centralisant et en organisant les informations sur GTA RPZ, le Wiki active un processus de remémoration au sein de la communauté qui permet non seulement de préserver ces souvenirs, mais aussi de les rendre accessibles et interprétables, renforçant ainsi la mémoire collective autour de l'univers de GTA RPZ.

Ensuite, la consultation du Wiki peut effectivement susciter un rapport au passé, en offrant aux utilisateur·rice·s la possibilité de retrouver des informations, de se souvenir des événements ou de revivre des moments marquants de GTA RPZ. Cependant, le Wiki peut aussi être utilisé comme un simple outil de recherche, où des souvenirs ne sont pas nécessairement activés. Dans ce cas, l'information est principalement consultée pour mieux comprendre l'œuvre au fil du visionnage, sans qu'un véritable processus de remémoration ne soit engagé. Ainsi, le Wiki possède cette ambivalence. Il peut être perçu comme un *souvenir-objet* qui active un *souvenir-processus* uniquement lorsqu'il est investi par des individus ou des collectifs qui l'utilisent pour réactiver des souvenirs (Bachimont, 2010, p. 2). Isolé, il demeure un simple entrepôt d'informations. C'est la communauté qui l'entoure et l'anime qui lui confère sa fonction mémorielle, par exemple à travers des événements comme des quiz sur GTA RPZ, où le Wiki devient un support actif de la mémoire collective puisqu'il est investi pour construire des questions.

(cc) BY-NC-ND

Nous pouvons retenir que le Wiki centralise et rend accessible une vaste gamme d'informations sur GTA RPZ. La contribution active des membres de la communauté au Wiki participe à la construction de la mémoire de GTA RPZ, transformant des souvenirs individuels en une mémoire collective partagée. De plus, le Wiki facilite la circulation des traces mémorielles de GTA RPZ en centralisant et en organisant l'information de manière publique sur le Web. En soutenant la participation collective, il devient un lieu où ces traces se croisent, se complètent et se diffusent. Ce même Wiki sert également de source pour la création de contenus dérivés tels que *fanfictions*, vidéos, et autres productions créatives liées à GTA RPZ. Il joue un rôle essentiel dans la dynamique de la mémoire de l'œuvre, en la maintenant vivante et en favorisant l'engagement communautaire.

Au cours de notre étude, nous avons observé à plusieurs reprises que le Wiki n'était pas le seul espace de circulation des traces mémorielles, et qu'il présentait certaines limitations. En effet, sa structure implique que les nouvelles versions des pages remplacent les anciennes, ce qui peut effacer certains contenus. De plus, il ne constitue pas un espace de discussion interactive en soi, ce qui restreint son rôle dans les échanges dynamiques au sein de la communauté.

D'autres espaces, souvent plus confidentiels, jouent un rôle primordial dans la circulation des traces mémorielles. Par exemple, Discord est une plateforme particulièrement importante pour le *fandom* de GTA RPZ. Elle offre des salons dédiés aux discussions, permettant un partage d'informations plus immédiat et interactif. Cette plateforme permet de rassembler des personnes partageant des intérêts spécifiques, favorisant des discussions approfondies et un engagement plus personnel. Lors de notre étude, nous avons recruté une grande partie de nos enquêté·e·s *via* Discord, et plusieurs d'entre elles·eux ont mentionné l'importance de cette plateforme pour les échanges, le partage de souvenirs, et la construction de la communauté.

En effet, les plateformes de discussion, tels que Discord, jouent également un rôle important dans la mise en mémoire de GTA RPZ. Elles facilitent la circulation et l'échange de souvenirs, d'anecdotes et d'interprétations des événements sur le serveur, contribuant ainsi à la transmission des valeurs et des expériences associées à l'œuvre. Les discussions qui s'y déroulent, souvent informelles, constituent des pratiques culturelles où les expériences personnelles sont partagées, enrichies et réinterprétées au sein de la communauté. Bien que le Wiki soit un outil central pour la documentation et la mémoire collective, des espaces comme Discord complètent cette fonction en permettant des interactions collectives plus dynamiques.

Le Wiki RPZ, tout en étant un outil fondamental pour la centralisation et la diffusion des traces mémorielles de GTA RPZ, est intégré dans un écosystème plus large. D'autres plateformes telles que Discord, jouent un rôle complémentaire dans la circulation des traces et la dynamisation de la communauté. Cette interaction entre différentes plateformes contribue à maintenir vivante et dynamique la mémoire de l'œuvre, offrant des perspectives variées et enrichissantes pour les membres et les créateurs. Il serait pertinent d'explorer davantage cette dynamique et l'impact des espaces comme Discord sur la mémoire collective de GTA RPZ mais nous n'avons pas eu le temps d'explorer cet axe.

(cc) BY-NC-ND

Revivre l'événement

Contrairement au Wiki RPZ, qui repose sur des dynamiques communautaires et collectives, les films d'IpsaNox permettent d'explorer une approche plus personnelle et introspective de l'œuvre. Le Wiki est le fruit de contributions collectives et d'échanges entre les membres de la communauté tandis que les films d'IpsaNox sont des projets individuels, reflétant une vision singulière de l'événement.

IpsaNox a réutilisé les images de GTA RPZ pour créer des films qui permettent de revivre les événements de manière plus immersive et émotionnelle. Ils retracent la trame narrative et permettent aux spectateur·rice·s de revisiter des souvenirs et les émotions ressentis en *live*, offrant une expérience plus sensible et introspective. Ces films fonctionnent partiellement comme des *souvenirs-objets* de GTA RPZ, car ils réutilisent les images de l'événement pour les transformer en une nouvelle création. IpsaNox ne se contente pas de documenter l'œuvre, il la réinvente en créant une narration inédite. En intégrant et fusionnant divers points de vue, il parvient à élaborer une synthèse de la trame du serveur, offrant ainsi une vision originale de GTA RPZ.

Cette réinterprétation cinématographique des éléments originaux va au-delà de la simple reproduction des souvenirs : elle leur donne une nouvelle forme. Ce travail permet d'explorer la mémoire de l'œuvre d'une manière nouvelle, en transformant les traces laissées par l'événement en une œuvre à part entière.

Ainsi, les films d'IpsaNox enrichissent la mémoire collective de GTA RPZ en apportant une dimension cinématographique. Ils célèbrent l'œuvre d'origine à travers des récits visuels tout en honorant ses racines, offrant ainsi une nouvelle manière de vivre et de comprendre l'univers de GTA RPZ.

Un processus de patrimonialisation ?

Les différentes pratiques et dispositifs étudiés montrent comment GTA RPZ est mis en mémoire au sein de sa communauté. Cependant, dans cette partie nous essayons d'étudier si cette mémoire s'étend au-delà de ce cercle initial. Le processus de patrimonialisation requiert en effet que l'événement dépasse les frontières de sa communauté d'origine. Contrairement à la mémoire collective, la patrimonialisation suppose une rupture entre le groupe d'origine et les nouveaux destinataires, nécessitant ainsi l'établissement d'un lien renouvelé entre le présent et le passé (Davallon, 2015).

Davallon identifie également trois éléments clés dans le processus de patrimonialisation :

(i) La transmission dans le temps d'objets matériels ou immatériels (2015). Les traces de GTA RPZ, qu'elles soient numériques (VOD, clips, Wiki, etc.) ou culturelles (les récits et mémoires partagés), doivent être préservées et transmises. Ces traces sont cruciales pour que celles·ceux qui n'ont pas assisté à l'événement puissent le découvrir plus tard, ou pour que les participants puissent s'en rappeler.

(cc) BY-NC-ND

(ii) La production et la transmission de savoirs relatifs à ces objets (*ibid*). Il est crucial que des connaissances sur GTA RPZ continuent d'être produites, partagées et accessibles, permettant ainsi une compréhension profonde et contextualisée de l'œuvre.

(iii) La reconnaissance ou la construction du statut patrimonial de ces objets (*ibid*). Pour que GTA RPZ soit reconnu comme patrimoine, il faudrait qu'un consensus émerge, reconnaissant sa valeur culturelle et historique au-delà de sa communauté d'origine.

La mémoire de GTA RPZ s'intègre pleinement dans les deux premières phases du processus de patrimonialisation : la transmission d'objets matériels et de connaissances associées. Cependant, pour confirmer la troisième étape, qui consiste en la reconnaissance de sa valeur au-delà de sa communauté d'origine, une analyse plus approfondie est nécessaire.

Nous poursuivrons cette réflexion en utilisant le concept d'*êtres culturels* développé par Jeanneret et réutilisé par Saurier (Gawin, 2014). Ce concept a été abordé dans la section « La circulation des traces » (p.29). Saurier reprend cette notion pour illustrer le processus de transformation d'une personne réelle en une figure historique largement reconnue. Ce cadre théorique peut être appliqué à GTA RPZ afin d'examiner comment l'événement original évolue pour être mis en mémoire à une échelle plus vaste, voire pour être patrimonialisé.

Saurier identifie trois actes fondamentaux dans la formation d'un *être culturel*. Ces actes permettent de retracer les différentes phases par lesquelles l'événement GTA RPZ a été successivement transformé, en vue de son inscription durable dans une mémoire collective élargie. Le premier acte dans la formation d'un *être culturel*, repose la création de lieux de commémoration investis par des collectifs. Ces espaces ollectifs jouent un rôle crucial en structurant un récit commun, fondement de l'activité mémorielle.

Pendant l'événement GTA RPZ et dans la période qui a suivi, une prolifération de contenu a été générée à la fois par les streameur·se·s et les *fans*. Ces créations ont laissé des traces sur diverses plateformes, que nous avons détaillées dans la section « Un terrain riche et diversifié » (p.35). Pour rappel, voici quelques exemples significatifs :

- Le site collaboratif GDoc - RPZ, créé durant l'événement, a servi à rassembler des informations sur les aventures des personnages.
- Le site RPZ Synchro permet aux spectateur·rice·s de visionner des VOD ou des best-of à travers des vidéos intégrées
- Le site Clips du RPZ répertorie tous les clips réalisés pendant GTA RPZ, avec des liens directs pour les visionner sur Twitch.

(cc) BY-NC-ND

Ces espaces créés autour de GTA RPZ illustrent l'ampleur de l'engagement communautaire. Cependant, notre étude de terrain a révélé que la plupart de ces espaces ne sont plus alimentés ou investis par des collectifs donc ils ne rendent pas possible la circulation de l'événement et de ses traces sur le long terme. En revanche, le serveur Discord « Commu RPZ » incarne cet espace central où se créent des savoirs partagés et où se structurent les souvenirs autour de GTA RPZ. C'est d'ailleurs le seul serveur Discord entièrement dédié à cet événement qui reste encore actif. Ce lieu virtuel permet à une communauté plus restreinte de continuer à échanger sur GTA RPZ, d'organiser des événements, et de maintenir vivant le souvenir collectif de cette expérience. Ce serveur joue un rôle particulier pour les personnes qui participent au Wiki RPZ, puisqu'un salon leur est dédié au sein de cet espace. Le Wiki RPZ, étroitement lié à ce serveur Discord, s'inscrit dans une temporalité plus longue. Contrairement au site collaboratif GDoc, qui n'a pas survécu à l'événement, le Wiki RPZ continue d'être alimenté et actif.

Saurier décrit ensuite deux étapes successives pour la transformation d'un élément en un *être culturel* : un temps de latence suivi d'un détachement des lieux d'origine et d'une autonomisation des figures dans un contexte élargi. Lors de notre étude de terrain, il a été observé une nette diminution de l'engagement autour de GTA RPZ. Les contributeur·rice·s du Wiki estiment qu'environ 50 personnes continuent de participer activement sur le serveur « Commu RPZ ». Nous ne disposons pas de chiffres précis concernant le nombre de participant·e·s durant ou juste après l'événement, mais il semble qu'ils·elles soient bien moins nombreux·ses aujourd'hui. Pour donner un point de comparaison, les *streams* ont cumulé plus de 54 millions de vues lors des diffusions en direct, ce qui témoigne d'un fort engagement à l'époque. Cette diminution d'activité se traduit par une fréquentation réduite des espaces en ligne, certains étant désormais inactifs, reflétant ainsi un désengagement général. Dans la section « Des communautés associées à des streameur·se·s » (p.63), nous avons montré que GTA RPZ a marqué un tournant dans l'histoire du streaming français. Bien que des références à cet événement continuent d'apparaître lors de certains streams, il ne semble pas, pour l'instant, faire l'objet d'un véritable processus de transformation en *être culturel*. La mémoire de GTA RPZ circule principalement au sein d'une communauté spécifique et relativement niche, sans atteindre une portée plus large.

Les indicateurs actuels ne pointent pas vers une patrimonialisation des traces de GTA RPZ. Cependant, il est pertinent de s'interroger sur l'évolution possible de cette situation à l'avenir. Plusieurs facteurs limitent pour le moment cette réflexion. D'abord, le terrain n'a pas pu être étudié sur un temps suffisamment long. Le processus de patrimonialisation nécessite une période de latence, où l'événement se détache de sa contemporanéité pour être réévalué et réapproprié par les générations suivantes. Dans le cas de GTA RPZ, l'événement est encore trop récent pour avoir traversé cette phase nécessaire de maturation. Ensuite, la patrimonialisation implique généralement une reconnaissance plus large, qui dépasse les cercles initiaux de l'événement pour s'inscrire dans une mémoire collective plus vaste. À ce stade, GTA RPZ reste ancré dans une communauté restreinte, ce qui limite sa capacité à être intégré dans un patrimoine culturel plus global. En conséquence, il est prématuré de conclure que GTA RPZ est en voie de patrimonialisation. Toutefois, il serait intéressant de réévaluer

(cc) BY-NC-ND

cette question dans le futur, une fois qu'un temps plus long aura permis de mieux observer les dynamiques de mémoire et de transmission autour de cet événement.

B. Qu'en est-il du futur ?

Dans cette partie, nous examinerons les perspectives d'évolution de la mobilisation autour de la mémoire de GTA RPZ.

La possibilité d'une seconde édition ?

La possibilité d'une seconde édition de GTA RPZ suscite de l'enthousiasme chez les *fans*. IpsaNox et les contributeur·rice·s du Wiki partagent l'espoir qu'une nouvelle édition attirera un nouveau public. Ils·elles envisagent que ce nouvel événement entraînera un retour sur les traces laissées par la première édition et nécessitera d'expliquer les références qui s'y rattachent. Cela pourrait ainsi redynamiser les espaces dédiés à GTA RPZ, qui sont aujourd'hui bien moins actifs qu'au moment de l'événement original.

IpsaNox et les autres contributeur·rice·s mettent la transmission au cœur de leurs pratiques, en conservant les traces du passé et en préparant le terrain pour que l'histoire puisse être partagée à nouveau :

> « Et quand il y aura le 2, s'ils en font un, automatiquement, il y a des gens qui vont se dire : « Mais c'est quoi ce truc ? » ... Ils·elles pourront aller voir *(le film)* et se dire : « Ah ok c'est bon je comprends, j'ai la ref » ... C'est un peu un bout d'histoire entre guillemets, tu vois, avec un petit h » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Notre seconde enquêtée, Maelis précise que sur le Discord Commu RPZ, il y a déjà beaucoup d'attente à ce sujet :

> « M : Comme la barre a été bien mise avec RPZ, je pense que pour le second, il y aura beaucoup de préparation … On a déjà prophétisé sur qui se passerait sur le Discord quand ça arrivera.
>
> *E : Vous avez fait un bingo ?*
>
> M : Tout à fait ! On a réellement fait un bingo. Je crois qu'il fait 35 cases, il est énorme ! » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024).

Cependant, à ce jour, aucune annonce officielle d'une seconde édition n'a été faite. La possibilité d'une suite est abordée de manière ironique sur la chaîne de Zerator, laissant ainsi planer le doute et alimentant les spéculations. Un tweet de Zerator annonçant, de manière sarcastique, une suite imminente est disponible en Annexe (Fausse annonce de GTA RPZ 2, p.116). Sur le Wiki, une page dédiée à GTA RPZ 2 existe déjà. Celle-ci se contente pour l'instant de mentionner l'absence d'informations concrètes à ce sujet, tout en relatant les

(cc) BY-NC-ND

diverses fausses annonces, notamment les poissons d'avril de Zerator, sur une possible deuxième édition (*RPZ 2*, s. d.).

Vers un déclin progressif ?

Dans la partie précédente, intitulée « Un processus de patrimonialisation ? » (p.85), nous avons constaté une diminution significative de l'engagement autour de GTA RPZ. Cette baisse d'investissement soulève une question importante : assistons-nous à un déclin progressif des communautés liées à GTA RPZ en l'absence d'une seconde édition ?

Les serveurs Discord jouent un rôle essentiel pour ces communautés, en tant que principaux lieux de discussion et d'organisation. Il est donc crucial de retracer l'histoire de ces serveurs et de leurs salons pour mieux comprendre l'évolution des communautés autour de GTA RPZ. Après l'arrêt de RPZ, trois serveurs Discord ont vu le jour, offrant à la communauté un espace pour continuer à discuter de GTA RPZ sous différentes perspectives, sans réelle concurrence entre eux.

- **Le serveur « RPZ Wiki support »**

Un serveur dédié au Wiki avait été créé, mais il est rapidement devenu inactif. En effet, les personnes les plus investies dans le Wiki se retrouvaient davantage sur un autre serveur plus généraliste, « Commu RPZ », qui rassemblait un plus grand nombre de membres et où les discussions restaient dynamiques sur divers sujets. Ce déplacement progressif de la communauté du serveur « RPZ Wiki Support » vers « Commu RPZ » a conduit à une perte d'activité sur le premier. Désormais, lorsqu'une personne rejoint un serveur moins actif, elle est orientée vers le serveur plus animé.

- **Le serveur « Commu RPZ »**

Le serveur « Commu RPZ » s'est imposé comme un espace propice aux discussions autour de GTA RPZ, avec des canaux spécifiques pour organiser les échanges. Décrit comme un lieu de recherche et de débat, ce serveur semble attirer une audience plus adulte (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024). Le salon Discord « wiki-rpz », intégré au serveur, illustre bien cette dynamique.

Ce salon n'est plus aussi actif qu'à ses débuts mais il continue d'être utilisé de manière sporadique pour des mises à jour, avec des contributions récentes datant de quelques jours seulement. Cette baisse d'activité sur le Wiki RPZ est principalement due au fait que l'essentiel du travail a déjà été accompli. Par exemple, Maelis, autrefois très active, se voit aujourd'hui plus comme une observatrice plus qu'une contributrice (entretien n°2, 11 juin 2024).

(cc) BY-NC-ND

Cette diminution de l'implication n'est pas seulement due à un manque de contenu à ajouter, mais aussi à des changements dans la vie des membres. Gigi explique que de nombreuses personnes du serveur sont entrées dans des phases de leur vie où elles ont moins de temps à consacrer à ce type de projet (entretien n°4, 20 juin 2024). Que ce soit en raison des études, ou du début de la vie active, beaucoup ont dû réduire leur présence sur le serveur.

Cependant, malgré cette baisse d'activité, une partie de la communauté reste active et continue de contribuer. Gigi mentionne que, même si l'engouement initial pour GTA RPZ s'est atténué, l'esprit créatif et le partage d'expériences autour des personnages restent vivants. La communauté, bien que plus petite, demeure motivée à créer et à échanger. Ce noyau dur de participant·e·s continue de trouver de l'inspiration et du soutien au sein du serveur, ce qui maintient l'esprit collaboratif qui caractérise « Commu RPZ ».

- **Le serveur « Les Matrixés de RPZ »**

Ce serveur se distinguait par son dynamisme et ses discussions passionnées, Maelis l'a décrit comme un « serveur tout feu tout flamme » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024). Cependant, il a rapidement connu une baisse d'activité. Selon Gigi (entretien n°4, 20 juin 2024), cette chute de dynamisme peut être attribuée à des différences de points de vue :

> « J'ai vu des amis, dont plusieurs étaient actifs sur ce serveur, se désengager après qu'une personne ait exprimé le souhait de passer à autre chose, disant qu'il était temps de ne plus parler de RPZ. Cette remarque a fortement contrarié ceux qui étaient encore fervents fans de l'univers à l'époque. » (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

- **Salon sur le serveur de streameur·se·s**

De nombreux streameur·se·s ayant participé à GTA RPZ ont créé des salons dédiés sur les serveurs associés à leurs chaînes. Notre terrain a révélé que ces salons continuent d'être consultés, comme en témoignent les recrutements des deux derniers enquêtés.

Un des enquêtés, Axel, nous explique que ces salons étaient très actifs pendant l'événement, mais leur dynamique a changé avec le temps :

> « En fait, j'y ai énormément participé sur le Discord à l'époque. Là, maintenant, ça s'est calmé, je vois ça un peu de loin. Mais j'y reviens tous les jours. Enfin, pas tous les jours, mais j'y reviens souvent. Mais c'est calme, en tout cas. On peut en dire que je fais partie du truc, mais je ne suis pas en premier plan. » (Axel, entretien n°6, 3 juillet 2024).

Cette évolution reflète un phénomène plus large : à mesure que les streameur·se·s se sont éloigné·e·s de GTA RPZ, l'activité sur leurs salons respectifs a diminué, bien que ces

(cc) BY-NC-ND

espaces continuent de servir de points de contact pour les *viewers* qui souhaitent encore partager autour de GTA RPZ.

Migrations de communautés

Le *fandom* autour de GTA RPZ est particulièrement lié aux communautés de streameur·se·s en raison de l'origine de l'événement. Beaucoup de personnes qui étaient actives durant les diffusions en direct semblent désormais moins investies. Pour saisir pleinement cette évolution, il est important d'examiner les autres communautés avec lesquelles ce *fandom* interagit et leur mobilité.

En examinant les témoignages recueillis, il apparaît que l'émergence du serveur Minecraft QSMP (Quackity's Survival Multiplayer) a joué un rôle significatif dans cette dynamique. QSMP est un serveur multilingue lancé en mars 2023 par le streameur mexicain Quackity. Il a attiré une grande attention grâce à son système de traduction instantanée permettant aux participant·e·s de jouer dans leur langue d'origine. En mai 2023, cinq streameur·se·s français ont rejoint QSMP (Kameto, Étoiles, Antoine Daniel, BagheraJones, et Aypierre). Tous·tes avaient aussi participé à RPZ à l'exception de Kameto.

Gigi, lors d'un entretien, indique que l'arrivée de QSMP a entraîné une migration notable des membres de la communauté RPZ vers ce nouveau serveur.

> « Avant on a été presque actif tous les jours. Là c'est beaucoup plus rare enfin on est toujours actif mais c'est moins qu'avant … Ça fait trois quatre ans que RPZ est fini je pense qu'il y a eu un peu cette envie de renouveau. Et QSMP a un peu donné cet aspect RP et de personnage qui a beaucoup manqué. Du coup il y a beaucoup de gens qui sont partis du serveur à ce moment-là qui ont rejoint QSMP. Qui sont toujours dans les deux fandoms QSMP et RPZ … C'est à partir de ce moment-là j'ai l'impression où il y a eu vraiment un gros calme du serveur. On va dire il y a toujours des gens actifs mais beaucoup de gens ont presque disparu du serveur » (Gigi, entretien n°4, 20 juin 2024).

Cependant, Maelis, une autre enquêtée, observe un phénomène inverse : QSMP aurait contribué à raviver l'intérêt pour RPZ après que des problèmes de gestion sur QSMP aient été révélés. Les bénévoles travaillant sur QSMP ont signalé des heures de travail intensives sous pression et ont dénoncé des conditions de travail difficiles (Defer & Mohammedi, 2024). Ces révélations ont entraîné un désintérêt de la part de la communauté francophone pour QSMP, qui s'est alors tournée à nouveau vers RPZ.

> « Voilà, donc il y a eu des gros ennuis. La communauté francophone a décidé … de se désintéresser … Et les gens se sont dit, eh ben on va retourner sur RPZ, parce qu'au moins il n'y avait pas de problème sur RPZ. En tout cas, pas de cette nature là et pas aussi grave. Et du coup, il y avait des gens qui en parlaient sur Twitter et tout ça. Et nous, on était... Ah ben tout à coup, il y a un revival, on n'a rien fait, mais il y a un revival. » (Maelis, entretien n°2, 11 juin 2024)

(cc) BY-NC-ND

Pour mieux cerner ces dynamiques, Bourdaa propose de remplacer le concept de migration par celui de « résidence multiple » (Baym *in* Bourdaa, 2021, p. 180). Cette notion décrit la « dispersion » des *fans* qui, plutôt que de se déplacer d'une communauté à une autre, créent des relations sociales dans plusieurs communautés qu'ils·elles fréquentent, favorisant ainsi les échanges entre différents groupes d'affinités et de pratiques. Ce concept aide à comprendre la diminution de l'engagement exclusif envers GTA RPZ : les *fans* sont souvent engagés dans plusieurs *fandoms* simultanément, ce qui peut diluer leur investissement dans un seul.

Le déclin apparent des communautés autour de GTA RPZ ne doit pas être considéré uniquement comme une disparition, mais plutôt comme un tissage complexe entre différents *fandoms*. Les membres se déplacent et s'engagent dans divers espaces, ce qui diffuse leurs goûts et pratiques à travers plusieurs communautés. L'activité autour de GTA RPZ a diminué mais son impact continue d'affecter les communautés de streameur·se·s et autres groupes affiliés.

Oubli ?

Dans le cadre de notre enquête, nous avons omis de poser explicitement des questions sur l'oubli de l'événement et de l'œuvre, un aspect pourtant fondamental pour interroger des stratégies de conservation et de transmission. Dans certains entretiens, la crainte de perdre des contenus matériels liés aux événements a été mentionnée, notamment par IpsaNox. Cette inquiétude traduit une volonté forte de préserver la mémoire des événements, comme en témoignent les efforts pour sauvegarder les VOD mais aussi la volonté de créer un Wiki contenant des informations exhaustives. Cela démontre des stratégies pour lutter contre l'oubli de GTA RPZ et constituer des traces durables. Il s'agit ici d'une lutte contre l'érosion de la mémoire collective, où les acteur·rice·s cherchent à maintenir l'accessibilité aux traces de l'événement

Cependant, un facteur majeur de l'oubli n'a pas été suffisamment abordé dans nos entretiens : l'érosion des communautés. Sur Discord, par exemple, bien que certains membres soient conscients de la baisse d'activité, nous n'avons pas approfondi la possibilité d'une fin totale des discussions autour de GTA RPZ. Ce manque d'exploration est regrettable car il aurait permis de mieux comprendre l'évolution de la communauté, notamment en ce qui concerne leur perception de l'engagement et des liens qui les unissent. La dynamique des communautés en ligne est souvent marquée par une temporalité spécifique où les échanges s'intensifient à certains moments avant de s'éteindre, parfois définitivement. Creuser cette dimension aurait offert une vision plus nuancée des interactions communautaires, en mettant en lumière les mécanismes par lesquels ces communautés se construisent, se maintiennent, mais aussi finissent par s'étioler.

La mémoire collective d'un événement, comme GTA RPZ, existe tant que ses membres continuent de la faire vivre, selon Davallon. La pérennité de cette mémoire dépend de

(cc) BY-NC-ND

l'engagement continu de ses participants et de leurs efforts pour préserver et transmettre les éléments constitutifs de cet événement. Ainsi, la mémoire collective de GTA RPZ dépendra de la manière dont ses membres continuent de la nourrir à travers la conservation numérique, les discussions continues, et l'influence persistante sur d'autres *fandoms*. Si ces efforts sont maintenus, la mémoire de GTA RPZ pourra perdurer, même si l'activité directe autour de l'événement diminue.

Bilan – Une mémoire au-delà de la communauté

La question de la pérennisation de la mémoire collective de l'événement GTA RPZ se révèle complexe. D'une part, le Wiki RPZ joue un rôle central en centralisant et en rendant accessible une vaste gamme d'informations sur GTA RPZ et en mobilisant une communauté. Ce travail de documentation active, alimenté par les membres de la communauté, participe à la transformation des souvenirs individuels en une mémoire collective partagée. Le Wiki préserve les traces de l'événement et les rend accessibles. Les espaces de discussion comme Discord, par exemple, viennent compléter cette fonction en permettant des interactions dynamiques qui maintiennent vivantes ces traces à travers les échanges et les discussions continues. Un autre vecteur important de cette mémoire réside dans les montages des différents points de vue. Les films d'IpsaNox offrent une nouvelle manière d'explorer GTA RPZ en transformant les traces laissées par l'événement en une œuvre à part entière.

Cependant, malgré ces efforts de transmission des traces de GTA RPZ, il est difficile de parler d'un véritable processus de patrimonialisation. Des conditions essentielles doivent être réunies pour qu'un objet ou un événement puisse accéder au statut de patrimoine (Davallon, 2015). Une connaissance accessible et bien documentée de l'événement et de son contexte d'origine doit être disponible. Si cette condition est en partie remplie grâce au Wiki et aux productions comme celles d'IpsaNox, l'élargissement de l'intérêt pour GTA RPZ à un public plus vaste reste nécessaire pour envisager une véritable patrimonialisation. L'événement doit susciter un intérêt social qui dépasse les frontières de sa communauté d'origine. En ce qui concerne GTA RPZ, l'intérêt reste majoritairement confiné à une communauté spécifique, ce qui limite sa capacité à se transformer en patrimoine culturel.

Par ailleurs, l'étude de l'engagement autour de GTA RPZ révèle une diminution significative de l'activité au sein de la communauté. Cette baisse soulève des questions sur la survie des communautés liées à GTA RPZ, notamment en l'absence d'une seconde édition de l'événement. Pourtant, il serait prématuré de conclure à un déclin. Un noyau dur de personnes investies persiste, comme en témoigne l'activité continue sur le serveur Discord « Commu RPZ ». Il est aussi pertinent de nuancer cette idée de déclin par le concept de « résidence multiple » (Bourdaa, 2021, p.180). Plutôt que d'assister à une migration définitive des membres vers d'autres *fandoms*, nous observons une dynamique où les individus naviguent entre plusieurs communautés. Le degré d'engagement peut fluctuer

(cc) BY-NC-ND

selon les périodes, mais l'empreinte de GTA RPZ perdure, influençant d'autres communautés et enrichissant les interactions entre différents groupes. Le déclin apparent ne traduit pas une disparition totale, mais plutôt un redéploiement des pratiques et des intérêts au sein de divers espaces communautaires, ce qui permet à GTA RPZ de continuer à marquer l'imaginaire collectif, même de manière plus diffuse.

(cc) BY-NC-ND

CONCLUSION

L'objet de ce mémoire est né de notre volonté d'explorer ce qui est commun – au sens de ce qui est collectif – sur Internet. Au moment de choisir un sujet d'étude, nous avions commencé à utiliser Twitch récemment et nous avions constaté l'importance de la notion de « communauté », qui semblait omniprésente sur la plateforme. Au-delà des interactions communautaires, notre attention s'est rapidement tournée vers les pratiques de sauvegarde sur Twitch. La plateforme privilégie le direct, rendant la majorité du contenu éphémère, ce qui soulève des questions quant à sa préservation. Au cours de notre parcours de spectatrice, nous avons découvert l'événement GTA RPZ, caractérisé par un engagement communautaire fort et de multiples réinvestissements de ses traces. Cela nous a conduite à réfléchir à la manière dont les communautés sur Twitch se manifestent à travers leurs traces numériques, et comment ces traces relèvent d'un rapport au passé. Ainsi, notre sujet d'étude a rapidement évolué, délaissant progressivement la notion de biens communs au profit de celle de mémoire collective. Ce cheminement nous a orienté vers une reformulation de la question centrale de ce mémoire : Comment l'événement GTA RPZ a-t-il marqué la mémoire collective ?

Nous nous sommes appuyée sur la conception dynamique de la mémoire développée par Bachimont (2010), qui envisage la mémoire non pas comme un ensemble de souvenirs immuables, mais comme un processus actif de réactivation et de reconfiguration. Selon ce modèle, les objets du passé sont continuellement réinterprétés et actualisés, permettant ainsi une connexion fluide et évolutive avec le passé. Appliquée à la mémoire collective, cette approche implique que les souvenirs partagés au sein d'un groupe ne sont pas simplement préservés de manière statique, mais sont constamment réactivés et réinterprétés en fonction des contextes, des besoins et des pratiques du groupe.

Pour examiner la mémoire collective de GTA RPZ, nous avons concentré notre attention sur la circulation et les multiples réutilisations des traces laissées par cet événement. Nous avons adopté une méthodologie sociologique combinant l'ethnographie virtuelle et les entretiens semi-directifs. Cette approche nous a permis d'explorer les espaces en ligne où ces traces circulent et d'identifier les lieux clés de leur réappropriation. Nous avons mené des entretiens avec des participant·e·s actif·ve·s, en nous concentrant sur deux espaces spécifiques : le Wiki RPZ et les vidéos d'IpsaNox. Ces entretiens ont permis d'explorer les relations des participant·e·s avec GTA RPZ et ses traces, en recueillant leurs souvenirs de l'événement, leurs pratiques associées, ainsi que leurs motivations à produire du contenu sur ce sujet. Nous avons également cherché à comprendre leur perception des communautés, leur rôle au sein de celles-ci, et la manière dont ces personnes réactivent ou entretiennent la mémoire de l'événement à travers leurs pratiques.

Nous avons d'abord cherché à comprendre comment l'événement GTA RPZ a été repris, reçu et réutilisé à travers le Wiki RPZ et les films d'IpsaNox.

Les films d'IpsaNox jouent un rôle crucial dans la préservation de la mémoire de l'événement. En rassemblant des images provenant de nombreux *streams*, dont certains sont désormais inaccessibles, IpsaNox a entrepris de capturer l'ensemble de l'histoire du serveur,

(cc) BY-NC-ND

mettant en lumière ses arcs narratifs complexes. Ces films poursuivent un double objectif : d'une part, préserver les traces de l'événement pour celles et ceux qui l'ont vécu, et d'autre part, offrir aux futur·e·s spectateur·rice·s une compréhension complète de ce qu'était GTA RPZ. Ils permettent ainsi de revivre l'œuvre sous une nouvelle forme, en proposant une narration inédite qui combine une multitude de points de vue.

En parallèle, le Wiki de GTA RPZ joue un rôle central dans la formation d'une mémoire collective. Créé rapidement pendant ou juste après l'événement, le Wiki a été conçu comme une plateforme collaborative et évolutive pour centraliser les informations. Contrairement aux films, qui proposent une vision linéaire et narrative, le Wiki offre une documentation factuelle et détaillée. Les contributeur·rice·s, en participant activement à l'enrichissement des pages du Wiki, deviennent des acteur·rice·s clés dans la création d'une ressource commune. En réunissant des individus autour du projet de documentation de GTA RPZ, le Wiki forge un lien avec l'histoire de l'événement ; mobilise une communauté ; et participe activement à la construction d'une mémoire collective dynamique au sein de celle-ci. Cette approche collaborative renforce les liens communautaires et permet de conserver une mémoire vivante et accessible, en constante évolution.

Les films apportent une dimension émotionnelle et narrative de l'événement à travers une interprétation personnelle, tandis que le Wiki se concentre sur une documentation détaillée et factuelle. Les supports mémoriels peuvent jouer différents rôles : les films comme une relecture créative de l'événement, et le Wiki comme un référentiel dynamique et participatif.

Nous avons ensuite étudié le rôle des communautés dans la construction de cette mémoire collective. Pour ce faire, nous avons exploré diverses conceptualisations des communautés, que nous avons ensuite confrontée à notre terrain d'enquête. La notion de communauté, souvent perçue en sociologie occidentale comme un concept lié à la localité et au traditionnel (Miller, 2011), doit être repensée pour mieux refléter la complexité des liens sociaux contemporains (Yuan, 2013). Plutôt que de se focaliser sur l'idée d'un déclin des communautés traditionnelles, il est préférable d'adopter la perspective des réseaux formés à partir des intérêts des individus, tout en tenant compte des entrecroisements et des dynamiques culturelles qui les caractérisent (Pastinelli, 2020). Cette approche plus nuancée permet d'explorer les signes d'appartenance, les frontières symboliques et la culture implicite qui donnent sens aux interactions au sein des communautés, notamment sur des plateformes comme Twitch. En ce sens, les notions de communautés de *fans* et de pratiques, sont essentielles pour comprendre la constitution et l'identité collective sur Twitch, où l'authenticité et la proximité jouent un rôle central dans les relations entre streameur·se·s et *viewers* (Coavoux & Roques, 2020).

Notre terrain d'étude a révélé que les communautés autour des streameur·se·s étaient très investies pendant et immédiatement après l'événement. Cependant, la majorité de leurs membres ont ensuite choisi de s'en éloigner, à l'image des streameur·se·s qui sont passé·e·s à d'autres projets. À l'heure actuelle, la mémoire collective de GTA RPZ perdure au sein de ces communautés formées autour des chaînes de streameur·se·s ; elle se manifeste essentiellement à travers des références partagées et des blagues communes.

(cc) BY-NC-ND

Cependant, il existe encore des personnes qui s'investissent régulièrement autour de GTA RPZ et ont formé une communauté plus autonome, à savoir le *fandom*. Notre étude a révélé qu'il s'est structuré, en grande partie grâce à des initiatives collectives telles que le Wiki RPZ. Celui-ci joue un rôle essentiel en mobilisant l'intelligence collective et en facilitant la création collaborative, tout en contribuant de manière significative à l'interprétation de l'œuvre. Le noyau dur de ce *fandom* est constitué de personnes échangeant de manière régulière sur le serveur Discord « Commu RPZ ».

Au sein d'un *fandom*, les liens sont structurés autour du partage d'un intérêt commun et peuvent parfois sembler superficiels (Fernback, 2007). Notre recherche a montré que la principale motivation des membres de ces communautés est de maintenir un lien avec l'œuvre elle-même. Plutôt que de chercher à développer des relations personnelles profondes, ces membres cherchent à réactiver et à préserver leur connexion avec l'œuvre, ce qui justifie la formation et la pérennité de ces communautés. En ce sens, le *fandom* se construit autour d'une activité mémorielle qui vise à faire perdurer l'œuvre dans le temps et dans un collectif. La mémoire collective de l'œuvre est centrale au *fandom*.

GTA RPZ a incontestablement marqué le milieu du *streaming* français, laissant une empreinte durable dans la mémoire collective, comme en témoignent les nombreuses références à l'événement évoquées en stream. De plus, le travail de documentation réalisé par les contributeur·rice·s du Wiki joue un rôle crucial en transformant les souvenirs individuels en une mémoire collective partagée. En préservant les traces de l'événement et en les rendant accessibles, le Wiki contribue à cette conservation. Les espaces de discussion, tels que Discord, complètent cette fonction en réunissant les membres de la communauté et en favorisant des interactions dynamiques, ce qui permet de maintenir vivantes ces traces à travers des échanges et des discussions continus. Les montages réalisés à partir de divers points de vue, comme les films d'IpsaNox, offrent une nouvelle manière d'explorer GTA RPZ en transformant les traces laissées par l'événement en une œuvre à part entière. Ils constituent un autre vecteur important de cette mémoire.

Toutefois, il est légitime de s'interroger sur la pérennité de cette mémoire en ligne, dans un environnement numérique en perpétuelle évolution. Les initiatives de sauvegarde, bien qu'importantes, se heurtent aux limites inhérentes à la nature dynamique du web. La mémoire collective, telle qu'elle existe au sein des communautés en tant que souvenirs partagés, est profondément liée à l'existence et à l'activité de ces groupes. Lorsqu'un groupe se dissout ou se désengage, la mémoire collective peut s'effriter ou perdre sa signification. Nous nous sommes interrogées sur la présence éventuelle d'un processus de patrimonialisation dans la transmission des traces de GTA RPZ, ce qui pourrait indiquer une volonté de pérennisation. Cependant, pour qu'un processus de patrimonialisation soit véritablement effectif, il doit susciter un intérêt social qui dépasse les limites de la communauté d'origine. En ce qui concerne GTA RPZ, cet intérêt demeure principalement circonscrit à une communauté spécifique. Ce constat soulève des questions quant à la capacité des initiatives actuelles à garantir une conservation durable et à promouvoir une valorisation plus large de cette mémoire dans le temps.

(cc) BY-NC-ND

De plus, nous avons observé une diminution significative de l'investissement des personnes par rapport au moment de l'événement. Cette tendance nous a amenés à nous interroger sur le déclin des communautés initiales. Cependant, il subsiste un noyau dur de personnes engagées, comme en témoigne l'activité persistante sur le serveur Discord « Commu RPZ ». Le concept de « résidence multiple » des *fans* (Bourdaa, 2021, p.180) permet de nuancer ce déclin. Plutôt que de voir une migration définitive des membres vers d'autres *fandoms*, nous avons constaté que les individus naviguent entre plusieurs communautés. Le degré d'engagement fluctue au fil du temps, mais l'empreinte de GTA RPZ reste présente, influençant d'autres communautés et enrichissant les interactions entre divers groupes. Le déclin apparent ne traduit pas une disparition totale, mais plutôt un redéploiement des pratiques et des intérêts au sein de différents espaces communautaires.

Enfin, ce mémoire se veut lui-même une contribution à la transmission de cette mémoire collective. Lors de mon entretien avec IpsaNox, l'idée a été évoquée que ce travail pourrait devenir une trace tangible de l'expérience GTA RPZ :

> « Je me dis c'est marrant parce que du coup il y aura peut-être un bouquin dans une bibliothèque où il y aura une trace du montage de GTA RPZ. Il y aura peut-être une personne dans cinq mille ans qui va ouvrir le livre et qui va se dire qu'est-ce que c'est que ce truc ? » (IpsaNox, entretien n°1, 5 juin 2024).

Ainsi, en documentant et en analysant ce phénomène culturel, ce mémoire participe modestement à la préservation de la mémoire de GTA RPZ.

(cc) BY-NC-ND

SOURCES

GTA RPZ – Le Film

Ipsa Nox (Réalisateur). (2021a, juillet 1). *GTA RPZ LE FILM - BIENVENUE A LOS SANTOS* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=hzRu2PcQaFg

Ipsa Nox (Réalisateur). (2021b, septembre 9). *GTA RPZ LE FILM - L'EFFET PAPILLON* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=-ye33mZsrEA

Ipsa Nox (Réalisateur). (2021c, novembre 4). *GTA RPZ LE FILM - LA HACHE DE GUERRE* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=BKKTS_4HifA

Ipsa Nox (Réalisateur). (2021d, décembre 30). *GTA RPZ LE FILM - COUP DE PRESSION* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=7kYyjcDSVKg

Ipsa Nox (Réalisateur). (2022a, février 24). *GTA RPZ LE FILM - OMBRE ET LUMIERE* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=EHSFCW9b6TM

Ipsa Nox (Réalisateur). (2022b, mai 12). *GTA RPZ LE FILM - CHASSÉ-CROISÉ* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=Z7mgFQoN-i8

Ipsa Nox (Réalisateur). (2022c, septembre 1). *GTA RPZ LE FILM - LE DÉBUT DE LA FIN* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=pvIOchWiMYA

Ipsa Nox (Réalisateur). (2022d, décembre 1). *GTA RPZ LE FILM - BARON* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=uY7sl9hCByw

Ipsa Nox (Réalisateur). (2023, mars 2). *GTA RPZ LE FILM - APOTHÉOSE* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=C0YYXJk2FkA

(cc) BY-NC-ND

WIKI RPZ

Antoine Croute. (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 29 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/Antoine_Croute

Bienvenue sur le Wiki RPZ ! (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/Wiki_RPZ

Carte du serveur. (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 29 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/Carte:Carte_du_serveur

Le serveur RPZ. (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 22 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/Le_serveur_RPZ

Les événements majeurs. (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 29 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/Les_%C3%A9v%C3%A9nements_majeurs

RPZ 2. (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 27 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/RPZ_2

GOOGLE DRIVE

Doception. (s. d.). Google Docs. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://docs.google.com/document/d/13-JsaIiewtNvjMcUjQ4inSAJC5zyeVFakseMAPGrJRU/edit?usp=embed_facebook

(cc) BY-NC-ND

(cc) BY-NC-ND

BIBLIOGRAPHIE

CONCEPTUALISER LES COMMUNAUTES EN LIGNE

Perspectives générales

Bourdaa, M. (2021). *Les fans : Publics actifs et engagés*. C&F éditions.

Cohen, A. P. (1995). *The symbolic construction of community*. Routledge.

Fernback, J. (2007). Beyond the Diluted Community Concept : A Symbolic Interactionist Perspective on Online Social Relations. *New Media & Society - NEW MEDIA SOC*, *9*, 49-69. https://doi.org/10.1177/1461444807072417

Miller, V. (2011). Chap.8 : Social media and the problem of community : Space, relationships, networks. In *Understanding digital culture* (p. 184-206). SAGE.

Pastinelli, M. (2020). Comment se constituent de nouvelles communautés ? *Annales des Mines*, *11*.

Yuan, E. (2013). A Culturalist Critique of 'Online Community' in New Media Studies. New Media & Society, 15, 665-679. https://doi.org/10.1177/1461444812462847

Études spécifiques sur Twitch

Choquet, E., & Ruiz Osorio, N. M. (2020). Proximisation discursive et co-construction de communauté sur Twitch. *SHS Web of Conferences*, 78, 01012. https://doi.org/10.1051/shsconf/20207801012

(cc) BY-NC-ND

Coavoux, S., & Roques, N. (2020). Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube. *Réseaux : communication, technologie, société*, N°224(6), 169. https://doi.org/10.3917/res.224.0169

Cocq, M. (2018). Constitution et exploitation du capital communautaire. *La nouvelle revue du travail*, *13*, Article 13. https://doi.org/10.4000/nrt.3911

Ferret, N. (s. d.). *Le capitalisme autonarratif Production, réception et valorisation du récit de soi sur Twitch*. EHESS.

Péquignot, A. (2022). Les formes de participation du spectateur numérique : Le cas de GTA RPZ sur la plateforme Twitch. *Télévision*, 13(1), 55-70. https://doi.org/10.3917/telev.013.0055

CONCEVOIR LA CIRCULATION DES TRACES NUMERIQUES

Bachimont, B. (2010). La présence de l'archive : Réinventer et justifier. *Intellectica - La revue de l'Association pour la Recherche sur les sciences de la Cognition* (ARCo), 53-54, 281-309.

Barbier, B. (2022). Les aspects immatériels du jeu vidéo : Les plateformes comme lieux de préservation des traces et des communautés. Hybrid. *Revue des arts et médiations humaines*, 8, Article 8. https://doi.org/10.4000/hybrid.1755

Bonenfant, M. (2014). Le mème numérique : Étude sémiotique des réseaux à partir des concepts de trace et d'indice. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, *12*, 27-42. https://doi.org/10.4000/communiquer.1295

Ferret, N. (2022). Ethnographier sur la plateforme Twitch. *Socio-anthropologie*, 45, Article 45. https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.11375

(cc) BY-NC-ND

Gawin, G. (2014). Delphine Saurier : La Fabrique des illustres. Proust, Curie, Joliot et lieux de mémoire. *Études de communication. langages, information, médiations*, 43, Article 43. https://doi.org/10.4000/edc.6091

Jeanneret, Y. (2005). La « société de l'information », glossaire critique, *Commission française pour l'Unesco .... Communication & Langages*, 143(1), 125-126.

Jeanneret, Y. (2008). *La vie triviale des êtres culturels*. Hermes science publications-Lavoisier.

Jeanneret, Y. (2019). Complexité de la notion de trace : De la traque au tracé. In B. Galinon-Melenec (Éd.), *L'Homme trace : Perspectives anthropologiques des traces contemporaines* (p. 59-86). CNRS Éditions. https://doi.org/10.4000/books.editionscnrs.16683

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture : Where old and new media collide*. New York University Press.

Jutant, C., & Seurrat, A. (2009). Yves Jeanneret Penser la trivialité, volume I, « La vie triviale des êtres culturels » , 2008, Hermès Lavoisier, Paris. *Communication & langages*, 160(2), 131-132. https://doi.org/10.4074/S0336150009002130

Merzeau, L. (2012). Faire mémoire de nos traces numériques. *E-dossiers de l'audiovisuel*, 33840 signes (article en ligne).

Musiani, F., & Schafer, V. (2016). Patrimoine et patrimonialisation numériques. RESET. *Recherches en sciences sociales sur Internet*, 6, Article 6. https://doi.org/10.4000/reset.803

(cc) BY-NC-ND

Patrin-Leclère, V., & Seurrat, A. (2015). Analyses et perspectives de la trivialité. *Communication & langages*, *185*(3), 23-29. https://doi.org/10.3917/comla.185.0023

THEORIE SUR LA MEMOIRE COLLECTIVE

Bachimont, B. (2017). *Patrimoine et numérique : Technique et politique de la mémoire*. INA.

Davallon, J. (2015). Mémoire et patrimoine : Pour une approche des régimes de patrimonialisation. In C. Tardy & V. Dodebei (Éds.), *Mémoire et nouveaux patrimoines*. OpenEdition Press. https://doi.org/10.4000/books.oep.444

Merzeau, L. (2017). Mémoire partagée. In M. Cornu, F. Orsi, & J. Rochfeld (Éds.), *Dictionnaire des biens communs*. Presses universitaires de France (PUF).

NOTIONS D'ARCHIVISTIQUE

Guyon, C. (2020). L'archivage comme dispositif de transformation de la nature intrinsèque des objets nativement numériques. *Balisages. La revue de recherche de l'Enssib*, *1*. https://doi.org/10.35562/balisages.282

Rygiel, P. (2017). Chapitre 10. De quoi le Web est-il l'archive ? In *Historien à l'âge numérique*. Presses de l'enssib. https://doi.org/10.4000/books.pressesenssib.6303

RESSOURCES METHODOLOGIQUES : ETHNOGRAPHIE VIRTUELLE

(cc) BY-NC-ND

Berry, V. (2012). Ethnographie sur Internet : Rendre compte du « virtuel ». *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle*, *45*(4), 35-58. https://doi.org/10.3917/lsdle.454.0035

Ferret, N. (2022). Ethnographier sur la plateforme Twitch. Socio-anthropologie, 45, Article 45. https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.11375

Ruzé, E. (2009). Traiter les archives de la toile. Une histoire d'un système d'information dans une communauté : WordPress (2003-2008). *Entreprises et histoire*, 55(2), 74-89. https://doi.org/10.3917/eh.055.0074

(cc) BY-NC-ND

SITOGRAPHIE

ARTICLES DE PRESSE

Amazon rachète Twitch pour 970 millions de dollars. (2014, août 25). Le Figaro. https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2014/08/25/32001-20140825ARTFIG00329-amazon-racheterait-twitch-pour-un-milliard-de-dollars.php

Beaussart, A. (2020, février 28). *Twitch : Ce n'est pas que du gaming !* Journal du Net. https://www.journaldunet.com/martech/1489369-twitch-ce-n-est-pas-que-du-gaming/

Defer, A., & Mohammedi, L. (2024, mars 30). *« Minecraft » : Dans l'ombre des stars du projet QSMP, les bénévoles sous pression veulent faire valoir leurs droits*. Le Monde. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/03/30/minecraft-dans-l-ombre-des-stars-du-projet-qsmp-les-benevoles-sous-pression-veulent-faire-valoir-leurs-droits_6225089_4408996.html

Lausson, J. (2016, décembre 16). *Avec IRL, Twitch poursuit sa diversification au-delà du jeu vidéo*. Numerama. https://www.numerama.com/pop-culture/217493-avec-irl-twitch-poursuit-sa-diversification-au-dela-du-jeu-video.html

Le Guyader, K. (2021, août 18). Twitch : La plateforme de streaming de tous les records. *Influence4You*. https://blogfr.influence4you.com/twitch-la-plateforme-de-streaming-de-tous-les-records/

Slash. (s. d.). *RPZ 2 ZeratoR, est-ce qu'une seconde édition pour le serveur GTA RP est prévu ?* Breakflip. Consulté 15 août 2024, à l'adresse https://www.breakflip.com/actualites/GTA-V/rpz-2-zerator-est-ce-qu-une-seconde-edition-pour-le-serveur-gta-rp-est-prevu-55618

(cc) BY-NC-ND

RÉSEAUX SOCIAUX

@Les_InGdoc. (2021, mai 5). *Statistiques de GTA RPZ*. X (formerly Twitter). https://x.com/Les_InGdoc/status/1389884776253988867

AUTRES SITES

Agrégateur de Clips. (s. d.). RPZ Clips. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://rpzclips.fr/

Bienvenue sur le Wiki RPZ ! (s. d.). Wiki RPZ. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://rpz.fandom.com/fr/wiki/Wiki_RPZ

RPZ - Infos : Personnages. (s. d.). GDoc -RPZ. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://rpz.gdoc.fr/

RPZ Synchro. (s. d.). Consulté 15 août 2024, à l'adresse https://rpz-synchro.xureilab.com/

RPZ - Toutes les publicités de vous. (s. d.). Imgur. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://imgur.com/a/FMsu2GD

Vidéo à la demande. (s. d.). Twitch. Consulté 22 mars 2024, à l'adresse https://help.twitch.tv/s/article/video-on-demand?language=fr

Works Matching « GTA RPZ » | Archive of Our Own. (s. d.). Archive of Our Own. Consulté 26 août 2024, à l'adresse https://archiveofourown.org/works/search?work_search%5Bquery%5D=GTA+RPZ

(cc) BY-NC-ND

ANNEXES

Table des annexes

WIKI RPZ 111
RPZ SYNCHRO 115
EXEMPLE DE FICHE PERSONNAGE – GDOC RPZ 115
FAUSSE ANNONCE DE GTA RPZ 2 116
STATISTIQUES – GTA RPZ 117

(cc) BY-NC-ND

WIKI RPZ

PAGE D'ACCUEIL DU WIKI RPZ

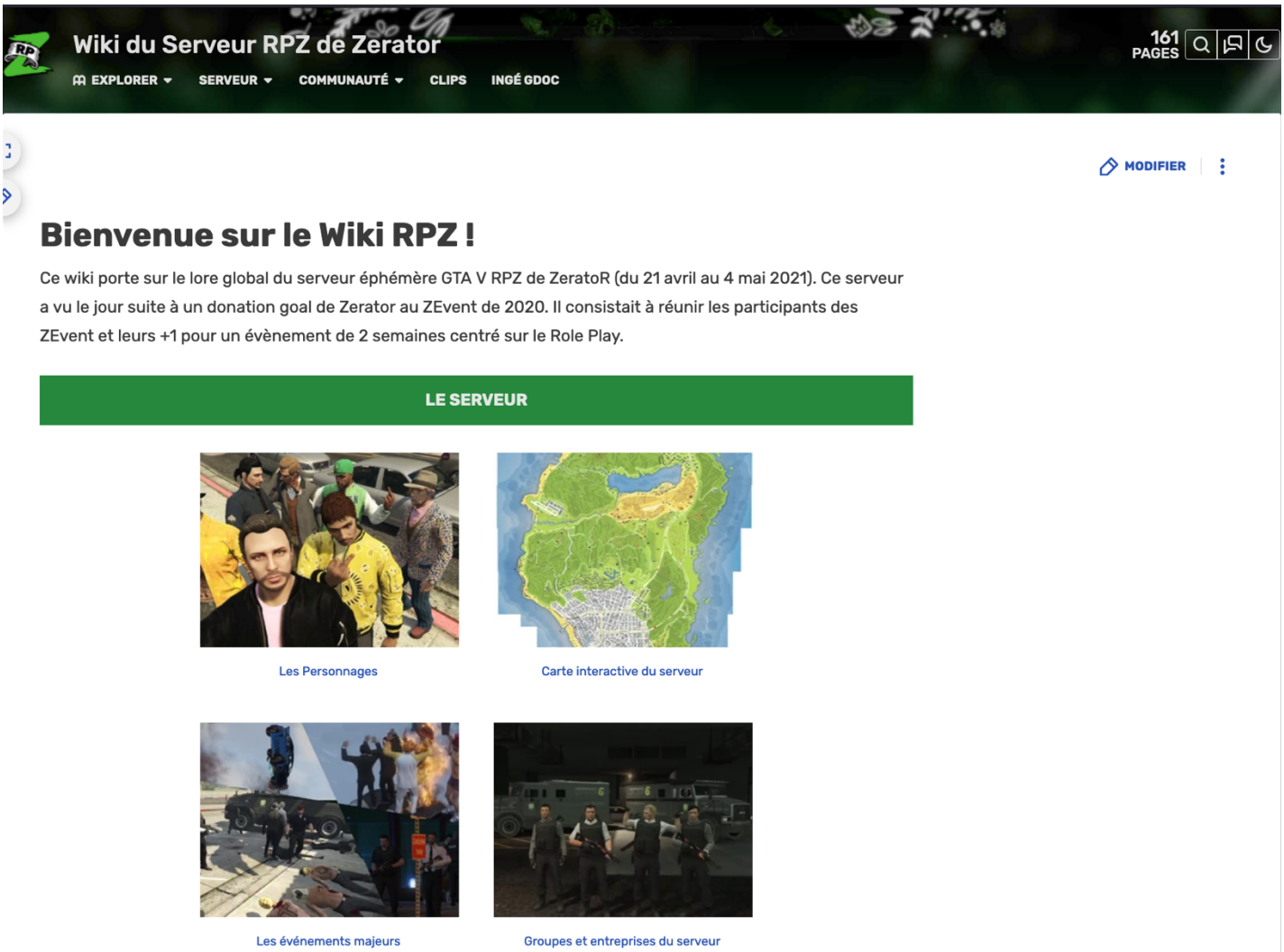


Figure 1 : Capture d'écran de la page d'accueil du Wiki RPZ (Bienvenue sur le Wiki RPZ!, s.d.).

BY-NC-ND

EXEMPLE DE FICHE PERSONNAGE DU WIKI RPZ – ANTOINE CROUTE

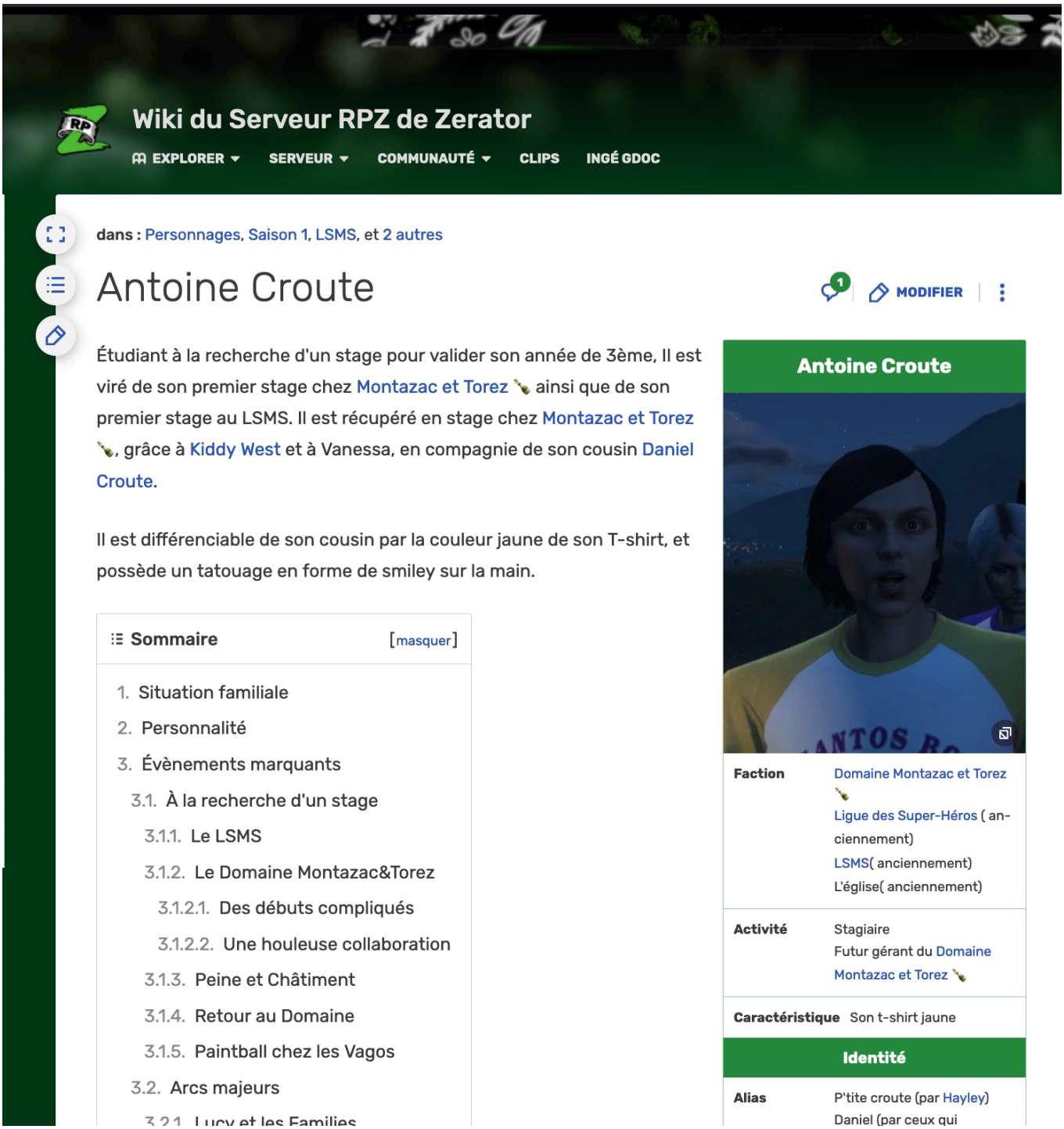


Figure 2 : Capture d'écran de la page dédiée au personnage Antoine Croute (Antoine Croute, s. d.).

(cc) BY-NC-ND

CARTE INTERACTIVE – WIKI RPZ

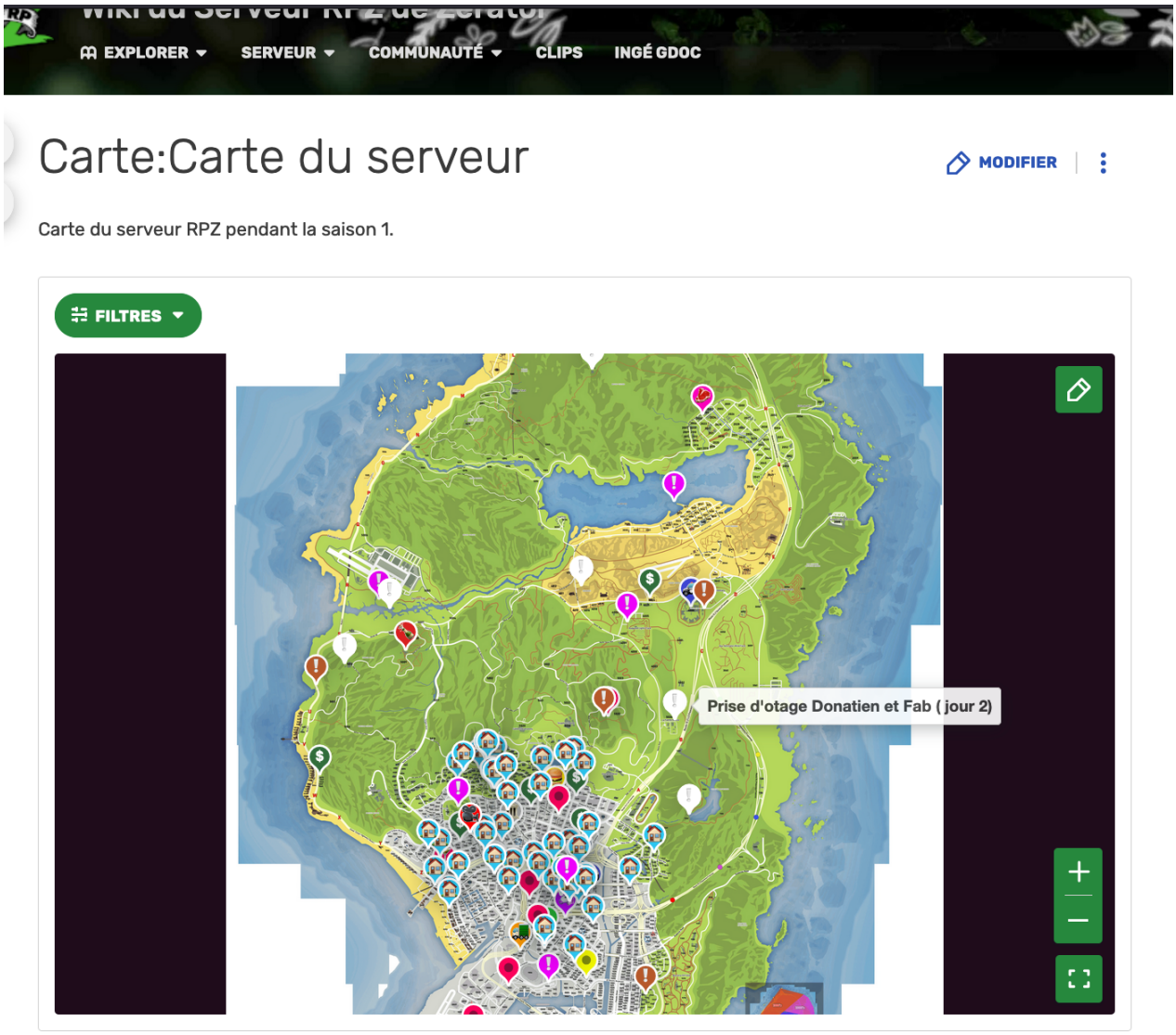
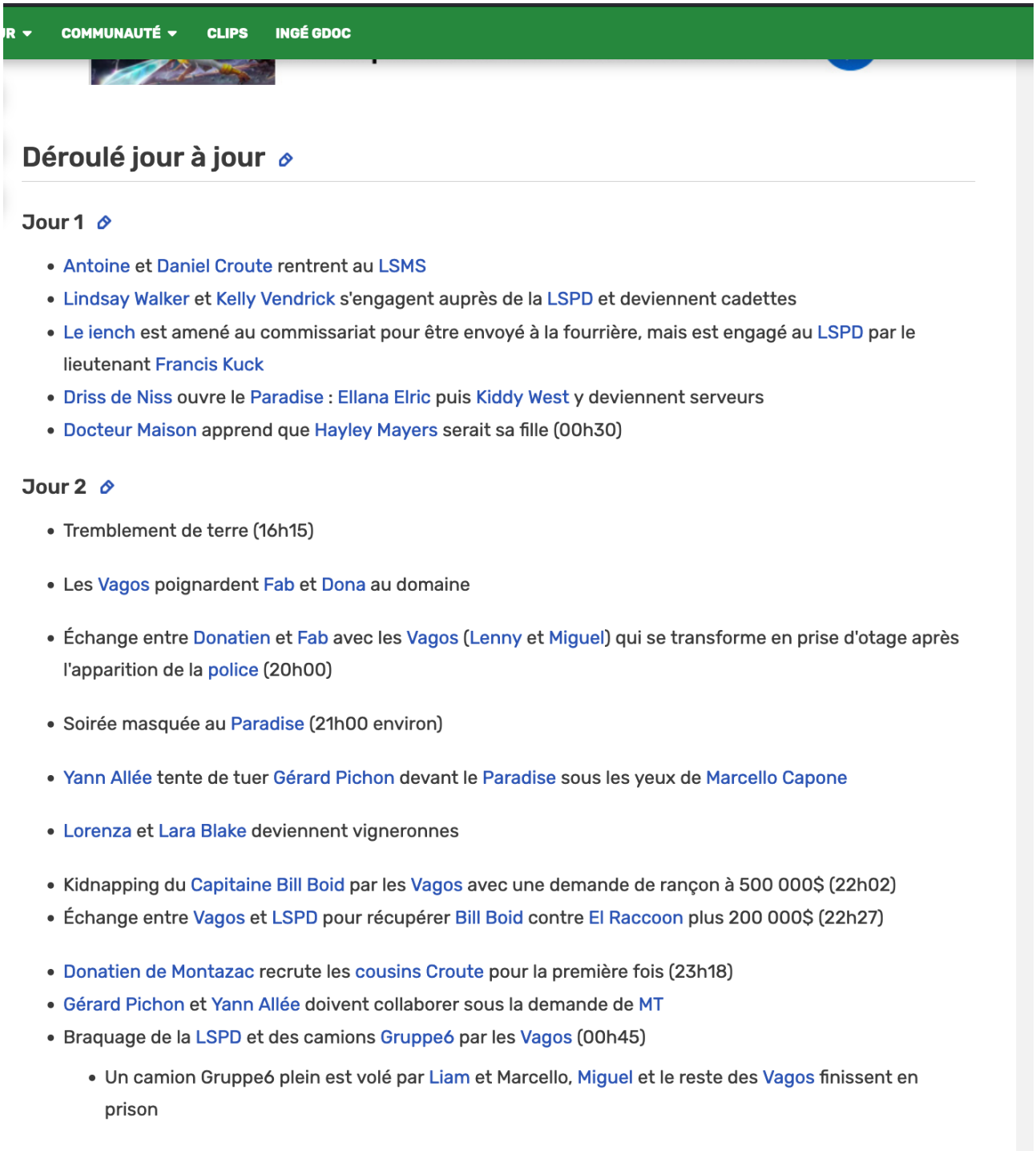


Figure 3 : Capture d'écran de la page dédiée à la carte interactive permettant de situer les événements de RPZ (Carte du serveur, s.d.).

(cc) BY-NC-ND

ÉVENEMENTS MAJEURS – WIKI RPZ



COMMUNAUTÉ CLIPS INGÉ GDOC

Déroulé jour à jour

Jour 1

- Antoine et Daniel Croute rentrent au LSMS
- Lindsay Walker et Kelly Vendrick s'engagent auprès de la LSPD et deviennent cadettes
- Le iench est amené au commissariat pour être envoyé à la fourrière, mais est engagé au LSPD par le lieutenant Francis Kuck
- Driss de Niss ouvre le Paradise : Ellana Elric puis Kiddy West y deviennent serveurs
- Docteur Maison apprend que Hayley Mayers serait sa fille (00h30)

Jour 2

- Tremblement de terre (16h15)
- Les Vagos poignardent Fab et Dona au domaine
- Échange entre Donatien et Fab avec les Vagos (Lenny et Miguel) qui se transforme en prise d'otage après l'apparition de la police (20h00)
- Soirée masquée au Paradise (21h00 environ)
- Yann Allée tente de tuer Gérard Pichon devant le Paradise sous les yeux de Marcello Capone
- Lorenza et Lara Blake deviennent vigneronnes
- Kidnapping du Capitaine Bill Boid par les Vagos avec une demande de rançon à 500 000$ (22h02)
- Échange entre Vagos et LSPD pour récupérer Bill Boid contre El Raccoon plus 200 000$ (22h27)
- Donatien de Montazac recrute les cousins Croute pour la première fois (23h18)
- Gérard Pichon et Yann Allée doivent collaborer sous la demande de MT
- Braquage de la LSPD et des camions Gruppe6 par les Vagos (00h45)
  - Un camion Gruppe6 plein est volé par Liam et Marcello, Miguel et le reste des Vagos finissent en prison

Figure 4 : Capture d'écran de la page dédiée aux événements majeurs de GTA RPZ (Les événements majeurs, s. d.).

(cc) BY-NC-ND

RPZ SYNCHRO

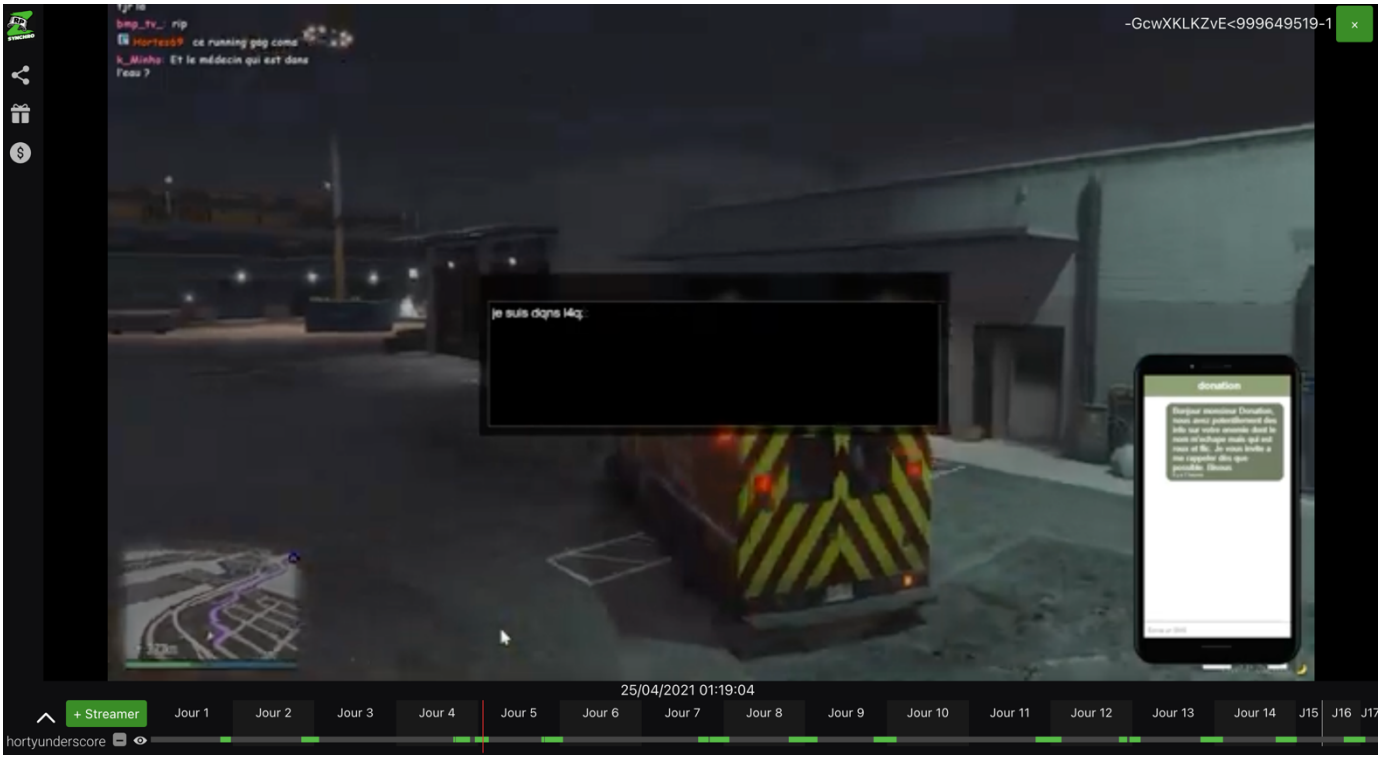


Figure 5 : Capture d'écran du point de vue de la streameuse HortyUnderscore sur le site RPZ Synchro (RPZ Synchro, s. d.)

EXEMPLE DE FICHE PERSONNAGE – GDOC RPZ

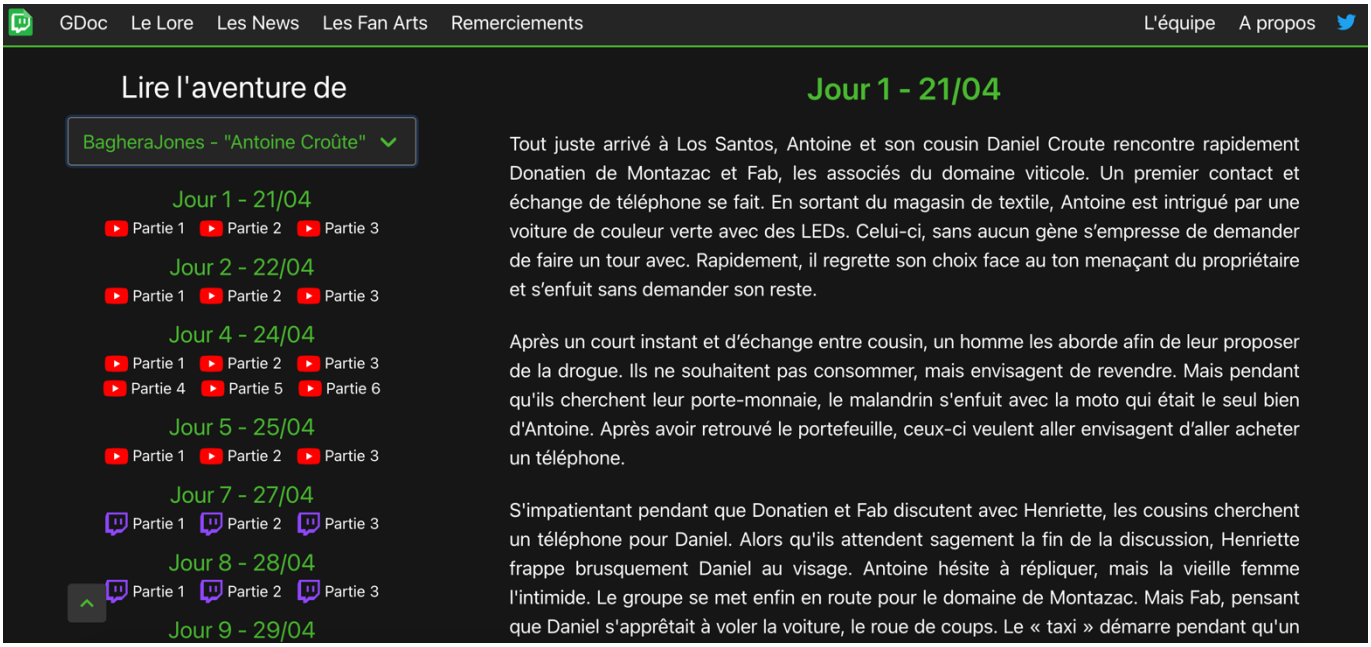


Figure 6 : Capture d'écran de la page du *lore* d'Antoine Croute joué par BagheraJones sur le site du GDoc RPZ.

(cc) BY-NC-ND

FAUSSE ANNONCE DE GTA RPZ 2

Figure 7 : Capture d'écran d'un tweet de Zerator datant du 22 avril 2023 (Slash, s. d.).

BY-NC-ND

STATISTIQUES – GTA RPZ

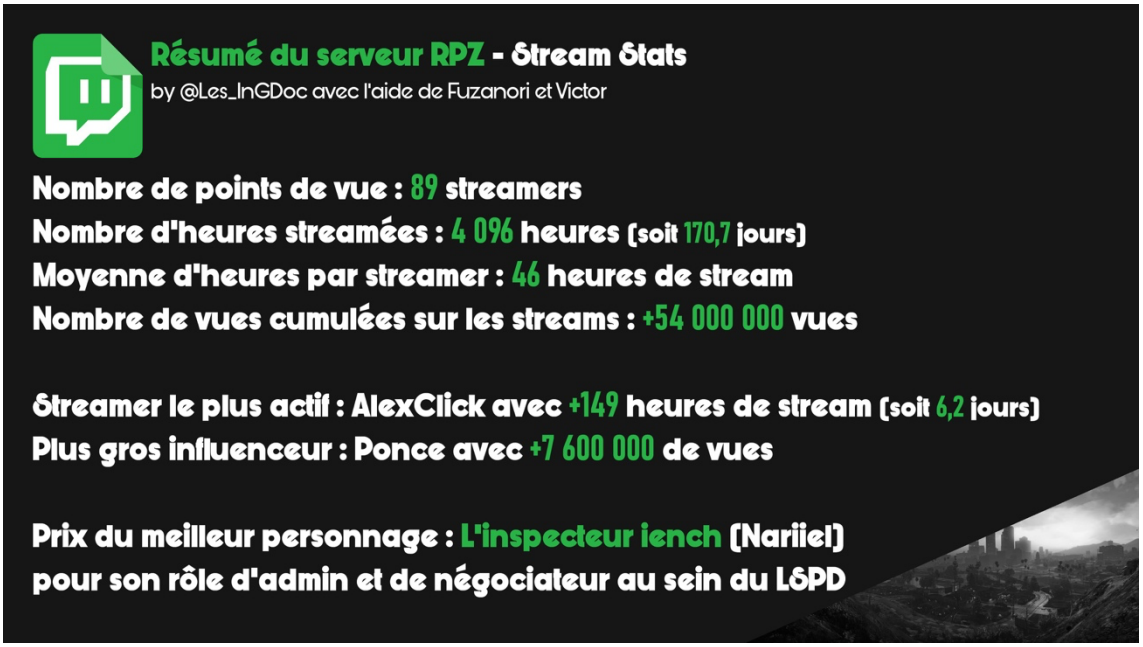


Figure 8 : Image postée par les administrateur·rice·s du GDoc sur leur compte Twitter synthétisant plusieurs statistiques clefs sur GTA RPZ (@Les_InGdoc, 2021).

(cc) BY-NC-ND

GLOSSAIRE

Best-of : Un best-of est une compilation des meilleurs moments d'un événement, d'une vidéo, d'un stream, ou d'une série de contenus. Dans le contexte du streaming et des vidéos en ligne, un best-of regroupe les moments les plus drôles, marquants ou impressionnants d'une session de jeu, souvent montés avec soin pour capturer l'essence ou les moments forts de l'expérience.

Chaîne Twitch : Page personnelle d'un·e streameur·euse sur Twitch sur laquelle il·elle diffuse en direct son contenu vidéo et interagit avec ses *viewers*.

***Chat* :** Terme anglais qui signifie « discussion en ligne », sa traduction peut s'écrire tchat pour appuyer sa prononciation. (1) Dans le contexte des *streams* le *chat* fait référence à l'espace de discussion en temps réel où les spectateur·rice·s peuvent interagir entre elle·eux et avec le·a *streamer* via des messages texte. Il est souvent utilisé pour poser des questions, discuter du contenu diffusé et partager des réactions en direct. (2) Le *chat* désigne aussi les personnes échangeant sur le *stream*. Par exemple, les spectateur·rice·s écrivent souvent « bonjour le tchat » pour saluer les autres personnes présentes sur le *stream*.

Clip : Un extrait vidéo court tiré d'une diffusion en direct, généralement utilisé pour mettre en avant un moment marquant ou amusant.

Discord : Une plateforme de communication en ligne qui permet aux utilisateur·rice·s de créer des serveurs privés ou publics pour discuter par texte, en audio et en vidéo. Discord est largement utilisé par les joueur·euse·s, les communautés en ligne, et les entreprises pour la communication et la collaboration.

***Emotes* :** Emoticône utilisée dans les *chats* sur Twitch. Certaines sont proposées par Twitch mais la plupart sont créées par les propriétaires des chaînes Twitch. Elles sont souvent réservées aux personnes payant des sub.

***Fanart* :** Terme anglais désignant l'art créé par les fans d'une œuvre ou de créateur·rice spécifique. Il peut s'agir de dessins, de peintures, d'illustrations, de sculptures, ou d'autres formes d'expression artistique créées par des amateur·rice·s pour montrer leur appréciation ou leur passion pour un sujet particulier.

***Fandom* :** Terme anglais pour communautés de *fan* désignant un groupe de personnes passionnées par une œuvre qui participent activement à sa vie en créant

(cc) BY-NC-ND

et partageant du contenu, en échangeant des idées sur le sujet. Les membres du *fandom* vont au-delà de la simple consommation pour s'engager profondément avec l'œuvre (Bourdaa, 2021).

***Fanfictions* :** La *fanfiction* est une œuvre écrite par des fans qui se base sur un univers, des personnages ou une histoire déjà existant·e·s dans une série, un livre, un film, un jeu vidéo, ou tout autre média. Ces œuvres sont créées par des amateur·rice·s qui réécrivent ou étendent les histoires originales selon leur propre imagination ou en explorant des scénarios alternatifs.

***Follower* :** Une personne qui est abonnée à la chaîne d'un·e streameur·euse sur une plateforme de streaming comme Twitch ou YouTube.

***Let's play* :** Un type de contenu vidéo dans lequel une personne joue à un jeu vidéo tout en commentant sa progression et en interagissant avec les spectateur·rice·s. Les *let's play* peuvent être informels et divertissants, ou plus compétitifs et instructifs.

Modérateur·rice : personnes désignées par le·la propriétaire de la chaîne et chargées de gérer le chat afin qu'il respecte les conditions d'utilisation de Twitch et les règles créées par le·la streameur·euse. Ils·elles ont le pouvoir de : bannir temporairement ou définitivement des utilisateur·rice·s ; activer le mode lent, réservé aux abonnés ou réservé aux followers ; lancer et gérer des sondages et des prédictions (Gestion des rôles pour votre chaîne, s. d.).

***Multi-POV* :** abréviation de *Multiple Point of View* (en français, « point de vue multiple »), désigne une œuvre ou un événement où plusieurs perspectives sont présentées simultanément. Ce concept est particulièrement pertinent dans les environnements de *streaming*, où plusieurs créateur·rice·s de contenu peuvent diffuser un même événement en offrant des points de vue différents à travers leurs personnages ou leurs caméras. Par exemple, dans GTA RPZ, chaque streameur·se propose une perspective unique de l'événement, ce qui en fait une œuvre à point de vue multiple. Du côté des *viewers* la pratique du *multi-POV* consiste à « regarder un événement depuis plusieurs chaînes plutôt que de se focaliser sur l'une d'elles » (Péquignot, 2022, p. 64).

POV : acronyme de *Point of View* (en français, « point de vue »), qui désigne la manière dont une situation est perçue ou vécue par un personnage. Ce terme est utilisé dans les domaines du cinéma, de la littérature pour indiquer que le récit ou l'action est présenté du point de vue d'un personnage spécifique.

(cc) BY-NC-ND

Replay : Rediffusion d'un contenu vidéo ou audio, disponible après la diffusion en direct.

***Stream* :** Terme anglais signifiant « diffusion en direct ». Il fait référence à la diffusion en temps réel de contenu vidéo sur Internet, généralement *via* des plateformes de streaming telles que Twitch ou YouTube Live.

***Streamer* (streameur·euse·s) :** Terme anglais pour caractériser les personnes diffusant du contenu audiovisuel en direct sur des plateformes telles que Twitch ou YouTube Live. Les *streameur·se·s* peuvent diffuser une variété de contenus tels que des parties de jeux vidéo, de la création artistique, des discussions etc. *Streamer* peut se franciser en streameur·se

***Sub* :** Abréviation de *subscriber*, désignant un abonnement payant à une chaîne de streameur·euse sur Twitch. Les *sub* peuvent donner accès à des émoticônes de la chaîne, au droit de visionner les replays, au droit d'écrire dans le *chat* etc. Cela dépend des choix du·de la propriétaire de la chaîne.

***Sub only* :** Mode de restriction d'accès à du contenu sur Twitch. Par exemple, l'accès à la VOD de certaines chaînes peut être réservé aux personnes ayant payé un *sub*.

Twitch : Une plateforme de streaming en direct principalement utilisée pour diffuser des parties de jeux vidéo, mais qui couvre également une variété d'autres contenus tels que l'art, la musique, les talk-shows, etc. Twitch permet aux utilisateur·rice·s de diffuser leur propre contenu en direct et de regarder des diffusions en direct d'autres personnes.

***Viewer* :** Une personne qui regarde une diffusion en direct sur une plateforme de streaming.

VOD (Video On Demand) **:** contenu vidéo disponible à la demande après sa diffusion en direct.

Zerator : Zerator, de son vrai nom Adrien Nougaret est un streameur et créateur de contenu français. Il a organisé à plusieurs reprises le « ZEvent », un marathon de *streaming* caritatif qui réunit de nombreux créateur·rices de contenu

(cc) BY-NC-ND

pour collecter des fonds pour diverses associations. Zerator a également organisé plusieurs fois la ZLAN, une compétition qui rassemble des joueur·euse·s amateur·rice·s et professionnel·le·s autour de multiples jeux. Il est aussi le fondateur de la structure *esport* Mandatory qui a des équipes sur les jeux World of Warcraft et Valorant. Il fait partie de la « Team du lundi », un collectif de streameurs et de streameuses qui jouent à des jeux vidéo ensemble le lundi soir. Ce collectif s'est formé à la fin de l'année 2020.

ZEvent : Le **ZEvent** est un marathon de *streaming* caritatif organisé preque chaque année depuis 2016 par Zerator et son équipe. Pendant plusieurs jours, des dizaines de streameur·se·s se réunissent pour jouer à des jeux vidéo en direct sur Twitch dans le but de collecter des dons pour une ou plusieurs associations caritatives. Le ZEvent est devenu un événement majeur dans le monde du streaming francophone, recueillant chaque année des millions d'euros pour des causes humanitaires ou environnementales.

(cc) BY-NC-ND

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Capture d'écran de la page d'accueil du Wiki RPZ (Bienvenue sur le Wiki RPZ!, s.d.). 111

Figure 2 : Capture d'écran de la page dédiée au personnage Antoine Croute (Antoine Croute, s. d.). 112

Figure 3 : Capture d'écran de la page dédiée à la carte interactive permettant de situer les événements de RPZ (Carte du serveur, s.d.). 113

Figure 4 : Capture d'écran de la page dédiée aux événements majeurs de GTA RPZ (Les événements majeurs, s. d.). 114

Figure 5 : Capture d'écran du point de vue de la streameuse HortyUnderscore sur le site RPZ Synchro (RPZ Synchro, s. d.) 115

Figure 6 : Capture d'écran de la page du *lore* d'Antoine Croute joué par BagheraJones sur le site du GDoc RPZ. 115

Figure 7 : Capture d'écran d'un tweet de Zerator datant du 22 avril 2023 (Slash, s. d.). 116

Figure 8 : Image postée par les administrateur·rice·s du GDoc sur leur compte Twitter synthétisant plusieurs statistiques clefs sur GTA RPZ (@Les_InGdoc, 2021). 117

Tableau 1 : Récapitulatif des entretiens. 44

(cc) BY-NC-ND

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 8
PARTIE 1 : DEFINITIONS ET ETAT DE L'ART 12
I. Définir la mémoire en contexte numérique 12
A. La mémoire collective 12
B. Les traces numériques 13
C. Le numérique et ses enjeux 15
II. Caractériser la plateforme Twitch 16
A. L'histoire de la plateforme 16
B. Le capital communautaire sur Twitch 17
III. Conceptualiser les communautés en ligne 19
A. L'évolution de la notion de communauté 19
La fin de la communauté traditionnelle 19
Concept de réseaux et sociabilités en ligne 20
Approche culturaliste 20
Signes d'appartenances 21
B. Les communautés de fans 22
La convergence culturelle et la culture de la participation 23
Identifier les fans 23
C. Les communautés françaises sur Twitch 24
Pratiques vidéoludiques 24
L'importance de l'interaction 25
Identité communautaire 25
Bilan – Conceptualiser les communautés sur Twitch 26
PARTIE 2 : UNE ETUDE DES TRACES DES COMMUNAUTES EN LIGNE 28
I. Construire un objet d'étude 28
A. Le choix du terrain 28
B. La circulation des traces 29
II. Élaborer une méthodologie d'enquête 32
A. L'ethnographie virtuelle 32
B. De quelles traces parlons-nous ? 33
Les traces comme vestige du passé 33
Les traces comme des souvenirs-objets 34
C. Un terrain riche et diversifié 35
D. La constitution d'un corpus d'étude sur des thématiques Web 38

(cc) BY-NC-ND

III. Réaliser des entretiens en ligne 39
A. Le recrutement et les profils des enquêté·e·s 39
Contributeur·rice sur le Wiki RPZ 40
Créateur·rice de vidéos à partir des images de GTA RPZ 41
Viewers de GTA RPZ en direct 41
B. La passation des entretiens 42
Bilan – Étudier les traces des communautés en ligne 44
PARTIE 3 : LES RESULTATS DE L'ENQUETE ET DE L'ANALYSE 45
I. Vouloir sauvegarder, conserver, archiver 45
A. Deux manières de raconter l'histoire 45
« GTA RPZ le film » 45
Retranscrire la trame du serveur 45
Une nouvelle œuvre cinématographique 46
Le Wiki RPZ 48
Les origines du Wiki 48
Autonomie du travail 49
Centraliser l'information 50
Structurer l'information 52
Deux réappropriations de l'événement 53
B. La pérennité des supports mémoriels sur le Web 54
Quitter Twitch pour conserver 55
Sauvegarder les VOD, archiver l'œuvre ? 56
L'illusion de l'archivage sur le Web 59
Défaillance technologique 59
Comment archiver un espace dynamique en ligne ? 59
Bilan – Vouloir sauvegarder, conserver, archiver 61
II. Concevoir le collectif en ligne 63
A. La parole des enquêté·e·s sur le concept de communauté 63
Une polysémie de la communauté 63
Des communautés associées à des streameur·se·s 63
Une autonomisation des communautés autour de GTA RPZ ? 65
Le *fandom* 67
Se percevoir dans la masse 71
Une relation ambivalente avec les communautés 71
B. Être fan un travail à plein temps ? 73
Une économie du don 73
Une monnaie affective 74

(cc) BY-NC-ND

C. Imaginer les liens des communautés *76*
Des liens superficiels ? 76
Les motivations de l'engagement collectif 76
D. Les pratiques vidéoludiques *78*
Bilan – Concevoir le collectif en ligne *79*
III. Une mémoire au-delà de la communauté ? 81
A. Des processus de transmission *82*
Transmettre les savoirs 82
Revivre l'événement 84
Un processus de patrimonialisation ? 84
B. Qu'en est-il du futur ? *87*
La possibilité d'une seconde édition ? 87
Vers un déclin progressif ? 88
Migrations de communautés 90
Oubli ? 91
Bilan – Une mémoire au-delà de la communauté *92*
CONCLUSION 94
SOURCES 99
BIBLIOGRAPHIE 102
SITOGRAPHIE 107
ANNEXES 109
GLOSSAIRE 118
TABLE DES ILLUSTRATIONS 123
TABLE DES MATIERES 125

(cc) BY-NC-ND