UNIVERSITÉ DE REIMS CHAMPAGNE-ARDENNE – ufr lettre et sciences humaines

MÉMOIRE

présenté en vue d'obtenir

Master patrimoine et musée

Valorisation du patrimoine textuel

Les enjeux narratifs de la transmédialité dans une série de la fantasy. *Le Donjon de Naheulbeuk*, John Lang, 2001-2022

Maëva CLOQUEMIN

Sous la direction de : **Mme Yannick BELLENGER-MORVAN**

Remerciements

Je souhaite adresser mes remerciements à tous ceux qui ont pu m'aider dans la réalisation de mon mémoire.

Tout d'abord, j'adresse mes remerciements à tous les professeurs du master qui ont pu m'orienter au premier abord sur le choix de mon sujet. Parmi eux, je tiens tout particulièrement à remercier ma directrice de mémoire, madame Yannick Bellenger-Morvan pour m'avoir guidée dans mon travail et pour avoir alimenté ma réflexion.

J'adresse aussi toute ma reconnaissance aux professionnels que j'ai pu rencontrer notamment lors de mes stages et qui m'ont aidé à faire murir ma pensée.

J'adresse toute ma gratitude également à ma famille et surtout à mon conjoint, Valentin Duarte-Rocha qui m'ont soutenue, relue et corrigée.

Enfin, je voudrais exprimer ma reconnaissance à mes camarades de master et notamment à Mia Gorisse dont le sujet de mémoire proche du mien nous a permis d'échanger sur nos différentes sources, lectures et réflexions.

Résumé

Dans ce mémoire, nous étudierons la light-fantasy, genre de l'imaginaire et verrons que ce genre semble propice à une narration qui se déploie sur différents supports. Nous nous questionnerons ici sur cette narration, à travers l'œuvre du Donjon de Naheulbeuk de John Lang et verrons qu'elle repose notamment sur l'humour pour être cohérente. Nous verrons ensuite la place importante du jeu dans cette narration et enfin le déploiement de cette narration sur les différents supports.

Mots-clefs : Donjon de Naheulbeuk, fantasy, parodie, transmédialité, narration

Abstract

In this dissertation, we will study light fantasy, a genre of the imagination, and we will see that this genre seems to be conducive to a narrative that unfolds on different media. We will examine this narrative through the work of John Lang's Dungeon of Naheulbeuk and will see that it relies on humour to be coherent. We will then see the important place of the game in this narrative and finally the deployment of this narrative on the different media.

Keywords : Donjon de Naheulbeuk, fantasy, parody, transmedia, narrative

SOMMAIRE

Introduction 7

Partie I La fantasy un genre parodique 14

1. La light-fantasy dans *Le donjon de Naheulbeuk* 16

1.1. Qu'est-ce que la light-fantasy ? (de la high à la light-fantasy) 16

1.2. Les codes narratifs de la fantasy 20

2. Les formes parodiques 25

2.1. La parodie dans le *donjon de Naheulbeuk* 25

2.2. La création d'un récit cohérent 32

Partie 2 : Parodie, jeu et communauté 38

1. La communauté du jeu de rôle 41

2. La communauté Geek 47

2.1. Définition du mot « Geek » 47

2.2. Les origines Pulps et rôlistes de la culture Geek. 48

2.3. L'importance de l'informatique et du détail 50

3. La communauté du donjon de Naheulbeuk : une communauté participative. 53

3.1. Communauté geek, communauté participative et définition 53

3.2. Participation et donjon de Naheulbeuk 54

3.3. De la participation du fan à l'auteur célèbre. 59

Partie 3 : Le donjon de Naheulbeuk et la transmédialité 60

1. Les différents médias 62

1.1. L'auteur et ses compétences 62

1.2. Les avantages d'utiliser différents médias 63

2. Plusieurs médias, une seule œuvre 68

2.1. Des éléments récurrents 68

2.2. Plusieurs médias pour une identité propre 72

Conclusion 74
Bibliographie 78
1. Communauté 79
1.1. Livres et articles 79
1.2. Sitographie 79
2. Donjon de Naheulbeuk 81
2.1. Bandes-dessinées 81
2.2. Musiques 81
2.3. Jeux-vidéo 81
2.4. Romans 82
2.5. Podcast 82
2.6. Sitographie 82
3. Fantasy 84
3.1. Livres et articles 84
3.2. Sitographie 84
4. Œuvres parodiées 86
4.1. Films et séries 86
4.2. Romans et bandes-dessinées 86
5. Parodie, jeu et carnavalesque 87
5.1. Livres et articles 87
5.2. Sitographie 88
6. Transmédialité 89
6.1. Livres et articles 89
6.2. Sitographie 89
Table des figures 90
Table des matières 91

INTRODUCTION

« La parodie est première dans les pratiques françaises[1] ». C'est ainsi qu'Anne Besson présente la première des deux caractéristiques de la fantasy. Et elle ajoute « c'est par le biais du jeu de rôle que s'est développé la branche de la fantasy française avec des joueurs comme premiers auteurs, lecteurs et éditeurs »[2] . *Le Donjon de Naheulbeuk* correspond entièrement à cette description. En effet, cette saga MP3 parodie la fantasy. Il convient donc de définir le terme de « saga MP3 ». L'INA[3] reprend la définition du site netophonix qui explique que ce sont des histoires « se déroulant dans un univers le plus souvent imaginaire, diffusées sur Internet sous la forme d'un ou plusieurs fichiers sonores historiquement encodés sous format MP3 ». Elles se distinguent du feuilleton radio par leur lieu d'écoute. En effet, la saga MP3 s'écoute sur Internet contrairement au feuilleton radio qui, comme le nom l'indique, s'écoute à la radio. Le terme de saga est certainement hérité de la tradition des auteurs de fantasy, qui utilisent ce terme à la place. Ici, le terme « saga » fait, selon Anne Besson, référence aux mythes vikings. Ainsi elle nous dit « si les désignations "sonnent" bien médiévales, ce qui constitue à n'en pas douter leur objectif principal, il ne saurait être question d'y voir des réinvestissements contemporains des formes anciennes citées [4]». Ainsi, le terme saga est délicat à employer et nous l'utiliserons ici principalement pour désigner la série sous le format MP3, à la manière de l'INA. Cette saga MP3 peut être écoutée gratuitement sur le site officiel de l'auteur http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm. Elle a été créée en 2001 par John Lang sous le pseudonyme de Pen of Chaos. Ce dernier, né à Paris en 1972 et élevé en Bretagne, est auteur, scénariste, musicien et webdesigner. Il réalise lui-même l'ensemble de cette saga MP3 en se fondant notamment sur des années d'expérience dans le jeu de rôle sur table, un jeu de société qui se base sur une « improvisation à partir d'un scénario succinct » et qui inclut des personnages joueurs, un meneur de jeu et des personnages non-joueurs régis par un système de règles. L'auteur est également musicien et a créé un groupe en lien avec *Le Donjon de Naheulbeuk* en 2003 nommé Naheulband. Depuis 2005, la série a été adaptée en bande-dessinée éditée par Claire de lune et illustrée par Marion Poinsot. La saga a ensuite été adaptée en jeu de rôle, en roman en 2008 et récemment en 2020 en jeux vidéo sous le nom de *l'Amulette du désordre*. Cette saga rencontre un grand succès. Elle a ainsi été récompensée par le prix Merlin

[1] Anne BESSON, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll.« 50 questions », n° 37, 2007.p.55.
[2] *Ibid.*p.54.
[3] « Le feuilleton radio, les avatars d'un genre ancien à l'heure du numérique | la revue des médias », *La revue des médias*, https://larevuedesmedias.ina.fr/le-feuilleton-radio-les-avatars-dun-genre-ancien-lheure-du-numerique.n.p.
[4] A. BESSON, *La fantasy*..., *op. cit.*p.152.

en 2010 avec le roman *L'orbe de Xarax* et l'INA considère que la saga est à l'origine du renouveau du format MP3[5]. L'histoire, qui s'étale sur six saisons, tous supports confondus, se concentre sur une compagnie d'aventuriers composée d'un ranger, d'un voleur, d'un nain, d'une elfe, d'une magicienne, d'un barbare et d'un ogre qui, dans un premier temps, suivent une quête. Ils se rendent dans le donjon de Naheulbeuk pour trouver la statuette Gladeulfeurha. Par la suite, leurs aventures s'étendront sur l'ensemble de la terre de Fangh, l'univers dans lequel se déroule l'histoire.

La dimension parodique de cette série semble en être la caractéristique la plus évidente et constitue le fil rouge de ces récits qui se déploient sur cinq supports médiatiques différents. Cependant, il convient de définir le mot parodie qui, en français, est abusivement considéré comme un synonyme de caricature ou de satire. Nous utiliserons ici la définition donnée par Gérard Genette dans son livre *Palimpseste la littérature aux seconds degrés*[6]. Celui-ci a révolutionné la définition de la parodie en utilisant une classification structurale des pratiques hypertextuelles, ces dernières permettant la mise en lien de différents textes. Gérard Genette distingue deux critères structuraux : la fonction du texte, et la relation de celui-ci avec le texte d'origine. Parmi ces fonctions, on retrouve la fonction ludique, c'est-à-dire une forme d'amusement ayant pour intention de n'être ni agressive ni moqueuse. La fonction ludique regroupe le pastiche et la parodie et parfois le travestissement burlesque. Ces formes parodiques semblent présentes dans *Le Donjon de Naheulbeuk*. Ces dernières possèdent la même fonction, mais se différencient par leur relation avec le texte d'origine. La parodie et le travestissement burlesque transforment le texte d'origine là où le pastiche l'imite. De plus, la parodie est souvent présente dans les textes sous forme courte et est liée à un seul texte en particulier. Contrairement au pastiche, selon Gérard Genette, la parodie ne peut toucher aux genres et à leurs codes. Nous verrons plus tard le cas particulier du travestissement burlesque. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, l'utilisation de la parodie, du travestissement burlesque et du pastiche semble permettre de transgresser les codes de la fantasy.

Ce genre, apparut durant les trois dernières décennies du XXème siècle, est difficile à définir. La fantasy est d'origine anglo-saxonne. C'est pourquoi, en français, nous empruntons le mot anglais, qui n'a pas son équivalent dans la langue de Molière. Ce terme, selon Jacques

[5] « Le feuilleton radio, les avatars d'un genre ancien à l'heure du numérique | la revue des médias »..., *op. cit.* n.p.
[6] Gérard GENETTE, *Palimpsestes la littérature au second degré*, Paris, Editions du Seuil, coll.« Poétique », 1982.

Goimard, « désigne à l'origine l'imagination créatrice -la faculté de rêver- ou l'imagination libre de toute contrainte -la faculté d'aller où bon vous semble sur le chemin de la vie- »[7]. Ainsi, la fantasy fait partie des genres de l'imaginaire avec le merveilleux et les contes. Aux États-Unis, Marshall B Tymm, Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer proposent de définir la fantasy comme :

> Un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques.[8]

En France, l'éditeur et auteur François Ruaud propose, lui aussi, une définition :

> Une littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie.[9]

On note ainsi l'importance de la magie dans la fantasy pour donner un sens à l'univers et aux événements présents dans l'histoire. Ces deux définitions permettent également de soustraire de la fantasy la science-fiction et l'horreur. En effet, la science-fiction est un genre qui utilise la science et la technologie pour expliquer son univers. De plus, c'est un genre tourné vers le futur. Au contraire, la fantasy est tournée vers le passé et le mythe. Quant à l'horreur, Tolkien explique que la fantasy doit provoquer chez le lecteur « *awe and wonder* »[10], c'est-à-dire l'effroi et l'émerveillement, or l'horreur ne provoque pas d'émerveillement.

Néanmoins, ces définitions restent très vastes, ce qui explique l'apparition de nombreux sous-genres dans la fantasy. C'est le cas de la light-fantasy, que l'on pourrait traduire par « fantasy légère », dont fait partie *Le Donjon de Naheulbeuk*. Ce sous-genre, opposé à la dark-fantasy que l'on peut traduire en « fantasy sombre », se distingue par l'utilisation de l'humour comme ressort narratif. Jacques Goimard définit la light-fantasy comme étant « caractérisée par l'usage du non-sens et de la référence »[11]. Souvent adressée à un public plus juvénile, l'auteur s'amuse et cherche peu à crédibiliser son univers. Ici, l'auteur semble s'amuser à

---

[7] Jacques GOIMARD, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, coll.« Univers sans limites », 2003.p.203.

[8] Marshall B. TYMN, Kenneth J. ZAHORSKI et Robert H. BOYER, *Fantasy literature: A core collection and reference guide. Marshall B. Tymn, Kenneth J. Zahorski and Robert H. Boyer*, New York [usw.], Bowker, 1979.n.p.

[9] André-François RUAUD (éd.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons Électriques, 2004.p.13.

[10] J.R.R. TOLKIEN, « *On Fairy Stories* » (« Du conte de fées »), conférence du 8 mars 1939 publiée pour la première fois en 1947.n.p.

[11] J. GOIMARD, *Critique du merveilleux et de la fantasy…*, *op. cit.*p.495.

parodier la high-fantasy, un sous-genre définit par Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer comme développant une intrigue se passant dans un monde autre que le nôtre, fictif. Ainsi, la high-fantasy s'oppose à la low-fantasy dont l'intrigue prend place dans notre monde, un monde rationnel et familier, s'apparentant avec le fantastique français. En effet, en anglais, on ne distingue pas la fantasy du fantastique, cette distinction se fait sous la forme des sous-genres de la high-fantasy et de la low-fantasy.

Enfin, Anne Besson souligne que la fantasy doit sa notoriété à sa forme très reconnaissable mais aussi grâce à son genre qui s'est imposé sur le marché de la transmédialité, comme c'est le cas pour *Le donjon de Naheulbeuk* qui a été adapté sur différents médias. La transmédialité, issu du terme « transmedia storytelling[12] », est un concept inventé par Henry Jenkins en 2003 dans son livre *Convergence culture : where old and new media collide*. Il définit le transmédia storytelling ainsi :

> Un processus où les éléments intégraux d'une fiction sont systématiquement diffusés sur plusieurs canaux de diffusions dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée. Idéalement chaque média apporte sa propre contribution unique à l'histoire.[13] [traduction]

Ce processus, qui consiste donc principalement en la diffusion d'une œuvre sur plusieurs supports, a souvent un but économique. En effet, selon Henry Jenkins, la transmédialité permet de toucher des publics variés en créant différents points d'entrée dans un univers cohérent et unifié, malgré les différents supports médiatiques dans lesquels ils se déploient. Elle permet, toujours selon Henry Jenkins, de créer une histoire plus vaste et plus immersive au point d'encourager les lecteurs et les écrivains à créer des encyclopédies regroupant l'ensemble des informations sur le monde. Le tout doit cependant rester cohérent et unifié malgré l'utilisation des différents supports. Cela est facilité, selon Jenkins, lorsqu'un « même artiste façonne l'histoire dans tous les médias [14] » ce qui est le cas dans *Le donjon de Naheulbeuk*. Pour garder un univers cohérent et unifié, l'œuvre a également besoin d'un fil rouge. Dans *Le donjon de Naheulbeuk*, ce fil rouge semble être la parodie.

De nombreuses œuvres de fantasy ont été adaptées sur plusieurs supports. Cela est le cas dans *Le donjon de Naheulbeuk*, dont l'adaptation sur divers médias semble avoir été

---

[12] Henry JENKINS, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.n.p.
[13] JENKINS Henry, *Transmedia Storytelling 101,* [sans date], [en ligne]. [Consulté le 1 décembre 2020]. Disponible à l'adresse : http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.n.p.
[14] Ibid. n.p.

facilitée par la parodie et une narration particulière. Cette saga qui réunit les thématiques de l'imaginaire, de la transmédialité et de la narration commence à intéresser dans les milieux universitaires et de vulgarisations. En effet, en 2017 John Lang apparaît dans deux émissions de la série Bits de Arte ; « Le RPG, terreau fertile de l'imaginaire » et « le RPG a-t-il changé notre façon de raconter des histoires ». Ces émissions abordent ainsi notamment les liens entre le RPG, jeu de rôle en français, et la fantasy et ce que cela implique sur la narration en donnant ainsi l'exemple de l'œuvre *Le Donjon de Naheulbeuk*. Plus récemment, John Lang a été invité au colloque international en ligne organisé par l'université de Toulon le 20 et 21 avril 2021, intitulé M*ondes imaginaires et univers transmédiatiques*. Ce colloque portait ainsi ici sur la transmédialité et l'imaginaire. Cela nous permet de voir que L*e Donjon de Naheulbeuk* est un cas intéressant à étudier sur les liens qu'entretiennent la fantasy avec la transmédialité et ce que cela implique pour la narration. Pourtant, malgré ces apparitions de John Lang, aucun ouvrage ne semble étudier le cas du *Donjon de Naheulbeuk*. C'est pourquoi nous l'étudierons ici. *Le Donjon de Naheulbeuk*, comme nous l'avons vu, amène à plusieurs questionnements intéressants. En effet, la narration particulière du *Donjon de Naheulbeuk*, qui relève de la light-fantasy, semble reposer sur l'humour. On peut donc se demander comment cette narration repose sur l'humour. Nous l'avons vu, *Le Donjon de Naheulbeuk*, œuvre de light-fantasy, est présente sur différents supports, mais pourquoi cette œuvre a-t-elle besoin de ces différents supports ? Enfin, on peut aussi se questionner sur la cohérence du récit et de la narration à travers la transmédialité. L'ensemble de ces questions nous amènent donc à l'interrogation suivante, qui sera ici notre problématique, dans quelle mesure la light-fantasy, genre de l'imaginaire, est-elle propice à une narration qui se déploie sur divers supports médiatiques ?

Pour répondre à cette question, nous étudierons *Le Donjon de Naheulbeuk*. Dans un premier temps, nous nous questionnerons sur les liens entre la light-fantasy et la parodie dans la série. Pour cela, nous définirons la light fantasy en montrant le lien fort qu'elle semble entretenir avec la high-fantasy. Nous verrons la structure narrative de la light-fantasy. Ainsi, nous y verrons comment l'humour caractéristique de la light-fantasy est créé. Ensuite, nous nous pencherons donc sur les outils utilisés pour créer cet humour en précisant la définition de la parodie. Enfin, nous verrons l'importance de la parodie dans la cohérence du récit.

Dans un second temps, nous verrons que *Le Donjon de Naheulbeuk* se caractérise par une parodie qui repose sur une culture populaire partagée, donnant ainsi une dimension ludique

à la série. Ainsi, dans cette partie, nous pourrons voir que la parodie semble créée un jeu pour le public. Puis nous étudierons les liens entre le public et la transmédialité.

Enfin, nous aborderons la cohérence narrative et la transversalité. Ainsi, nous étudierons la narration sérielle. Mais également la différence entre adaptation et « transmédia storytelling[15] » que distingue Henry Jenkins et qui pourtant semble liés dans *Le Donjon de Naheulbeuk*.

[15] H. JENKINS, *Convergence culture*..., *op. cit.*n.p.

PARTIE I
LA FANTASY UN GENRE PARODIQUE

Il conviendra dans cette partie d'interroger la cohérence de l'univers narratif du *Donjon de Naheulbeuk* à travers toutes ses adaptations. Pour cela, nous rattacherons le *Donjon de Naheulbeuk* au genre de la fantasy et plus spécifiquement à celui de la light-fantasy. Nous verrons ainsi que les codes de ce genre y sont détournés, ce qui nous amènera à définir cette série comme relevant de la light-fantasy. Nous étudierons ensuite quels procédés entrent en jeu dans le détournement de ces codes.

1. La light-fantasy dans *Le donjon de Naheulbeuk*

1.1. Qu'est-ce que la light-fantasy ? (de la high à la light-fantasy)

Au sujet du travail de Terry Pratchette, auteur emblématique de romans de light-fantasy, André François Ruaud explique que :

> La structure interne du monde relève d'une fantasy classique : il est habité par une multitude de peuples et de races (humains, trolls, nains, gobelins, lutins et elfes, vampires, banshees et momies), qui évoluent à un niveau technologique médiéval. La magie y est omniprésente et les divinités abondent.[16]

Dans cette citation, F. Ruaud nous donne les principaux critères qui, selon lui, permettent de définir la fantasy. On peut en relever trois principaux ; la présence de plusieurs races humanoïdes, le niveau de technologie et la magie ou les divinités. L'ensemble de ces critères sont présents dans *Le Donjon de Naheulbeuk*. En effet, l'histoire se déroule dans un univers appelé terre de Fangh dans lequel évoluent des nains, des elfes, des trolls tirés des mythes et du conte, des vampires, des gobelins, des démons et encore biens d'autres créatures fantastiques. L'univers où prend place le récit du *Donjon de Naheulbeuk* est lui aussi inspiré du moyen-âge avec ses tavernes, ses gardes et bien entendu les donjons. Sur la terre de Fangh évolue des mages et ses habitants croient en des divinités comme Crôm, « le dieu des barbares », ou Dlul, « le dieu du sommeil ». Ainsi, le *Donjon de Naheulbeuk* regroupe toutes les caractéristiques reconnaissables pour le lecteur de la fantasy, ce qui lui permet de ne pas se perdre.

Toutes ces caractéristiques sont principalement celles de la high-fantasy, dont Tolkien peut être considéré comme le père. Jacques Goimard explique que « la high-fantasy est petite-fille de Lord Dunsany et fille de Tolkien, un homme qui avait lu dans le texte un grand nombre d'épopées archaïques et eut l'idée d'en faire la synthèse : de là son maître ouvrage. »[17]. Le terme « high » qui peut se traduire comme haute en français se réfère, selon C. S. Sullivan III[18], à la tonalité qui y est souvent sérieuse, au style ou aux thèmes souvent nobles abordés dans ce type de fantasy. Il peut aussi, toujours selon C. S. Sullivan III, être lié au héros qui est souvent dans la high-fantasy associé à un statut social élevé. Il peut être, par exemple, de naissance

[16] André-François RUAUD (éd.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*..., *op. cit.*p.12.
[17] J. GOIMARD, *Critique du merveilleux et de la fantasy*..., *op. cit.*p.359.
[18] Peter HUNT, *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, Routledge, 2004.n.p.

noble ou est alors moralement élevé, c'est-à-dire, héroïque et vertueux. La caractéristique principale de la high-fantasy, selon Kenneth J. Zahorsky et Robert H. Boyer[19], est que l'histoire se passe dans un autre monde, comme c'est le cas du *Seigneur des anneaux* dont le récit prend place dans la Terre du milieu. Cet autre monde est nommé par Tolkien « monde secondaire »[20]. De la même manière, la terre de Fangh du *Donjon de Naheulbeuk* est un monde secondaire. La high-fantasy s'oppose à la low-fantasy, qui se passe dans notre monde, rationnel, nommé par Tolkien « monde primaire[21] », comme c'est le cas pour Harry Potter. La low-fantasy et la high-fantasy contiennent toutes deux des éléments irrationnels, c'est-à-dire des créatures ou des événements qui ne peuvent pas être expliqués scientifiquement ou rationnellement. Cependant, il faut noter que la low-fantasy ne peux pas expliquer l'irrationnel qui entre en conflit avec les lois de notre monde dans lequel se situe l'histoire. Au contraire, la high-fantasy explique ces phénomènes de deux manières. Elle peut utiliser la magie pour expliquer ces phénomènes, comme dans *Le Donjon de Naheulbeuk.* On parle alors selon Jacques Baudou de « fairy-tail fantasy »[22]. Elle peut aussi les expliquer grâce à l'existence de dieux, c'est la myth-fantasy, dont fait partie Le *Seigneur des anneaux*. En effet, les mondes de la high-fantasy sont souvent inspirés par les mythes, les contes et les légendes principalement européennes, même si le genre tend à s'enrichir de l'apport d'autres mythologies et légendes. On peut relever la fantasy japonaise qui s'inspire des mythes et légendes d'Asie. Ainsi, Tolkien s'est notamment inspiré de la légende de Beowulf, un poème épique anglo-saxon du VIIème siècle que Tolkien à traduit, pour écrire *Le Seigneur des anneaux*.

Ce monde créé par l'auteur doit cependant rester cohérent avec une logique interne à l'œuvre qui permet au monde de rester crédible. Tolkien parle de « inner consistency of reality[23] », que l'on peut traduire comme une consistance propre de la réalité. Cela signifie que le monde doit être cohérent avec lui-même, il doit suivre ses propres lois. C'est cette logique interne au monde créé par l'auteur de fantasy qui permet l'émerveillement et la suspension d'incrédulité du lecteur, c'est-à-dire, la capacité mentale du lecteur à mettre son scepticisme de côté lors de la lecture de l'œuvre dont le concept a été théorisé par Samuel Taylor Coleridge[24].

---

[19] M.B. TYMN, K.J. ZAHORSKI et R.H. BOYER, *Fantasy literature*..., *op. cit.*n.p.
[20] J. R. R. TOLKIEN, Verlyn FLIEGER et Douglas A. ANDERSON, *Tolkien on fairy-stories*, Expanded ed., with Commentary and Notes., London, HarperCollins, 2008.n.p.
[21] *Ibid.*
[22] Jacques BAUDOU, *La fantasy*, , nº 3744, Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, coll.« Que sais-je ? », 2005.n.p.
[23] J.R.R. TOLKIEN, V. FLIEGER et D.A. ANDERSON, *Tolkien on fairy-stories*..., *op. cit.*n.p.
[24] Samuel Taylor COLERIDGE, James ENGELL, Walter Jackson BATE et Samuel Taylor COLERIDGE, *Biographia*

Enfin, dans sa définition, Jacques Goimard met en avant le lien qu'entretien la high-fantasy avec l'épopée initiatique et le roman d'apprentissage, que l'on retrouve par exemple dans les œuvres de Tolkien. Il nous explique aussi que la lutte opposant le bien et le mal est un thème récurrent. Cependant cette opposition n'est pas forcément manichéenne.

Nous l'avons déjà dit, *Le Donjon de Naheulbeuk* regroupe la plupart de ces critères. Nous pouvons donc penser au premier abord que L*e Donjon de Naheulbeuk* est une œuvre de high-fantasy. Cependant, nous pouvons remarquer que les critères de la high-fantasy sont souvent détournés et exagérés à l'excès. Ainsi, l'histoire du *Donjon de Naheulbeuk* se déroule en terre de Fangh, dont une carte, visible ci-dessous, nous est donnée comme cela est courant dans les sagas de high-fantasy. Cette carte qui, dans les œuvres de fantasy, permet de mener le groupe à la fin de la quête, est ici fournie tardivement et ne dessert pas l'histoire, mais le jeu de rôle. En effet, le podcast de par sa forme n'utilise pas de carte, et même dans le cas des bandes-dessinées, celles-ci sont abordées succinctement.

Figure 1 Carte de la terre de fangh et de ses environs

literaria, or, Biographical sketches of my literary life and opinions, Princeton, Princeton University Press, coll.« Bollingen series », n° 75, 1984.n.p.

A l'origine, l'histoire ne devait durer qu'une seule saison. L'univers était donc réduit uniquement à un donjon, le Donjon de Naheulbeuk. On peut remarquer que le donjon n'est pas cohérent. En effet, le Ranger nous apprend dès le début, avant d'entrer dans le donjon, que « personne n'en est ressorti ! [25]» enchaînant par la suite « Faut dire aussi que personne n'y est entré.[26] ». Pourtant, nous apprenons plus tard dans l'histoire que le donjon de Naheulbeuk possède une taverne accessible par une petite porte situé à l'arrière du donjon. On ne peut d'ailleurs pas dessiner de carte du donjon à partir des descriptions données. Ce manque de carte, surprenant dans le cadre d'une œuvre de fantasy, dans le podcast et la bande-dessinée permet à l'auditeur ou au lecteur de se concentrer sur les péripéties des aventuriers plutôt que sur le chemin ou le monde qui entoure les aventuriers.

On retrouve également des créatures typiques de la high-fantasy, comme les elfes et les nains. Cependant, ceux-ci voient leur caractère être exagéré. En effet, depuis Tolkien, les elfes et les nains dans la fantasy tendent à avoir des relations houleuses. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, ce trait racial est exagéré au point où le nain propose au groupe d'abandonner l'elfe qui est tombée dans un piège. Ainsi les aventuriers qui sont censés être héroïques sont en réalité plutôt égoïstes et peu glorieux. Il n'y a pas de bien et de mal non plus, car les héros ne sont pas héroïques et les méchants sont souvent pitoyables. Nous avons donc ici un renversement des valeurs qui déstabilise le lecteur et le surprend. La magie et les dieux sont présents dans l'histoire, mais ils ne semblent pas justifier réellement les événements non-rationnels. Cela est notamment dû au fait que la magie et les dieux sont ridiculisés. En effet, les sorts sont décrits à l'extrême comme le « sort de détection d'ennemi en bas de l'escalier »[27] au contraire des sorts de high-fantasy où l'action est simple et plus générale. Les dieux, eux, sont choisis par leurs croyants et paladins sur un catalogue, d'après le paladin[28]. Cette manière de choisir son dieu fait perdre la noblesse de la dévotion aux personnages et le caractère divin des dieux. De plus, ils sont tous plus ou moins ridicules. Ainsi, Mankedebol est « le dieu de la

[25] John LANG, « Le donjon de Naheulbeuk, épisode 1: La communauté ». s.d, consulté le 05/04/2021, Disponible à l'adresse : https://streaming.nnsprod.com/?MP3=Naheulbeuk.
[26] *Ibid.*
[27] *Ibid.*
[28] John LANG, « Le donjon de Naheulbeuk; Épisode 6 saison 2 alias 21 - Le Paladin, les Hommes-Poireaux, la Guerrière.. »,s.d, consulté le 9/06/2021, Disponible à l'adresse : http://www.penofchaos.com/warham/donjon-telecharge.htm

loose[29] » et Dlul, un dieu qui revient souvent dans la série, est le dieu de l'ennui et du sommeil. 1

Nous pouvons aussi noter que *Le Donjon de Naheulbeuk* n'est pas inspiré par des mythes, comme la high-fantasy, mais par la culture populaire, ce qui en détourne encore les origines. Ainsi, l'auteur s'inspire du *Seigneur des anneaux* mais aussi du jeu de rôle avec le passage de niveau que l'on a déjà vu précédemment. *Le Donjon de Naheulbeuk* regroupe donc de nombreuses caractéristiques de la high-fantasy mais détourne, comme avec les valeurs des héros, ou exagère, avec le caractère du nain et de l'elfe, ces nombreux codes donnant à la série un ton humoristique central dont nous étudierons les procédés plus tard. Nous pouvons donc penser que la saga ne fait pas partie du genre de la high-fantasy.

En effet, *Le Donjon de Naheulbeuk* fait partie d'un tout autre genre qui s'oppose à la high-fantasy et la détourne. Or, la définition de la light-fantasy nous dit clairement que ce genre, souvent humoristique, détourne les codes de la high-fantasy.

1.2. Les codes narratifs de la fantasy

Le Donjon de Naheulbeuk ne détourne pas seulement les thématiques ou le ton donné dans la high-fantasy. Il détourne aussi les codes narratifs liés à la fantasy. Ainsi, dans la saison 1, nous pouvons observer un schéma narratif typique du conte qu'est le schéma actantiel. Ce schéma a été proposé pour la première fois par Algirdas Julien Greimas dans son ouvrage *Sémantique structurale : recherche de méthode* [30] en 1966. Pour créer ce schéma, il s'est appuyé sur l'étude de la morphologie du conte que propose Vladimir Propp dans son livre *Morphologie du conte*[31] paru en 1928. Dans cet essai, Vladimir Propp étudie les contes populaires russes. Il tire comme conclusion que leur structure est constituée de fonctions narratives qu'il définit ainsi : « par fonction, nous entendons l'action d'un personnage, définit du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue »[32]. La fonction est donc une action menée par un personnage. Celle-ci est déterminée par son sens dans l'intrigue. Il en définit au total 31.

[29] John Lang, « Mankdebol - Encyclopédie Naheulbeuk », http://encyclopedie.naheulbeuk.com/spip.php?article53.
[30] Algirdas Julien GREIMAS, *Sémantique structurale: recherche de méthode*, 3e édition., Paris, Presses Universitaires de France, coll.« Formes sémiotiques », 2015.
[31] Vladimir Jakovlevič PROPP, *Morphologie du conte*, Paris, Gallimard, 1970.
[32] *Ibid.*n.p .

Vladimir Propp a également repéré plusieurs types de personnage : le héros, le méchant qui s'oppose au héros, le donateur qui offre une aide au héros, l'auxiliaire qui est une aide du héros, la princesse, le mandateur qui commande la quête au héros et enfin le faux héros qui tente de se faire passer pour le héros. Chacun a une sphère d'action liée à des fonctions qui lui sont propres. À partir de cette étude, Algirdas Julien Greimas redéfinit six rôles actantiels qui font partie intégrante de la structure narrative et qui se définissent par leurs interrelations. Ils sont nommés actants. Algirdas Julien Greimas relève ainsi le « sujet » qui est le héros qui poursuit une quête, « l'objet » qui est le but de la quête, les « adjuvants » qui aident le héros, les « opposants » qui sont les ennemis, le « destinateur » qui commande la quête, et enfin le « destinataire » qui est celui à qui on remet l'objet à la fin de celle-ci. Ce schéma est illustré ci-dessous.

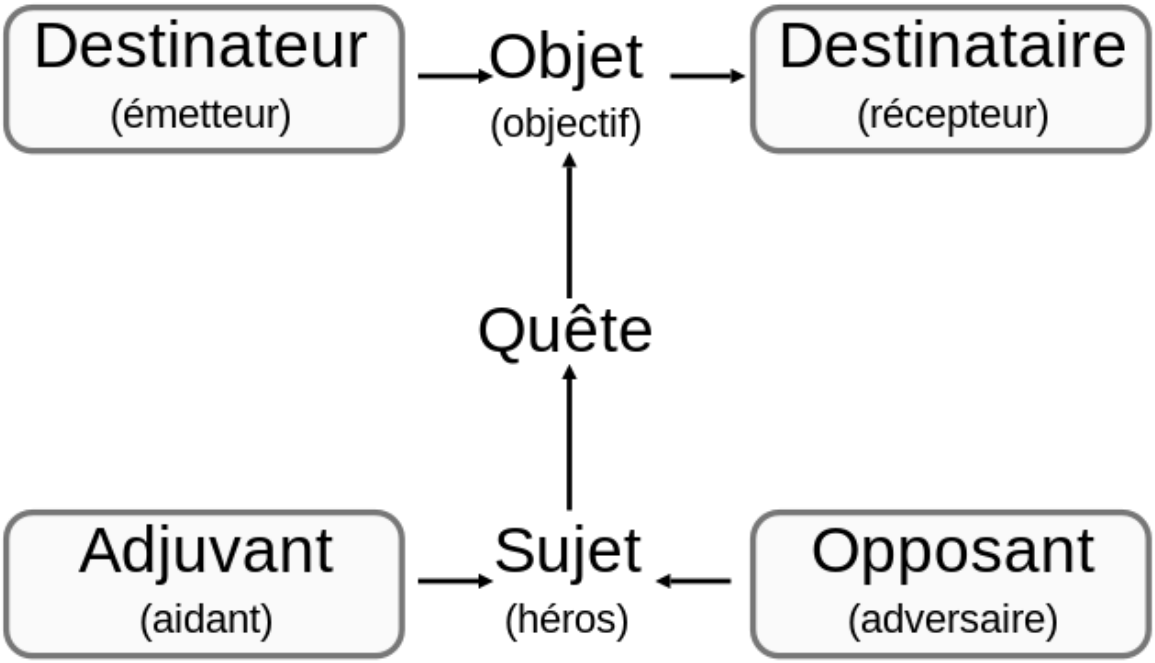


Figure 2: schéma montrant les relations entre les différents actants du schéma actantiel

Tous les personnages qui tirent profit de la quête sont nommés bénéficiaires. Il existe des sous-classes d'actant. Ainsi, il y a les actants, dit factuels ou possibles, qui déterminent si l'actant est réel ou s'il ne l'est pas mais aurait pu l'être, les actants actifs et passifs et les actants conscients et inconscients. Trois axes relient les actants, l'axe du désir relit le sujet à l'objet,

l'axe du pouvoir relit l'adjuvant à l'opposant et l'axe de communication relit le destinataire au destinateur. Enfin, trois épreuves forment un axe temporel. Il y a en premier lieu l'épreuve qualifiante, qui montre que le héros est différent des autres personnages et grâce à laquelle il gagne de l'expérience. Viens ensuite, l'épreuve principale, qui est celle au cours de laquelle le sujet affronte l'opposant. Enfin, il y a l'épreuve glorifiante où le héros remet l'objet au destinataire qui évalue la performance du héros et reconnaît les exploits réalisés. Enfin, Algirdas Julien Greimas explique qu'on peut trouver plusieurs schémas actantiels dans un récit et ceci afin de proposer une meilleure étude possible du texte. Ainsi, une quête parallèle à la quête principale peut être étudiée selon ce principe. De même, les actants définis peuvent être plus ou moins précis. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, nous retrouvons ce schéma actantiel mais encore une fois celui-ci est détourné.

C'est dans les saisons 1 et 2 que la présence du schéma actantiel est la plus manifeste. En effet, nous pouvons tout d'abord noter la présence des sujets qui sont tous les personnages de la compagnie des « fiers de hache », c'est-à-dire le ranger, le nain, l'elfe, l'ogre, la magicienne et le voleur. Ces personnages sont aussi adjuvants les uns des autres puisqu'ils s'aident mutuellement. Ces sujets n'ont pas d'identité propre. Ainsi, ils n'ont pas de prénom. On les désigne uniquement par leur fonction dans le groupe ou leur race. Cela est contraire au héros dans la fantasy en général où celui-ci est facilement identifiable. Cela explique également pourquoi on ne trouve pas d'épreuve qualifiante dans cette saison. En effet, ce sont des aventuriers banals, sans identités, et donc n'importe qui pourrait remplir la quête qu'ils réalisent. Pour réaliser leur quête, les aventuriers vont rencontrer des personnages qui vont les aider, des adjuvants, comme le troll qui en échange de son aide demande aux aventuriers de lui donner l'elfe et un panier de pomme. Il aide ainsi les héros, et pourtant demande une rétribution qui peut nuire aux aventuriers notamment ici à l'elfe. De plus, le troll est loin d'être à l'image des adjuvants habituels puisque c'est un monstre dont le but est d'« effrayer les touristes »[33]. L'opposant principal dans cette saison est Zangdar, il est le maître du donjon, celui qui commande toutes les créatures que rencontrent les héros, mais lui aussi ne correspond pas à l'image que l'on se fait du grand ennemi du héros souvent représenté comme puissant. Ici, Zangdar est pitoyable, puisque lors de la quête principale, les aventuriers réussissent à le vaincre grâce à de la musique, la grande faiblesse de Zangdar[34]. Cela détourne également l'image que

[33] John LANG et Marion POINSOT, *Le donjon de Naheulbeuk.*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilège », 2005, vol.1.p43.n.p.
[34] John LANG, « le golem, le retour au paradis, Zangdar, la statuette, épilogue », coll.« Le donjon de

l'on se fait de la bataille finale censée être héroïque et pleine d'action, puisqu'ici le combat est remplacé par de la musique. Enfin, le destinataire, qui est à la fois l'un des destinateurs, est Gontran Théogal, qui se définit comme étant « mage de douzième niveau, Ordonnateur de la Béatitude de Swimaf »[35] . Il correspond donc à l'image que l'on peut se faire d'un destinataire et d'un destinateur, riche et titré. Ainsi, cet actant ne semble pas détourné. C'est lui qui commande la statuette de Gladeulfeurha, l'objet de la quête. Ceci aussi est détourné de son sens car, dans le donjon, elle est rangée avec une multitude de statuettes qui sont censé attiré des aventuriers dans le donjon de Naheulbeuk. Cela lui donne ainsi une image plutôt banale de statuette parmi tant d'autres. Gontrant Théogal propose une somme généreuse en échange de la statuette. Ainsi, le second destinateur est l'avarice des héros. Encore une fois, cet aspect est détourné. Là où l'on s'attend à une volonté de sauver le monde ou toute autre idée noble, nous avons un défaut, ce qui tend encore plus à abaisser les héros et à détourner le sens de leur image. Enfin, l'épreuve qualifiante est également détournée puisqu'à la fin de la saison 1, Gontrand Théogal n'est pas présent au point de rendez-vous. Il demande aux aventuriers de le retrouver dans une autre ville, déclenchant ainsi une nouvelle quête pour le retrouver. C'est ce qui constitue la saison 2. De plus, au moment où les aventuriers retrouvent le destinateur, ceux-ci n'ont aucune réelle reconnaissance puisque le destinateur tente de les arnaquer et, après leur paiement, un certain nombre d'organisations leur demanderont de payer des taxes, ne leur laissant ainsi que très peu du montant convenu. Ce qui est loin de correspondre à l'image que nous nous faisons des fins d'aventure en fantasy, où les héros sont reconnus, ou du moins leurs actions sont valorisées. Cela surprend le lecteur.

Ainsi, nous pouvons voir que *Le Donjon de Naheulbeuk* respecte en grande partie les codes narratifs du schéma actantiel. Cependant, on peut remarquer que les attentes du spectateur concernant ceux-ci ne sont pas souvent respectées. C'est ce décalage entre les attentes du spectateur et l'histoire qui rend la situation comique. Ainsi, encore une fois, nous pouvons voir que l'humour, grâce à la parodie et au détournement des valeurs, est omniprésent dans *Le Donjon de Naheulbeuk.* De plus, comme nous l'avons vu, *Le Donjon de Naheulbeuk* est une œuvre de light-fantasy. Nous pouvons donc conclure que la light-fantasy respecte des codes et

---

Naheulbeuk ».s.d, consulté le 6/09/2021/ disponible à l'adresse : http://www.penofchaos.com/warham/donjon-telecharge.htm.

[35] John LANG et Marion POINSOT, *Le donjon de Naheulbeuk.*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilège », 2009, vol.6. p.35.n.p.

schémas narratifs propres à la fantasy. Ainsi, la spécificité de la light-fantasy est de détourner les codes et les schémas narratifs de la high-fantasy.

2. Les formes parodiques

2.1. La parodie dans le *donjon de Naheulbeuk*

Thierry Groensteen met en avant dans son ouvrage *Parodie, la bande dessinée au second degré*[36] que « désormais, quand un thème gagne en surface dans le paysage culturel, il se décline à la fois sur le mode sérieux et sur le mode ludique ou satirique[37] » puisque « le public s'y retrouve, car il a incontestablement appris à moduler ses attentes et son mode de réception en fonction des attentions perçues »[38]. Nous pouvons donc dire que la fantasy, en devenant un genre très répandu, voit ses codes être utilisés différemment. Ceux-ci peuvent être recyclés par les auteurs pour écrire une œuvre sérieuse, mais les auteurs peuvent aussi jouer avec ces codes ou les critiquer. Cela n'empêche pas le public de comprendre ces œuvres puisqu'il connaît les codes. C'est ce qui permet le rire lors de la lecture du *Donjon de Naheulbeuk*. En effet, nous l'avons vu, les codes sont réinvestis tout en réussissant à déjouer les attentes du public. Pour cela, plusieurs méthodes sont utilisées, la parodie, le travestissement burlesque et le pastiche.

Pour comprendre ces formes parodiques, nous nous appuierons sur le livre de Gérard Genette *Palimpseste, la littérature au second degré* [39]. Dans son essaie, il explique que la parodie et le pastiche font partie de la transtextualité qui se définit par « tout ce qui met [un texte] en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » [40]. Gérard Genette distingue cinq relations différentes : l'intertextualité qui regroupe les plagiats, les allusions et les citations, le paratexte qui regroupe tout ce qu'il y a autour du texte comme le titre et les remerciements, la métatextualité qui consiste en un commentaire de texte, l'architextualité qui est une relation muette, et l'hypertextualité. Celle dont fait partie la parodie, le travestissement et le pastiche, et donc qui nous intéressera ici, est l'hypertextualité, c'est-à-dire, « toute relation unissant un texte B (que j'appellerais hypertexte) à un texte antérieur A (que j'appellerais bien sûr hypotexte) sur

[36] Thierry GROENSTEEN, *Parodies: la bande dessinée au second degré*, Paris, Skira Flammarion, 2010.
[37] *Ibid.*p.13.
[38] *Ibid.*p.13.
[39] G. GENETTE, *Palimpsestes la littérature au second degré*..., *op. cit.*n.p.
[40] *Ibid.*n.p.

lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire »[41]. Ainsi, *Le Donjon de Naheulbeuk* entretient des liens avec des textes qui lui sont antérieurs. En effet, nous le verrons plus précisément lorsque l'on définira la parodie, mais l'auteur semble citer régulièrement J. R. R. Tolkien et Robert E. Howard. Nous avons déjà évoqué plus haut la problématique du genre. En effet, Gérard Genette le rappelle, « une parodie ou un travestissement s'en prennent toujours à un texte jamais à un genre »[42]. Cette affirmation est contredite par Thierry Groensteen[43]. Celui-ci décide ainsi pour étudier la parodie d'utiliser les définitions de Sangsue Daniel qui admet que la parodie « concerne aussi bien des discours, des langages, que des thèmes ou des genres littéraires »[44]. Pour notre part, nous utiliserons les définitions de Gérard Genette en les adaptant à l'étude du *Donjon de Naheulbeuk*.

Tout d'abord, nous définirons la parodie. Le premier à utiliser le terme parodie est Aristote. Le mot a pour origine le terme « para » qui signifie « à côté » en grec et « ode » qui signifie « chanter ». En effet, les chants grecs, notamment les épopées, étaient parfois chantées faux pour être moquées et détournées. La raillerie du genre noble de l'épopée est donc à l'origine de la parodie. Or, l'épopée, nous l'avons vu, a inspiré la high-fantasy, ce qui place la light-fantasy, qui moque la high-fantasy, comme héritière de la parodie grec. Aujourd'hui, en français, le mot parodie a un sens trop large, ce qui crée des confusions. C'est pourquoi Gérard Genette préfère utiliser le terme de « parodie minimale[45] » qui « consiste donc à reprendre littéralement un texte connu pour lui donner une signification nouvelle[46] » et s'agit donc d'une « citation détournée de son sens [47] ». Toujours selon Gérard Genette, la parodie comme le pastiche, que nous verrons plus tard, sont « une sorte d'amusement ou exercice distractif sans attention agressive ou moqueuse[48] », la plaçant dans le « régime ludique [49]». L'auteur joue avec les œuvres qui lui sont antérieures. Ainsi, dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, nous retrouvons tout au long de la série le dieu Crôm, un dieu tiré de l'univers de *Conan le barbare*. Pour jouer avec ces citations, l'auteur utilise plusieurs formes, comme l'allusion, le calembour, l'anagramme, ou le palindrome qui sont présentes dans *Le Donjon de Naheulbeuk*. Ainsi, on y retrouve de

[41] *Ibid.*n.p.
[42] *Ibid.*n.p.
[43] *Ibid.*n.p.
[44] Daniel SANGSUE, *La relation parodique*, Paris, J. Corti, coll.« Les essais », 2007.n.p.
[45] G. GENETTE, *Palimpsestes la littérature au second degré*..., *op. cit.*n.p.
[46] *Ibid.*n.p
[47] *Ibid.*n.p.
[48] *Ibid.*n.p.
[49] *Ibid.*n.p.

nombreuses allusions à Conan le barbare ou Le *Seigneur des anneaux*. On peut par exemple citer dans le podcast de la saison 1, le moment où les aventuriers entendent des tambours dans les cavernes :

> Mago : la dernière fois qu'on m'a raconté une aventure avec des tambours, ça s'est mal terminé
>
> Elfe : (chuchotant) j'ai peur
>
> Ranger : (chuchotant) tu veux parler de cette histoire dans les mines, avec ce hobbit qui fait tomber un squelette dans un puits ?
>
> Nain : (très fort) ha ouais, et l'instant d'après y'a des milliers de gobelins qui sortent par les trous des murs !
>
> Mago : chuuuut !
>
> <boum lointain>
>
> Ranger : (chuchotant) et ensuite ils sont poursuivis par un démon géant...
>
> Barbare : et le magicien, y tombe dans un fossé et y meurt [50]

On retrouve ici le passage de la mine de la Moria du premier livre du *Seigneur des anneaux* intitulé *La communauté de l'anneau*[51] où Pippin fait tomber un squelette dans un puits, ce qui attire les gobelins puis le Balrog qui tue Gandalf à la fin du passage. Cependant dans *Le donjon de Naheulbeuk*, ce n'est pas un destin funeste qui attend nos aventuriers, mais une fin heureuse puisqu'ils retrouvent en suivant le son des tambours leur ami l'Ogre, qu'ils avaient perdu, en compagnie d'un barde. Ce retournement de situation trompant l'attente du spectateur quant à l'issue potentiellement funeste de cette référence peut provoquer le rire. On y retrouve aussi l'anagramme, qui se définit comme un « mot formé en changeant de place les lettres d'un autre mot [52]» avec par exemple, dans le jeu vidéo, la présence d'un mage nommé « Nerlim[53] ». Il s'agit ici de l'anagramme de Merlin ; le magicien bien connu de l'univers arthurien. Cette inversion de la première et dernière lettre crée un inversement des valeurs du personnages. On peut aussi voir, encore une fois dans le jeu, l'apparition d'un calembour, « Jeu de mots fondé sur la différence de sens entre des mots qui se prononcent de la même manière [54]», avec « Gallahadrillette [55]» dont la sonorité fait penser à Galadriel, une elfe qui apparaît dans *Le*

---

[50] John LANG, « Le baiser, la bague, les tambours, la nouvelle recrue », coll.« Le donjon de Naheulbeuk ».Le donjon de Naheulbeuk, s.d, consulté le 9/ 06/ 2021, disponible à l'adresse : http://www.penofchaos.com/warham/donjon-telecharge.htm

[51] J. R. R TOLKIEN, Francis LEDOUX et Philippe MUNCH, *La communauté de l'anneau*, 2006.n.p.

[52] Éditions LAROUSSE, « Définitions : anagramme - Dictionnaire de français Larousse », s.d, consulté le 9/6/2021https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/anagramme/3209.

[53] John LANG, « Le donjon de Naheulbeuk : l'amulette du désordre »,2021.

[54] Éditions LAROUSSE, « Définitions : calembour - Dictionnaire de français Larousse », https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/calembour/12305.n.p.

[55] J. LANG, « Le donjon de Naheulbeuk : l'amulette du désordre »..., *op. cit.*

seigneur des anneaux[56]. Le nom est ici composé de deux mots différents Gallahad le nom d'un chevalier de la légende arthurienne et rillette, le pâté. En effet, le nom « Gallahadrillette[57] » apparaît dans le jeu, pour nommer un arc ayant appartenu à la « magicienne des pâtés »[58]. Ici, il s'agit de l'alliance d'un mot noble à un mot ignoble. Cette confrontation entre un mot noble et un mot ignoble crée le rire chez le joueur.

Figure 3 Arc de Gallahadrillette

Ces références directes à Tolkien sont dues notamment au fait que celui-ci est récurent dans l'intertexte en fantasy. Selon Anne Besson « la référence au nom de Tolkien peut certes virer à l'exploitation commerciale, mais il faut toujours la lire aussi comme la reconnaissance d'une dette véritable »[59]. En effet, Tolkien est considéré comme père de la fantasy avec Robert E. Howard par André François Ruaud qui explique qu' « il est coutume de dire – même si cela n'est pas entièrement vrai – la fantasy anglo-saxonne existe à l'ombre de deux grands

[56] J.R.R. TOLKIEN, F. LEDOUX et P. MUNCH, *La communauté de l'anneau*..., *op. cit.*n.p.
[57] J. LANG, « Le donjon de Naheulbeuk: l'amulette du désordre »..., *op. cit.*
[58] *Ibid.*
[59] A. BESSON, *La fantasy*..., *op. cit.*p.89.

fondateurs : J.R.R Tolkien et Robert E. Howard »[60] . Ainsi, même si l'auteur parodie des œuvres précises telles que celles de Tolkien et Howard, on peut dire qu'il, à travers eux, parodie l'ensemble d'un genre : la fantasy.

Une autre forme parodique que l'on peut trouver dans *Le Donjon de Naheulbeuk* est le travestissement burlesque. Gérard Genette le définit comme étant une réécriture d' « un texte noble en conservant son " action ", c'est-à-dire, à la fois son contenu fondamental et son mouvement, mais en lui imposant une autre élocution, c'est-à-dire, un autre "style ", au sens classique du terme »[61]. Il s'agit, par exemple, d'une réécriture d'un texte qui utilise le discours noble en un texte qui utilise un registre vulgaire. Cela a alors pour effet de rapprocher le texte des lecteurs qui peuvent l'apprivoiser plus facilement. Cette forme, selon Gérard Genette, cible particulièrement les textes épiques. Nous l'avons déjà dit, selon Gérard Genette cette forme parodique ne peut s'en prendre aux genres. Pourtant, dans le cas de la fantasy et du *Donjon de Naheulbeuk*, on peut y trouver un travestissement burlesque. A l'origine, les textes de fantasy sont surtout écrits par des universitaires tel que Tolkien. Ces écrivains utilisent donc leurs connaissances pour écrire, et ils rédigent leurs textes en utilisant un discours noble. Aujourd'hui peu de monde lit *Le Seigneur des anneaux*[62], car il est plutôt compliqué à lire et la plupart ne connaissent l'œuvre que par le biais des films. Au contraire, *Le Donjon de Naheulbeuk* est toujours rédigé dans un registre vulgaire. Les personnages s'insultent, par exemple. Ainsi, le nain insulte souvent l'elfe tout au long de la saga, et sur tous les supports, avec diverses injures comme par exemple « conne ». Thierry Groensteen se pose dès le début dans son livre également la question de l'adaptation :

> Dans la mesure où la bande dessinée serait tenue pour un art ignoble (par opposition aux arts nobles ; ces termes sont empruntés à Pierre Sterckx), ne devrait-on pas considérer que toutes transposition en bande dessinée d'une œuvre appartenant à la peinture ou à la littérature est en soi nécessairement dévalorisante, et par conséquent intrinsèquement parodique, puisqu'elle ne peut qu'enlever à l'œuvre souche un peu de sa grandeur ? [63]

Dans le cas du *Donjon de Naheulbeuk*, nous avons un genre littéraire noble, la quête héroïque et épique, qui est transposé à l'origine en podcast, puis en BD, en jeu de rôle et en jeu vidéo. Pour reprendre les terme utilisés par Thierry Groensteen qu'il a lui-même repris de Pierre Sterckx, les supports du *Donjon de Naheulbeuk* sont donc en majorité issus d' « art ignoble » [64].

---

[60] André-François RUAUD (éd.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*..., *op. cit.*p.153.
[61] G. GENETTE, *Palimpsestes la littérature au second degré*..., *op. cit.*n.p.
[62] J.R.R. TOLKIEN, F. LEDOUX et P. MUNCH, *La communauté de l'anneau*..., *op. cit.*n.p.
[63] T. GROENSTEEN, *Parodies*..., *op. cit.*p.171.
[64] *Ibid.*p.171.

Même s'il ne s'agit pas ici d'une autre forme d'allocution qui est donnée au texte, cette transposition se rapproche fortement du travestissement burlesque, puisque l'on conserve le « contenu fondamental » de la fantasy, comme nous l'avons vu, mais pour reprendre les mots de Gérard Genette, on lui a imposé une autre forme et non une autre allocution. Cela n'empêche cependant pas, selon Gérard Genette, de rendre hommage à l'œuvre originale ou plus particulièrement ici dans le cas du *Donjon de Naheulbeuk* au genre de la fantasy. Enfin, pour Gérard Genette, le travestissement burlesque fait partie du régime ludico-satirique. Cela ne semble pas être le cas du *Donjon de Naheulbeuk* où ici le travestissement ferait uniquement partie du régime ludique. En effet, Thierry Groensteen définit la satire comme « une critique moqueuse visant la société, ou certaines communautés »[65]. On peut compléter cette définition par les explications de Linda Hutchéon qui nous donne comme définition « la satire se distingue de l'invective pure par le fait que son intention de corriger les vices qui sont présumés avoir suscité cet emportement. Cette notion de dérision ridiculisante à des fins réformatrices est indispensable à la définition du genre satirique »[66]. Or dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, aucune critique ou volonté de corriger des vices ne sont présentes. L'auteur, nous l'avons dit, joue uniquement avec les codes. L'auteur affirme que « le donjon de Naheulbeuk est né sur un coup de tête, une envie de délirer[67] » et non avec une volonté de corriger des vices.

Un autre genre parodique joue avec ces codes. C'est le pastiche. C'est la seule forme parodique qui peut s'attaquer à un genre, selon Gérard Genette. Celui-ci est définit par Pierre Fontanier comme consistant « à imiter le tour, la construction propre d'une autre langue, ou un tour, une construction qui n'est plus d'usage[68] ». Pour Gérard Genette, le mot construction est trop étroit, pourtant ici ce mot nous intéressera. En effet, dans le cas du *Donjon de Naheulbeuk*, on imite les codes de la high-fantasy et donc la construction. On a ici à faire à un pasticheur que Genette dit « vulgaire ». Ce pasticheur, selon lui, réalise une imitation comique. Pour rendre cette imitation comique, il utilise des calembours, des anachronismes, des allusions et fait des jeux parodiques sur les noms. Or, nous l'avons déjà vu, le calembour, l'allusion ou le jeu parodique des noms sont présents dans *Le Donjon de Naheulbeuk*. On y trouve aussi des anachronismes. En effet, *Le Donjon de Naheulbeuk* se situe dans un univers médiéval, pourtant

[65] *Ibid.*p.9.
[66] « Linda Hutcheon. Ironie, satire, parodie. Une approche pragmatique de l'ironie - PDF Free Download », https://docplayer.fr/81906770-Linda-hutcheon-ironie-satire-parodie-une-approche-pragmatique-de-l-ironie.html.
[67] « Donjon de Naheulbeuk - l'Auteur et les projets », http://www.penofchaos.com/warham/donjon-auteur.htm.
[68] Pierre FONTANIER, *Les figures du discours*, Paris, Flammarion, 2009.

les elfes possèdent du shampoing, nommé « Loréliane [69]» que l'on peut retrouver dans le jeu qui parodie la marque « L'Oréal » ; et les gobelins dans la saison 2 de la bande dessinée vole dans un dirigeable[70], or cet engin n'existait pas au moyen-âge. Encore une fois, ces anachronismes surprennent le lecteur, ce qui déclenche le rire.

On peut remarquer ainsi, que dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, on peut croiser différentes formes parodiques, la parodie et le travestissement qui transforme le genre original et le pastiche qui imite le genre initial. Il faut noter que cela n'est pas impossible d'imiter et de transformer à la fois. En effet selon Genette « un même hypertexte peut, à la fois, par exemple transformer un hypotexte et en imiter un autre[71] » il ajoute que l'« on peut même à la fois transformer et imiter le même texte[72] ».

[69] J. LANG, « Le donjon de Naheulbeuk: l'amulette du désordre »..., *op. cit.*
[70] John LANG, « Le plan de Zangdar, les elfes de Lunelbar, l'énigme de la Reine, les cadeaux », Le donjon de Naheulbeuk , s.d, consulté le 8/06/2021, disponible à l'adresse: http://www.penofchaos.com/warham/donjon-telecharge.htm.
[71] G. GENETTE, *Palimpsestes la littérature au second degré*..., *op. cit.*n.p
[72] *Ibid.*n.p

2.2. La création d'un récit cohérent

Dans cette sous-partie nous nous intéresserons à la cohérence du récit dans le *Donjon de Naheulbeuk.* On verra dans un premier temps que Tolkien a traité ce sujet dans son essai intitulé « du conte de fée[73] ». Pour lui, le monde secondaire, c'est-à-dire le monde créé par un auteur, doit être cohérent. Pour cela, l'auteur « espère que la qualité particulière de ce monde secondaire (sinon tous les détails) sont dérivées de la réalité ou y débouche »[74]. Cela signifie que pour créer une histoire, l'auteur utilise forcément des éléments du monde réel. On notera par exemple que dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, même si le monde est imaginaire, on retrouve des objets existants tels qu'un arc utilisé par l'elfe et celui-ci tire des flèches comme le veut la logique. Selon Tolkien, ces éléments issus du monde réel permettent à l'histoire de garder une certaine logique, et donc une certaine cohérence. En effet, l'arc de l'elfe est issu du monde réel et cela nous parait logique qu'il puisse tirer des flèches. Cela donne donc des repères au lecteur auxquels celui-ci peut se raccrocher pour comprendre l'histoire et y croire. En effet, pour Tolkien, l'auteur doit savoir rendre son monde crédible. Pourtant, nous sommes ici dans une œuvre de fantasy. Tolkien définit ce genre ainsi :

> Je me propose de m'arroger les pouvoirs de Humpty-Dumpty et de me servir à cet effet de Fantasy : en un sens du moins qui combine avec son emploi le plus ancien et le plus plein comme équivalent d'Imagination les idées dérivées d'"irréalité" (c'est-à-dire de dissemblance avec le monde primaire) de franchise de la domination du fait observé.

Tolkien définit donc la fantasy comme se caractérisant par des faits irréels[75]. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, on retrouve ces faits irréels comme la magie qui n'existe pas dans le monde primaire, c'est-à-dire le monde réel. Cela crée de l'irréalité. Cette irréalité peut empêcher le lecteur de croire au monde secondaire. Tolkien cite ainsi les problèmes liés au théâtre qui, à cause des différents artifices utilisés pour mimer cette irréalité, tombe dans le grotesque et n'arrive pas à convaincre son public. Au mieux, il y verra alors une machination bien réalisée, au pire il déclenchera le rire chez le spectateur, décrédibilisant ainsi la fantasy. La fantasy, du fait de sa définition, selon Tolkien, pose donc intrinsèquement des problèmes de cohérence par les irréalités qu'elle tente d'imposer au lecteur. Arriver à convaincre le lecteur est donc la difficulté majeure d'une œuvre de fantasy. Cependant, dans le cas du *donjon de Naheulbeuk*, si

[73] J. R. R TOLKIEN et Francis LEDOUX, *Faërie*, 1993.
[74] *Ibid.*n.p.
[75] *Ibid.*n.p.

la question de la cohérence est bien posée, la réponse à celle-ci est bien évidemment différente de ce que peut nous expliquer Tolkien.

En effet, *Le Donjon de Naheulbeuk* est une œuvre de light-fantasy qui cherche à faire rire les lecteurs et ne cherche donc pas à le convaincre de la réalité de son monde secondaire. Ainsi, Jacques Goimard met en avant que « l'auteur montre qu'il s'amuse sans trop chercher à le crédibiliser[76] ». Nous l'avons déjà dit, *Le Donjon de Naheulbeuk* n'a pas forcément besoin de créer la suspension d'incrédulité du lecteur puisqu'il se justifie par l'humour qui est notamment issus de l'incohérence. En effet, Kallen Horace M. démontre que « les occasions de rire […] se produisent dans les évènements de la vie quotidienne […] qui contiennent au moins deux éléments qui ne sont pas en harmonie »[77]. Nous l'avons également vu, l'humour dans *Le Donjon de Naheulbeuk* vient de la parodie qui détourne, c'est-à-dire qui « donne à quelque chose un autre sens que son sens original par divers procédés[78] », les valeurs pour surprendre le lecteur. On retrouve ce détournement de valeurs dans le carnavalesque définit par Bakhtine, principalement dans *François Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance*[79] et dans *La Poétique de Dostoïevski*[80]. Cette définition s'étale dans plusieurs ouvrages, il est donc compliqué d'en donner une définition générale en citant uniquement Bakhtine. Ainsi, Lachmann résume le carnavalesque ainsi :

> A travers le jeu carnavalesque d'inverser les valeur officielles (Bakhtine) voit l'authentification d'un autre, monde utopique dans lequel le refus de la hiérarchie, la relativité de valeur, le questionnement de l'autorité, l'ouverture, la franchise, l'anarchie joyeuse, et la ridiculisation de tout dogme dominent, un monde dans lequel le syncrétisme et une myriade de perspective différentes sont permis.

Ainsi, selon Bakhtine, le carnavalesque est un autre monde affranchi des règles de notre monde, ce qui donne la possibilité de créer un nombre conséquent de mondes différents. On retrouve plusieurs des particularités citées ci-dessus dans *Le Donjon de Naheulbeuk.* Ainsi, certaines valeurs sont inversées, notamment lors de la mort du voleur dans le podcast :

---

[76] J. GOIMARD, *Critique du merveilleux et de la fantasy*..., *op. cit.*p.220.
[77] Horace M. KALLEN, « The Æsthetic Principle in Comedy », *The American Journal of Psychology*, 22-2, 1911, p. 137-157.
[78] Éditions LAROUSSE, « Définitions : détourner - Dictionnaire de français Larousse », https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/d%C3%A9tourner/24841.
[79] Michail BAKHTIN, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard, coll.« Collection Tel », n° 70, 1996.n.p.
[80] Michail BAKHTIN et Isabelle KOLITCHEFF, *La poétique de Dostoiëvski*, Paris, Éd. du Seuil, coll.« Points Essais », n° 372, 1998.n.p.

Le Ranger : Respectons une minute de silence pour la disparition de notre camarade...

<Musique> : Hymne des Morts en Héros.

Le Nain : Ben moi j'm'ennuie, alors j'vais récupérer ses affaires !

<Musique> : L'Hymne fini en couac.

L'Elfe : Tu.. tu n'a donc pas de cœur ?!

Le Nain : C'est toujours mieux que de pas avoir de cervelle !

Le Ranger : Euuuh, bon... tant pis pour le silence, on continue ![81]

Lors de ce passage censé être triste, puisque l'auditeur assiste à la mort d'un personnage principal, le nain, comme la majorité des aventuriers, ne semble pas impacté par cette mort. Le nain préfère même fouiller le cadavre plutôt que pleurer la mort du voleur. Cette réaction est contraire à celle rencontrée en temps normal lors de la mort d'un personnage. On a des valeurs inversées, ici, du deuil, qui pourtant apparaît dans le titre. Ce deuil traité rapidement et qui ne respecte pas les règles habituelles a pour but de provoquer le rire chez l'auditeur. La franchise est ici aussi abordée dans ce passage puisque le nain annonce clairement sans détour que la minute de silence l'ennuie, sans faire preuve de tact notamment avec l'elfe qui est triste de la mort du voleur. Cette franchise, participant au renversement de valeur, provoque également le rire chez l'auditeur. Le refus de la hiérarchie et le questionnement de l'autorité apparaît également dans *Le Donjon de Naheulbeuk*. Ces notions sont particulièrement présentes dans la chanson *revendication monstrueuse*[82]. Cette chanson est une chanson de manifestation chantée par les monstres de l'univers de Naheulbeuk qui expriment leur mécontentement face aux règles habituelles de la fantasy. En effet, ceux-ci se plaignent de toujours être la cible des aventuriers alors qu'ils veulent simplement vivre tranquillement chez eux avec leurs familles. Cette chanson appelle à la manifestation des monstres pour renverser ces règles. On a donc ici une remise en question de l'ordre établi. De plus, un renversement des valeurs est présent ici également puisque ce ne sont plus les monstres les méchants mais les héros. On peut donc voir que *Le Donjon de Naheulbeuk* répond en partie à la définition du carnavalesque. Bakhtine met en avant d'autres caractéristiques que l'on peut retrouver dans les mondes carnavalesques. Il explique, par exemple, que l'on y rencontre souvent un langage populaire ; or nous avons pu le

[81] John LANG, « La porte piégée, le deuil, le combat contre un poulet, le placard », coll.« Le donjon de Naheulbeuk ».
[82] NAHEULBAND, *Revendication monstrueuse*, s.d.

voir avec les insultes, *Le Donjon de Naheulbeuk* possède un niveau de langue vulgaire et donc populaire. Nous l'avons également vu, *Le Donjon de Naheulbeuk* est riche en formes parodiques, or Bakhtine explique que « mieux encore, certaines formes carnavalesques sont une véritable parodie ». Ainsi, la parodie est proche de l'univers carnavalesque, ce qui renforce cette idée que *Le Donjon de Naheulbeuk* est un univers carnavalesque. Enfin, Bakhtine met en avant l'importance de deux mondes puisqu'il explique que « les hommes du moyen-âge participaient à titre égal à deux vies : la vie officielle et celle du carnaval, à deux aspects du monde : l'un pieux et sérieux, l'autre comique »[83]. On peut ici faire le parallèle entre la high-fantasy qui est sérieuse et la light-fantasy qui est comique. Ainsi, la light-fantasy serait l'univers carnavalesque de la high-fantasy. On peut également faire le parallèle entre notre monde nommé par Tolkien « monde primaire » et le monde de la fantasy, le « monde secondaire » dans lequel l'auteur, on l'a vu, peut finalement s'affranchir des lois du réel. Bakhtine précise sa définition des deux mondes en précisant que la vie carnavalesque appartient « à la sphère totalement à part de la vie quotidienne ».

Cette définition, qui placerait le carnavalesque comme étant un monde séparé du notre dans lequel les règles diffèrent du monde réel, ressemble fortement à la définition du jeu donné par Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*[84]. Dans son livre, le jeu est défini comme évoquant « une activité sans contrainte mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit aussi qualifié de frivole[85] ». Ainsi, comme le carnavalesque, le jeu est opposé à la vie réelle et à son sérieux. Roger Caillois complète sa définition en expliquant que « le terme jeu combine alors les idées de limites, de liberté et d'invention »[86]. En effet, toujours selon Roger Caillois, le jeu est « essentiellement une occupation séparée, soigneusement isolée du reste de l'existence et accomplie en général dans des limites de temps et de lieux[87] » et « rien de ce qui se passe à l'extérieur de la frontière idéale n'entre en ligne de compte[88] ». Or, nous l'avons vu, le carnavalesque est aussi un monde à part séparé du monde réel. Cette séparation dans le cas d'un jeu est souvent matérielle comme, par exemple, le plateau d'échec et le temps serait une partie. Dans le cas du carnaval il s'agirait du

---

[83] M. BAKHTIN, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance…*, *op. cit.*n.p.
[84] Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Éd. rev. et Augmentée, [Nachdr.]., Paris, Gallimard, coll.« Collection Folio Essais », n° 184, 2009.
[85] *Ibid.*n.p.
[86] *Ibid.*n.p.
[87] *Ibid.*n.p.
[88] *Ibid.*n.p.

lieu et de la date du carnaval. Dans le cas du *Donjon de Naheulbeuk*, on peut ici séparer l'univers carnavalesque du donjon avec le monde réel grâce à ses différents supports, comme le livre mais aussi le format audio ou le jeu par exemple. La limite de temps, quant à elle, correspondrait au temps de lecture, d'écoute ou de jeu. La limite spatiale est d'autant plus importante dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, puisque l'histoire qui est carnavalesque semble se passer dans un jeu de rôle sur table. En effet, ce point n'est pas explicitement dit dans l'histoire mais de nombreux détails nous l'apprennent. Ainsi, pour reprendre le passage du podcast de la mort du voleur, le ranger s'exclame « Oh la galère ! Ça ressemble à un échec critique ! »[89]. Un échec critique est un élément tiré de partie de jeu de rôle sur table, cela correspond au pire jet de dés possible dans une partie. D'autres éléments apparaissent dans le podcast, tirant parti de son format puisqu'il arrive que l'on entende en bruit de fond un jet de dés et ceux-ci sont illustrés dans la bande-dessinée comme on peut le voir ci-dessous.

Figure 4 lancé de dés dans la bande-dessinée

On peut également voir qu'un narrateur nous parle et que celui-ci parle de table de rencontre. Ces deux éléments sont également des éléments de jeux de rôle sur table[90]. La table des rencontres est en effet une table qui permet de déterminer au hasard grâce aux dés un événement auquel devront se confronter les joueurs. Enfin, on peut également, dans la bande-dessinée et le podcast, voir que les personnages gagnent des niveaux tout au long de l'histoire, or ce vocabulaire est également lié aux jeux de rôle sur table mais aussi aux jeux vidéo. Ainsi, cela

[89] J. LANG, « La porte piégée, le deuil, le combat contre un poulet, le placard »..., *op. cit.*
[90] John LANG, *Le conseil de Suak*, Marquette-en-Ostrevant, Éd. Octobre, 2011.n.p.

crée une double séparation entre notre monde sérieux et le monde carnavalesque du *Donjon de Naheulbeuk*. Cependant, l'univers du *Donjon de Naheulbeuk* existe également en jeu de rôle et on peut imaginer une partie de jeu de rôle qui serait infinie. Ainsi, à travers les différents supports du *Donjon de Naheulbeuk*, et donc de la transmédialité, on peut y voir une forme du dépassement du jeu et donc des limites.

On termine donc en rappellent rapidement ce qui a pu être vu et expliqué lors de ces derniers paragraphes. La cohérence d'une œuvre de fantasy se pose légitimement au vu des différentes irréalités qui sont nécessaires à la création d'un monde secondaire de fantasy viable. *Le Donjon de Naheulbeuk* est une œuvre dont de nombreux points, à travers les différents supports, sont empreints au carnavalesque que nous avons pu définir plus tôt. Le carnaval que peut alors constituer cette œuvre, étant limité dans l'espace et dans le temps, bien distinct de notre monde, permet de justifier la cohérence du *Donjon de Naheulbeuk* à travers son humour et les différentes caractéristiques carnavalesques de cette œuvre. Enfin, si dans la majorité des cas cette approche permet d'imposer des limites claires à l'œuvre, elle n'en reste pas moins imparfaite car incapable d'adapter cette analyse sur un support irrégulier tel que le jeu de rôle.

On a donc pu voir à travers cette première partie que *Le Donjon de Naheulbeuk* était une œuvre de light fantasy qui détournait les codes et trompait les attentes du spectateur afin de provoquer le rire. Enfin, c'est une œuvre cohérente qui tire sa force de son humour parodique et carnavalesque.

PARTIE 2 : PARODIE, JEU ET COMMUNAUTE

Dans la partie précédente, nous avons posé que le carnavalesque tel que le définit Bakhtine, c'est-à-dire une activité, un monde, séparé du nôtre par une limite de temps et d'espace ou les règles de notre monde ne s'applique pas, peut être lié à la définition du jeu de Roger Caillois. En effet, celui-ci définit le jeu comme étant une activité elle aussi séparée de notre monde réel par un temps de jeu dans un lieu définit et dont les règles de notre monde ne s'appliquent pas. Cependant, nous n'avons pas abordé un sujet qui fait aussi partie de la définition de jeu et de carnavalesque, c'est la notion de communauté. Avant d'envisager les nombreuses définitions, vastes et complexes, il convient de proposer d'abord une approche simple :

> Ensemble de personnes unies par des liens d'intérêts, des habitudes communes, des opinions ou des caractères communs.[91]

Au sein de cette définition large de communauté, il existe des définitions de sous-communauté. Nous détaillerons celles-ci dans la suite de notre démonstration. Ici, le caractère commun qui réunit le groupe de personnes est la connaissance des règles que détourne le carnaval. En effet, nous l'avons déjà montré mais le rire dans le carnavalesque et donc dans la parodie selon Bakhtine vient du détournement des règles. Il faut donc les connaître pour en rire. Bakhtine confirme le lien entre la communauté et le carnavalesque dans son ouvrage *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance* :

> Cette organisation [carnavalesque] est, avant tout, profondément concrète et sensible […]. **L'individu se sent partie indissoluble de la collectivité, membre du grand corps populaire**. Dans ce tout, le corps individuel cesse, jusqu'à un certain point, d'être lui-même : on peut, pour ainsi dire, changer mutuellement de corps, se rénover (au moyen de déguisement et de masques). Dans le même temps, le peuple ressent son unité et sa communauté concrètes, sensible, matérielles et corporelles[92].

Ainsi, selon Bakhtine, le carnaval rend concrète l'appartenance à une communauté pour les individus. Le jeu, qui est lié au carnaval comme nous avons pu le constater, est lui aussi relié à la notion de communauté liée par des règles. En effet, Huizinga définit le jeu ainsi :

> Une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit dans un temps et un espace circonscrit, se déroule avec ordre selon les règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère.[93]

---

[91] « Définitions : communauté- Dictionnaire de français Larousse », https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/communaut%C3%A9/17551.

[92] M. BAKHTIN, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance…, op. cit.*n.p.

[93] Michel PICARD, *La lecture comme jeu: essai sur la littérature*, Paris, Editions de Minuit, coll.« Collection "Critique" », 1986.n.p.

Le jeu est intrinsèquement lié à la notion de groupe réuni par une caractéristique qu'est le mystère. Si nous en référons à la définition que nous avons donné de communauté, nous pouvons donc en conclure que le groupe dont parle Huizinga forme une communauté.

C'est pourquoi nous nous demanderons ici en quoi cette interdépendance entre la notion de carnavalesque et la notion de jeu semble à l'origine de la réalisation d'un espace carnavalesque dans laquelle la communauté s'épanouit, se développe et joue avec l'œuvre.

Pour répondre à cette question nous verrons que dans le cadre du *Donjon de Naheulbeuk*, les communautés à aborder sont celles qui rient des règles de notre monde détourné et qui suivent les règles de l'œuvre, c'est-à-dire le public. Nous ne verrons pas une communauté interne à la narration mais plutôt une communauté de réception. Nous verrons ainsi que ces communautés de réception peuvent dans certains cas devenir communautés de création, et même parfois, communautés d'auteur.

1. La communauté du jeu de rôle

Le Donjon de Naheulbeuk semble, à l'origine, s'adresser à une communauté en particulier, celle des joueurs de jeu de rôle sur table. En effet, de nombreuses références à cet univers son présent dans l'œuvre. Dans cette partie nous allons donc voir qu'une communauté de joueurs de jeu de rôle existe et voir son lien avec *Le Donjon de Naheulbeuk*.

En premier lieu, il convient d'expliquer pourquoi nous pouvons parler ici de communauté. Tout d'abord, les joueurs de jeu de rôle se réunissent tous sous le même terme de « rôliste ». L'utilisation d'un terme commun induit forcément la réunion d'individus partageant le même loisir, qui s'accordent et qui se considèrent comme faisant partie d'une communauté. Cela est renforcé par le fait que le jeu de rôle, comme son nom l'indique, est un jeu, et nous l'avons vu selon Huizinga le jeu est lié à la notion de communauté. De plus, le jeu de rôle sur table peut être qualifié de "multijoueur", dans la mesure où il permet la création de groupes de joueurs qui partagent les mêmes règles et connaissances, et donc de communauté. Enfin, on peut noter qu'il existe une fédération française du jeu de rôle et que celle-ci recense l'existence de 596 associations en France[94]. La fédération recense également 87 conventions et festivals dédiés au jeu de rôle[95]. L'existence de ces associations et conventions prouve donc la présence d'une communauté française de rolistes active. Pour étudier cette communauté, nous nous appuierons notamment sur les données de la fédération. Les études menées sur cette communauté datent pour la plupart des années 1990 et 2000. Ces études sont ainsi influencées par les critiques formulées alors à l'encontre des jeux de rôle et les recherches menées par les écoles de Francfort[96] et de Birmingham[97] sur la culture de masse. C'est pourquoi, pour étudier la première communauté liée au *Donjon de Naheulbeuk*, nous utiliserons l'œuvre de Laurent Trémel, sociologue mais aussi concepteur de jeux de rôles, intitulée *Jeux de rôles, jeux vidéo,*

[94] « Annuaire des associations et conventions de jeux de rôles », *Le Thiase*, 30 octobre 2013, http://www.le-thiase.fr/annuaire-associations-jdr/.
[95] *Ibid.*
[96] L'école de Francfort est un groupe d'intellectuel de l'institut de recherche sociale de Francfort crée en 1923. Les membres les plus connu sont Max Horkheimer et Theodor W. Adorno. Ce dernier considère que la masse sociale n'est pas créatrice de contenu et est victime de ce qu'il nomme « l'industrie culturelle ».
[97] L'école de Birmingham, aussi nommée centre for contemporary cultural studies, est fondée par Richard Hoggart en 1964. Cette école est à l'origine du courant de recherche sur les cultural studies qui refuse l'existence d'une hiérarchie entre « bonne » et « mauvaise » culture

multimédia : Les faiseurs de mondes[98]. Enfin, nous pourrons nous appuyer sur la chanson *Sauvons les rôlistes*, où l'auteur semble poser sa propre définition de cette communauté importante pour *Le Donjon de Naheulbeuk*.

En effet, nous pouvons supposer que *Le Donjon de Naheulbeuk* a été écrit pour cette communauté dont l'auteur fait partie. Ainsi, l'auteur affirme s'être inspiré de ses années de pratique de jeu de rôle pour écrire *Le Donjon de Naheulbeuk*[99]. Il a également publié les premiers épisodes du podcast sur son site *MerHamWar*[100], un site initialement dédié à *Warhammer*, un jeu de figurines existant aussi en jeu de rôle. Nous l'avons aussi vu, *Le Donjon de Naheulbeuk* est rempli de références au jeu de rôle. On peut relever la présence des dés, les personnages, et même l'univers. Enfin, le podcast a aussi été adapté en jeu de rôle en 2009. Ainsi, nous pouvons dire que *Le Donjon de Naheulbeuk* a été écrit principalement pour des rôlistes, car accessible en premier lieu sur un site connu uniquement par des rôlistes, et riche de références compréhensibles principalement pour ceux-ci.

L'auteur semble avoir conscience de l'importance de cette communauté. En effet, encore aujourd'hui, le jeu de rôle du donjon de Naheulbeuk est mis à jour régulièrement, la dernière ayant eu lieu le 1er décembre 2021. John Lang a aussi voulu rendre hommage à cette communauté importante pour lui avec la chanson *sauvons les rôlistes* sortie dans l'album *T'as pas le niveau* en 2012. Dans cette chanson, il définit les joueurs de jeu de rôle. Il y aborde différents thèmes pour définir cette communauté.

Tout d'abord, cette chanson a pour but de défendre cette communauté qui dès les années 1980 a subi de vives critiques. Celles-ci ont commencé, selon Laurent Trémel, en Amérique avec notamment des psychiatres comme Thomas Radecki, président de la *National Coalition on Television Violence*, qui énonce que les jeux de rôle rendent les jeunes « obsédés par le meurtre, le viol, voire les sacrifices humains…[101] ». En France, ces critiques se répandent surtout lors de la profanation du cimetière de Carpentras en 1990 où l'on accuse des rôlistes d'en être les auteurs. En 1995, cette affaire va de nouveau être commentée dans l'émission

[98] Laurent TREMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, 1re éd., Paris, Presses universitaires de France, coll.« Sociologie d'aujourd'hui », 2001.n.p.
[99] « Donjon de Naheulbeuk- l'Auteur et les projets »..., *op. cit.*
[100] « Merhamwar chez Nurgle », http://www.penofchaos.com/merhamwar/.
[101] L. TREMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*..., *op. cit.* n.p.

racoleuse *témoin n°1* de Jacques Pradel sur TF1, à la suite de faux aveux de la part d'une jeune rôliste. John Lang fait référence à cette émission dans sa chanson sur un ton moqueur :

> En famille à la maison
> C'est l'ambiance de TF1
> Y'a ceux qui pense que t'es con
> Et ceux qui comprennent rien[102]

Un autre fait divers lié aux critiques de jeu de rôle est cité à la strophe suivante :

> Ça va ruiner tes études
> Tu finiras suicidé
> C'est pas des connerie t'as vu
> Ils en parlent à la télé[103]

Ici, l'auteur fait référence aux suicides de deux lycéens français en 1994 et 1995. Une autre idée revient également dans la chanson au sujet des critiques de jeu de rôle. En effet, l'auteur utilise notamment la phrase « ta mère pense que c'est malsain[104] » en parlant du jeu de rôle. Cela peut faire référence aux accusations faites par le psychiatre Jean-Marie Abgrall qui « laissait entendre que tous les joueurs pouvaient véhiculer des « pathologies latentes »[105] ». On peut aussi voir avec cette citation liée aux parents, une forme de guerre culturelle entre les entités sociologiques représentées par la jeunesse et celles représentées par les parents. On a ici une forme de rupture entre les deux générations par leur culture. Les parents ayant peur des nouvelles cultures émergentes qu'adoptent leurs enfants. Ces critiques et cette peur peuvent être expliquées de deux façons. Tout d'abord la communauté rôliste nécessite des connaissances particulières pour être comprise. L'auteur fait référence à cela :

> Pendant la pause déjeuner
> Ils refont l'éducation
> Des collègues indisposés
> Par leur incompréhension[106]

En effet, les rôlistes utilisent un vocabulaire particulier comme « Fumble[107] » par exemple, utilisé également dans la chanson et qui désigne un échec dans le jeu. Ainsi,à l'incompréhension

---

[102] NAHEULBAND, *Sauvons les rôlistes*, coll.« T'as pas le niveau », 2012.
[103] *Ibid.*
[104] *Ibid.*
[105] L. TREMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia…, op. cit.* n.p.
[106] NAHEULBAND, *Sauvons les rôlistes…, op. cit.*
[107] *Ibid.*

des adultes à laquelle l'auteur fait ici référence est renforcée par la barrière d'une langue qui signale l'appartenance ou l'exclusion d'une communauté. Ce mystère, crée notamment par la barrière de la langue, peut ainsi susciter de l'incompréhension voire même de l'inquiétude de la part des proches. Cela semble propre aux communautés de jeu, puisque Huizinga y fait référence dans sa définition en disant des jeux qu'ils « suscitent dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère [108]». On peut également relier ces critiques à celles faites par l'école de Francfort à propos de la culture populaire et qui se rapproche beaucoup des critiques faites au jeu de rôles. En effet, on reproche au jeu de rôle d'aliéner la jeunesse qui devient ainsi faible et manipulable. Cette critique est également celle faite par Théodore Adorno et Max Horkheimer dans *La Dialectique de la raison* où ils expliquent que « L'esprit ne peut survivre lorsqu'il est défini comme bien culturel et distribué à des fins de consommation. La marée de l'information précise et d'amusement domestiqués rend les hommes plus ingénieux en même temps qu'elle les abêtit[109] ». Ils accusent donc ici la culture de masse d'affaiblir l'esprit des gens et notamment leur esprit critique en les rendant donc manipulables. L'auteur semble au fait de ce rapprochement dont il parait se moquer dans le pont de la chanson où il nous dit :

> Imagine un monde sans nous [les rôlistes]
>
> […]
>
> Fini les dés tortures
>
> Les pizzas mal réchauffées
>
> Et bonjour à la culture préformatée. [110]

Il fait ainsi référence à cette culture de masse dont il sort le jeu de rôle.

En effet dans cette chanson, comme le titre l'indique, John Lang défends les rôlistes. Il donne également les mêmes arguments que les éditeurs de jeu de rôle face aux critiques énoncées ci-dessus. Ainsi, il explique que les jeux de rôles permettent de progresser en anglais dès la deuxième strophe. Il affirme ainsi qu'« ils n'écoutent pas au cours d'anglais car ils connaissent déjà tout[111] ». Selon Laurent Trémel, il y a une nécessité à la fin des années 90 de justifier l'intérêt du jeu de rôle. Parmi les auteurs qui ont justifié cette activité, il y a Didier

---

[108] M. PICARD, *La lecture comme jeu…*, *op. cit.* n.p.
[109] Max HORKHEIMER, Theodor W. ADORNO, Éliane KAUFHOLZ-MESSMER et Max HORKHEIMER, *La dialectique de la raison: Fragments philosophiquies*, s.l., Gallimard, coll.« Coll. tel », n°82, 1974. n.p.
[110] NAHEULBAND, *Sauvons les rôlistes…*, *op. cit.*
[111] *Ibid.*

Guiserix, le rédacteur en chef de la revue spécialisé *Casus Belli*. Celui-ci explique dans son *livre des jeux de rôle*[112] que parmi les vertus du jeu de rôle, il y a la pratique de l'anglais, car certains jeux ne sont pas encore traduits ou ne sont pas traduits en entier. D'autre vertus qu'il met en avant sont citées dans la chanson, comme, par exemple, la recherche d'informations qui permettent de mettre en place des scénarios en « potass[ant] des bouquins sur les sorciers[113] ». John Lang met aussi dans son refrain l'importance du calcul mental :

> Tu peux sauver les rôlistes
> Avant qu'ils ne disparaissent
> Tu dois lancer un d10
> Et tu multiplies par 13
> Tu dois obtenir 200
> En ajoutant ton adresse
> Avec un bonus de 2d20 si ton père est ambidextre ! [114]

Enfin, parmi les arguments qui défendent le jeu de rôle, se trouve l'idée que ce sont surtout des personnes diplômées comme des cadres et des étudiants qui y jouent. L'objectif de la chanson est donc ici de désamorcer les clichés et d'inciter les gens à s'intéresser un peu plus à cet univers.

John Lang donne également une sociographie de cette communauté dès le début de sa chanson avec sa première strophe. Il y explique qu'on trouve les rôlistes « en groupe de cinq dans les caves des facultés[115] ». En effet, selon le sondage de *Casus Belli* de 1988 que cite Laurent Trémel[116], les trois quarts des joueurs ont entre 15 et 24 ans et parmi les actifs 30% sont des cadres et des supérieurs auquel John Lang fait référence lorsqu'il parle des réunions en entreprise. Aujourd'hui selon les chiffres collectés par *Le Thiase*[117], le nombre de rôliste tend à augmenter et à se féminiser. Enfin, parmi les jeux joués, on peut noter que *Le Donjon de Naheulbeuk* est de plus en plus populaire. En effet, en 2014[118] seul 1.4% des sondés jouait au *Donjon de Naheulbeuk* alors qu'en 2018[119] c'est plus de 20% des sondés qui y jouent . On peut

---

[112] Didier GUISERIX et Rolland BARTHELEMY, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997. n.p.
[113] NAHEULBAND, *Sauvons les rôlistes*..., *op. cit.*
[114] *Ibid.*
[115] *Ibid.*
[116] L. TREMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*..., *op. cit.* n.p.
[117] « Qui sont les rôlistes ? – Le Thiase », http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/.
[118] « Sondage 2014 sur les rôlistes – Le Thiase », http://www.le-thiase.fr/sondage-sur-les-rolistes-2014/.
[119] « Sondage 2018 sur les rôlistes », *Le Thiase*, 30 août 2018, http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/sondage-2018-sur-les-rolistes/.

donc classer *Le Donjon de Naheulbeuk* comme une référence désormais importantes dans le jeu de rôle.

Enfin, la communauté rôliste s'identifie également par le partage des mêmes références, des mêmes connaissances. Nous l'avons vu, ce sont ces connaissances partagées qui subissent les détournements de John Lang, et qui suscitent un rire de connivence. Ici, l'auteur nous donne également plusieurs références centrales dans cette communauté. Ainsi, l'univers de la fantasy est mis en avant dans la chanson avec les termes « sorcier », « loup-garou », « elfe »[120]. En effet, c'est l'univers le plus plébiscité par les rôlistes. Il faut rappeler que le tout premier jeu de rôle, *Donjons et Dragons*, se passe dans un univers tiré de la fantasy. Selon Laurent Trémel[121], l'univers de la science-fiction est également récurrent dans les jeux de rôle avec, notamment, les jeux *Cyberpunk* et *Star Wars*. Dans la chanson, John Lang fait une référence à cet univers de science-fiction en parlant de « dictionnaire Klingon[122] », une langue issue de l'univers de *Star Trek*. Ces références ne sont pas propres à la communauté rôliste mais aussi à la communauté geek qui s'est développée un peu plus tard en même temps qu'Internet. Ce lien, John Lang en a conscience puisqu'il dédie un paragraphe parlé dans la chanson à la communauté geek. Cette communauté a d'ailleurs permis au *Donjon de Naheulbeuk* de se développer en touchant un publique plus large que celui du jeu de rôle.

[120] NAHEULBAND, *Sauvons les rôlistes…, op. cit.*
[121] L. TREMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia…, op. cit.* n.p.
[122] NAHEULBAND, *Sauvons les rôlistes…, op. cit.*

2. La communauté Geek

Dans cette partie, nous définirons la communauté Geek tout en la liant au Donjon de Naheulbeuk. Nous allons voir que cette communauté est difficile à définir et à étudier. Tout d'abord, encore une fois, peu de recherches abordent le sujet, puisqu'il s'agit d'un sujet peu académique. Je me suis donc surtout appuyée sur l'étude menée par David Peyron intitulée *Culture Geek*[123] pour réaliser cette partie. De plus, nous verrons que cette communauté regroupe différents profils de personnes qui partagent différentes connaissances, et qu'il n'y a pas réellement de profil type pour cette communauté. Cela n'empêche cependant pas cette communauté d'exister et d'être reconnue et nous verrons ici comment.

2.1. Définition du mot « Geek »

Selon David Peyron, « aucune définition précise de ce qu'est un geek n'a encore été établie[124] ». Ainsi, nous trouvons différentes définitions qui semble toute tournées autour du sujet sans vraiment toucher son entièreté. Par exemple, le Larousse définit un geek comme étant un « fan d'informatique, de science-fiction, de jeux vidéo, etc., toujours à l'affût des nouveautés et des améliorations à apporter aux technologies numériques[125] ». Ici, la définition met fortement l'accent sur le numérique qui, nous le verrons dans une prochaine partie, est certes un élément important, mais ce n'est pas le seul. Dans l'introduction du documentaire *Suck my geek* auquel a participé, entre autres John Lang, on nous donne cette définition :

> Vous avez forcément déjà croisé la route d'un binoclard étrange, fasciné par les sabres-lasers, les super-héros et tous les mecs avec des oreilles en pointes. […] Accros à la science et aux mythologies, fan de science-fiction, cinéphage, rôlistes, gamer, dingue d'informatique, notre passion n'a aucune limite. Pendant de longues années, notre gout pour l'irréalité nous a marginalisé, nous étions des nerds, mais la société a subi une mutation et nous avec. Nous avons formé une communauté, nous avons accédé aux grands pouvoirs et aux grandes responsabilités. […] Nous avons pris le contrôle des machines. Combiens sommes-nous ? Impossible à dire. Une seule certitude nous sommes partout et plus nombreux chaque jour, nous sommes les geek[126].

---

[123] David PEYRON, *Culture geek*, Limoges, FYP éd, coll.« Innovation », 2013. n.p.
[124] *Ibid.* n.p.
[125] Éditions LAROUSSE, « Définitions : geek- Dictionnaire de français Larousse », https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/geek/10910404.
[126] Tristan SCHULMANN et Xavier SAYANOFF, « Suck My Geek French », *Canal +*, 30 novembre 2007,

Cette définition est importante car en plus de faire le lien entre le geek et le numérique, elle nous apprend qu'un geek est avant tout un fan de mondes imaginaire et qui dévore la culture populaire. Ainsi, c'est une communauté qui s'intéresse à la fantasy et aux jeux de rôle et donc une communauté qui peut comprendre *Le donjon de Naheulbeuk* et son humour. Cette définition rappelle également que le geek est une personne qui jusqu'à récemment était marginalisée. Le mot « geek », rappelons-le, a souvent été vu comme étant péjoratif. Cette définition qui semble plus complète se rapproche aussi du sens étymologique du mot qui viendrait de l'allemand « gecken » qui signifie idiot du village. Ce mot est arrivé aux États-Unis avec les foires ou le spectacle du Geek consistait à faire avaler de tout a un pauvre ou un handicapé payé dans le but de divertir les foules. Ainsi, deux sens ont été conservés, le premier est que c'est un marginal peu dangereux ; le deuxième est qu'il dévore tout. Dès les années 60, ce terme est utilisé aux États-Unis pour désigner le bon élève reclus dans ses études et qui dévore toutes connaissances. Le mot est donc antérieur à cette communauté qui trouve ses origines dans les années 70.

2.2. Les origines Pulps et rôlistes de la culture Geek.

La culture que partagent les geeks est, selon David Peyron[127], issue de plusieurs mouvements. Le premier, selon lui, est le mouvement *Pulp* apparu dès les années 1910 aux Etats Unis et prospérant jusque dans les années 1950. Ce mouvement se caractérise par la naissance de la culture de masse destinée à un public populaire, avec notamment la Bande dessinée. Celle-ci est alors utilisée pour contourner la censure aux Etats-Unis. Elles sont souvent vendues sous forme de journaux et sont semblables aux feuilletons qu'on trouve alors en Europe dans les journaux. Parmi les auteurs célèbres de ce mouvement, on peut citer Robert E Howard, l'auteur de Conan le barbare, et Stan Lee, l'auteur de spider man. C'est avec ce mouvement que l'on voit la science-fiction et la fantasy se démocratiser. *Le donjon de Naheulbeuk*, qui a par ailleurs été adapté en bande-dessinée, est remplit de référence à cette culture. On peut ainsi remarquer dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, de nombreuses références au Conan de Robert E Howard, notamment au travers du personnage du Barbare. En effet, le

https://www.youtube.com/watch?v=cAOLU4_4QGg&ab_channel=MrReportageTV.

[127] D. PEYRON, *Culture geek..., op. cit.* n.p.

Barbare est un détournement du personnage de Conan. Le dessin dans la bande-dessinée est une caricature. On y retrouve en effet les éléments qui définisses Conan le barbare dans le film et la bande-dessinée originale, comme le slip en peau de bête, les brassards en cuir, la grande épée et enfin les cheveux longs.

Figure 7: Le barbare du Donjon de Nahuelbeuk

Figure 5: Arnold Schwarzenegger jouant le rôle de Conan dans le film éponyme

Figure 6: Conan le barbare publié dans le journal *The tower of the elephant*

De plus, le personnage du Barbare de Naheulbeuk jure sur Crôm, un dieu issu de la mythologie de l'univers créé par Robert E Howard. Une chanson est également dédiée à ce dieu, montrant l'importance du personnage dans l'univers de Naheulbeuk. Les westerns font également partie de cette culture et on peut y trouver des références dans *Le donjon de Naheulbeuk* avec celle des Tonton flingueurs à l'épisode 6 du podcast ou le nain fait référence à « la boisson d'homme ».

La *fantasy* et la science-fiction sont les deux genres littéraires qui se sont développés dans cette culture Pulp avec, notamment, la redécouverte de Tolkien dans les années 70. On trouve ainsi dans la culture geek des œuvres considérées comme fondatrices et qui font partie de cette culture et de cette période avec Le seigneur des anneaux ou Star Wars. Or, ces types d'univers sont également très présents dans *Le donjon de Naheulbeuk*, puisque nous l'avons vu, toute l'œuvre est une parodie du genre de la fantasy. Nous y trouvons aussi quelques références à la science-fiction avec la présence de Marty et du doc de *Retour vers le futur* dans un arrière-

plan d'une case de la bande dessinée. De plus, dans l'épisode 23[128] du podcast, le nain disparaît mystérieusement. Cette scène est aussi représentée dans la bande dessinée lorsque le nain semble avoir été enlevé par des extra-terrestres. Cet épisode lie *Le donjon de Naheulbeuk* à l'univers des *aventuriers du survivaure*[129], un podcast qui parodie le genre de la science-fiction, de Knarf, de son vrai nom François Guillois. En effet, le nain apparaît dans un des épisodes de ce podcast et ce moment correspond à celui où le nain disparaît dans *Le donjon de Naheulbeuk*. Il est à noter que John Lang a participé à l'enregistrement de cette série parodique de science-fiction et qu'il a avoué « Je voulais aussi un jour replacer la téléportation du Nain dans le *Survivaure*[130] ». *Le donjon de Naheulbeuk* s'inscrit ainsi dans cette culture et la communauté Geek peut comprendre toutes les références et détournements qui sont présents dans l'œuvre. Le jeu de rôle, qui nous l'avons vu, est lié au *donjon de Naheulbeuk* apparait aussi à ce moment et selon Bordland et King « les premiers geeks sont des joueurs de jeu de rôles qui ont adapté sous forme ludique la littérature du genre alors en vogue[131] ». Ainsi, la communauté geek serait issue de la communauté rôliste, ce qui pourrait expliquer aussi l'intérêt de cette communauté pour *Le donjon de Naheulbeuk*.

2.3. L'importance de l'informatique et du détail

La communauté Geek, comme nous avons pu le voir avec la citation tirée de *suck my geek*[132], est aussi fortement liée à l'univers numérique et à l'informatique. Ce phénomène s'explique par le fait que cette communauté apparaît parallèlement à l'essor de l'informatique. En effet, David Peyron explique que l' « on retrouve une génération marquée par son contexte culturel, qui va le transformer et le transférer dans une nouvelle forme d'expression. Celle-ci embrasse le tournant technologique et la prédominance d'un imaginaire issu des mondes fantastiques et de la résurgence de l'esprit pulp. [133]». Cela explique aussi pourquoi *Le donjon de Naheulbeuk* s'inscrit dans la culture de cette communauté. En effet, John Lang a bénéficié

[128] John LANG, « Le barbare et le nain timbrés, le téléport, les chiantos, les mangeurs de chair humaine... », coll.« Donjon de Naheulbeuk ».
[129] « Knarfworld | Science-fiction humoristique en MP3 et en BD », https://www.knarfworld.net/.
[130] « Donjon de Naheulbeuk- fiches épisodes », http://www.penofchaos.com/warham/donjon-episodes.htm.
[131] D. PEYRON, *Culture geek*..., *op. cit.* n.p.
[132] T. SCHULMANN et X. SAYANOFF, « Suck My Geek French »..., *op. cit.* n.p.
[133] D. PEYRON, *Culture geek*..., *op. cit.* n.p.

de l'accès à Internet dès 1994 grâce à son métier à l'Organisation de coopération et de développement économique[134]. Ce lieu bénéficie alors d'Internet, ce qui est rare pour l'époque. Par ailleurs, John Lang en devient le webmaster en 1996 lorsque l'organisation décide d'avoir son propre site. John Lang profite de son emploi pour se perfectionner dans la création de sites internet, ce qui lui permet de créer ses propres sites dont *Le donjon de Naheulbeuk* en 2001. A ce moment, seul 17% [135]des foyers en France dispose d'une connexion internet. *Le donjon de Naheulbeuk* est alors réservé aux privilégiés et aux connaisseurs d'Internet qui sont généralement les geeks à cette époque.

Selon David Peyron, le numérique est aussi fortement associé à la fantasy. Ce qui permet d'expliquer l'attirance des geeks pour la fantasy, mais aussi pour *Le donjon de Naheulbeuk*. Tout d'abord, les œuvres de référence geek sembles toutes avoir été rédigées par des scientifiques ou des chercheurs, comme Asimov, connu pour ses livres de science-fiction qui était chimiste, ou encore Tolkien qui était linguiste. On peut dire que *Le Donjon de Naheulbeuk* est lui aussi issu du travail d'un spécialiste. En effet, l'auteur était un des premiers webmasters et l'œuvre a d'abord été développée sur Internet. De plus, tout comme dans la fantasy, il y a en informatique la volonté des créer un univers cohérent, le tout à partir de détails. Là où l'informaticien passe des heures a vérifier l'absence dans une ligne de code, le geek passe du temps à chercher la moindre incohérence dans une œuvre de fantasy, selon David Peyron. Dans les deux cas, nous sommes à la recherche minutieuse de l'erreur. Le détail a une forte importance pour les geeks qui, selon Anne Besson, sont des « lecteurs idéals[136] » puisqu'ils recherchent la profondeur d'un monde. D'après David Peyron :

> Approcher l'univers de manière scientifique apparaît comme une manière de se rapprocher de ces idéaux sous forme ludique, comme jeu avec l'imaginaire et ses limites, la science étant considérée comme un cadre, une grille d'analyse de la fiction, et au final une esthétique[137].

Cela confirme le fait que la lecture est un jeu d'autant plus dans la communauté geek. Ainsi, l'œuvre du *donjon de Naheulbeuk* joue de cette manière avec toutes les références. Le but du jeu est alors de trouver parmi les détails toutes les références. C'est la collecte de ces références qui devient alors un jeu. Dans le podcast, dans l'épisode 19[138], on peut ainsi entendre

---

[134] Abrégé OCDE

[135] « Connexion des foyers français à Internet- Sénat », http://www.senat.fr/questions/base/2001/qSEQ010230844.html.

[136] D. PEYRON, *Culture geek..., op. cit.* n.p.

[137] *Ibid.* n.p.

[138] John LANG, « L'oubliette du vampire hémophile », coll.« DOnjn de Naheulbeuk ».

en fond la musique du film *Dracula* de Coppola, or, seul un connaisseur, un geek peut retrouver cette référence parmi les détails du podcast. La rareté et le partage de ce type de savoir permettent ainsi de créer la communauté. Seul quelqu'un qui fait partie de la communauté peut reconnaitre ces références. Selon David Peyron, cela crée une complicité entre les individus et contribue à la constitution d'un univers partagé. Enfin, l'univers informatique se rapproche aussi de l'univers carnavalesque selon Serge Tisseron :

> C'est un bal masqué permanent, on y rencontre des marins, des sorcières, des fées. N'oublions pas que les fêtes masquées étaient très importantes dans les sociétés traditionnelles. Cela permettait de faire de nouvelles rencontres imprévues. Les mondes virtuels renouent en quelque sorte avec la tradition du carnaval, en s'autorisant à dire des choses que l'on ne s'autorise pas habituellement parce qu'on est masqué[139].

Cela rejoint l'idée de David Peyron qui explique que les geeks n'affichent que peu leur idéologie politique afin de limiter les discordes au sein de la communauté. Il y'aurait alors une vraie vie et la vie informatique. Cela semble être confirmé par le slogan de la chaîne d'informations spécialisées Nolife « y'a pas que la vraie vie dans la vie ! ». Cela explique ainsi pourquoi la parodie dans *Le Donjon de Naheulbeuk* est si peu politique. De plus, cela rejoint l'idée que *Le donjon de Naheulbeuk* est un univers carnavalesque puisqu'à partir du moment où l'on est derrière l'écran, utilisant le site ou écoutant un podcast, nous entrons dans une autre vie. Enfin, le fait d'être caché derrière un pseudo servant de masque facilite l'acte de création et de participation. Cela est très présent dans la communauté geek, notamment à travers des logiciels libres dont les codes sont open source et qui permettent à quiconque de les modifier et de les améliorer. Cela en fait une communauté participative qui n'hésite pas non plus à créer de nouvelles choses à propos des œuvres qu'elle lit. David Peyron explique ainsi que pour lui la communauté geek naît dans les années 2000 à partir du moment où celle-ci devient une communauté participative et intertextuelle.

[139] Emilie BOUVRAND, « Communautés virtuelles et identité sociale », *A-brest*, 12 avril 2022, https://www.a-brest.net/article3621.html.

3. La communauté du donjon de Naheulbeuk : une communauté participative.

3.1. Communauté geek, communauté participative et définition

Nous l'avons vu, la communauté geek, pour David Peyron, apparait avec la participation. Selon lui, cela est même une partie importante pour la communauté :

> Participer de manière concrète à leur culture est un point essentiel pour les geeks, que ce soit en créant, en s'impliquant dans la production, en écrivant leurs propres fictions, en bricolant leur ordinateur, etc[140].

Ainsi la participation peut prendre plusieurs formes mais reste malgré tout importante pour la communauté geek. Jenkins relève lui aussi cette particularité de la communauté geek :

> Les geeks ne font pas que lire des comics mais font aussi leurs propres dessins, les geeks ne font pas que jouer à un jeu, mais ils font (ou aimeraient faire) aussi un contenu ludique[141].

Jenkins met ainsi en avant le fait que les geeks ne font pas partie d'une communauté passive avec l'œuvre. Ceux-ci utilisent à leur tour l'œuvre pour créer. Il relève, également, que tous ne créent pas, mais qu'au moins, ceux qui ne peuvent participer aimeraient le faire. En effet, David Peyron dans son livre rappelle qu'il n'est pas pour autant obligatoire de participer pour être geek mais que cela « reste un idéal à atteindre [142]». Cependant il nous explique que participer est une preuve d'appartenance à la communauté notamment car de nombreuses créations sont issues du travail collaboratif renforçant ainsi les liens au sein de la communauté. Selon David Peyron, les geeks aiment participer de la même manière qu'ils aiment bricoler les outils informatiques, comme nous l'avons vu précédemment. De plus, crée nécessite de bien connaitre l'univers de l'œuvre originale or les geeks pratiquent le culte du détail. David Peyron cite ainsi comme exemple les mèmes sur internet qui nécessitent de savoir retravailler une image sur ordinateur et de connaitre de nombreuses répliques et références propres aux œuvres dites « geek ». Nous étudierons et définirons cela plus tard dans cette partie en abordant le lien entre les mèmes et le donjon de Naheulbeuk.

Avant tout, il convient de définir plus en détail ce qu'est la participation des publics. Pour cela, selon Henry Jenkins, il faut différencier interactivité de la participation. L'interactivité est selon lui « pré-structuré par le concepteur[143] » notamment par la technologie.

---

[140] D. PEYRON, *Culture geek…, op. cit.* n.p.
[141] « I WANT MY GEEK TV! – Flow ».
[142] D. PEYRON, *Culture geek…, op. cit.* n.p.
[143] H. JENKINS, *Convergence culture…, op. cit.* n.p.

Lorsqu'on joue à un jeu vidéo on fait notre propre histoire mais l'on reste cependant limité à ce que le jeu permet et à sa trame narrative. Au contraire, la participation est plus libre et dépend davantage du consommateur de média et leur protocole culturel et social. Ainsi pour Henry Jenkins une culture participative est une culture qui crée de la culture en ayant un accès à des moyens de production et de diffusion de la culture. Cela comporte également les moyens de participation à la production, le marketing et la création par les fans d'une œuvre existante. C'est surtout ce cas qui nous intéresse actuellement. Cette culture participative a ainsi pu se développer par internet selon Henry Jenkins :

> Mais cette révolution créatrice a culminé, jusqu'à présent, avec le web. Créer est bien plus amusant et a bien plus de sens si l'on peut partager avec d'autres ce que l'on crée, et internet, conçu à l'origine par des scientifique désireux de travailler en commun, offre une infrastructure de partage de ce que chacun crée chez soi[144].

Ainsi le geek correspond à cette définition donnée par Henry Jenkins puisqu'il possède de quoi faciliter la production telle que des connaissances mais aussi les outils avec l'ordinateur et internet qui permettent la diffusion. Le *Donjon de Naheulbeuk* étant très présent en format numérique cela facilite l'utilisation d'image, son ou réplique pour créer et diffuser. Nous le verrons notamment lorsque nous étudieront les mèmes du *Donjon de Naheulbeuk*.

3.2. Participation et donjon de Naheulbeuk

Le *Donjon de Naheulbeuk* parait propice à la participation des fans à l'œuvre. Cela semble être confirmé par David Peyron qui cite le *Donjon de Naheulbeuk* en exemple lorsqu'il aborde la participation de la communauté geek. Cela valide ainsi le fait que la communauté de lecteur du donjon de Naheulbeuk est une communauté geek et participative. Cette participation des fans est importante au point où l'on retrouve des parodies des répliques du *Donjon de Naheulbeuk* dans les réseaux sociaux de l'Université Technologique de Troyes[145]. En effet, depuis le 26 aout 2022, Gabriel Gomes Recchia[146] poste ces parodies sur une conversation discord crée par les étudiants pendant la pandémie du Coronavirus.

---

[144] *Ibid.*
[145] Ecrit « UTT » dans la suite du texte.
[146] GABRIEL GOMES RECCHIA, « L'Inté de Luthété », 2022, Discord.

L'Inté de Lutéthé

Doctorant :
Et merde, on se les gèle ici.
Tiens, voilà quelqu'un...
Salut, tu viens pour l'aventure ?

Ancien :
Eh ouais, je suis l'Ancien !

D :
Ça se voit.

A :
Et ça, c'est l'inté ?

D :
Effectivement, c'est l'inté de Lutéthé.

A :
Elle a pas l'air terrible...

D :
Faut pas s'y fier, parce que personne n'en est ressorti.

A :
Ah bon ?

Figure 8: réplique de la conversation discord de l'UTT

```
Le Donjon de Naheulbeuk - Episode 01 - La Communauté.

<Musique> : Ambiance médiévale calme.
Le Ranger : Et merde, on se les gèle ici... Tiens, voilà quelqu'un.
Le Ranger : Salut, tu viens pour l'aventure ?
Le Nain : Hé ouais ! Je suis le Nain !
Le Ranger : Ca se voit.
Le Nain : Et ça, c'est le donjon ?
Le Ranger : Effectivement. C'est le donjon de Naheulbeuk.
Le Nain : Il a pas l'air terrible !
Le Ranger : Faut pas s'y fier, car personne n'en est ressorti !
Le Nain : Ah bon ?
```

Figure 9Réplique originale du Donjon de Naheulbeuk épisode 1

Cet étudiant de l'UTT a ainsi réécrit les premiers épisodes du *Donjon de Naheulbeuk*[147] en replaçant l'histoire dans le contexte de l'intégration de l'UTT. Cela nous permet aussi de voir que le *Donjon de Naheulbeuk* est une référence importante pour la génération étudiante actuelle. En effet, de la même manière qu'il fallait connaitre la *fantasy* pour comprendre les détournements dans le *Donjon de Naheulbeuk* il faut connaître le *Donjon de Naheulbeuk* pour comprendre le détournement ci-présent. Il s'agit pour moi d'un point important pour la participation des publics et notamment pour créer ce sentiment de communauté expliqué par David Peyron. Ainsi, le fait que le *Donjon de Naheulbeuk* soit une référence, facilite la participation de public auprès de cette œuvre. Le *Donjon de Nah*eulbeuk possède également d'autre atout. Par exemple, il possède un univers foisonnent qui permet aux lecteurs de s'en inspirer pour créer. Jenkins explique, en effet, que la *fantasy* se prête bien à la participation des publics grâce à ses univers remplis de détails. Pour le *Donjon de Naheulbeuk*, on ne trouve pas de fanfiction comme pour certaines œuvres littéraires de *fantasy*. Cependant, son public, nous

[147] J. LANG, « Le donjon de Naheulbeuk, épisode 1: La communauté »..., *op. cit.*

l'avons vu, est adeptes du jeu de rôle qui s'en approche, selon David Peyron. On retrouve également de nombreux wikis crées par les fans, c'est-à-dire des encyclopédies amateures qui regroupent l'ensemble du savoir de l'univers du *Donjon de Naheulbeuk*. De plus, le fait que le *Donjon de Naheulbeuk* est une œuvre parodique semble faciliter la participation des publics. On retrouve ainsi de nombreux mèmes qui réattribuent des références humoristiques des personnages de Naheulbeuk à des personnages d'œuvre de high-fantasy tel que *Le seigneur des anneaux*. Un mème est selon le *Larousse* « un concept (texte, image, vidéo) massivement repris, décliné et détourné sur internet de manière souvent parodique, qui se répand très vite, créant ainsi le buzz ». Ainsi le mème est une création parodique d'une œuvre ou support célèbre qui est propagé sur le web tel que celui-ci :

Figure 10: mème mêlant Naheulbeuk et Seigneur des Anneaux

Ici, on retrouve, en effet, un échange qui a lieu dans le *Donjon de Naheulbeuk*[148] entre le rodeur et l'elfe et qui fait référence à Boromir. Celle-ci a ainsi été réattribuée, ici, à Aragorn dans l'univers du *Seigneur des anneaux* d'où le personnage de Boromir est issu. Le tout, en s'appropriant les images du film, qui par nature est un dérivé, une adaptation sur un support différent des romans de Tolkien. Ainsi nous retrouvons le *Seigneur des anneaux* mondialement célèbre détourné par un internaute qui y a mêlé les répliques du *Donjon de Naheulbeuk* une autre œuvre célèbre. Enfin, le fait que le *Donjon de Naheulbeuk* soit sur plusieurs médias facilite également la participation. Ainsi, certains ont voulu ajouter des visuelles avec le podcast. On retrouve ainsi des vidéos sur YouTube qui mêle le podcast à des images tirées de la bande-dessinée ou à des parties de jeu vidéo. Cette pratique se nomme le *mashup*[149]. Ici le public profite ainsi des différents supports du *Donjon de Naheulbeuk* pour les mêler entre eux.

En plus de tous ces éléments cités précédemment et qui facilitent la participation des publics on peut noter que l'auteur encourage ces pratiques. Cela simplifie les démarches pour la communauté participative qui n'entre, de ce fait, pas en conflit avec l'auteur ou la maison d'édition comme ça a pu être le cas pour Harry Potter et la Warner. Par exemple, on peut noter l'existence d'un financement participatif pour un prochain dessin animé du *Donjon de Naheulbeuk.* Cela a ainsi permis au public de participer à la création du média. On peut également relever le cas de mon projet professionnel réalisé dans le cadre du master. En effet, dans le cadre du projet nous avons dû réaliser des activités sur le *Donjon de Naheulbeuk*. Pour cela il nous fallait utiliser des images tirées de la bande dessinée et du site de John Lang. Nous avons donc réalisé les demandes pour pouvoir utiliser ces images et les réponses ont été positives.

---

[148] John LANG et Marion POINSOT, *Le donjon de Naheulbeuk*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilèges », n°2, 2005, vol.2.
DONJON DE NAHEULBEUK, *Donjon de naheulbeuk | Episode 1 (Avec images)*, 2015.

Re: Demande d'utilisation d'image Naheulbeuk en bibliothèque

De John Lang
À MAEVA CLOQUEMIN
Date 25/04/2022 10:27

Bonjour Maëva

Merci pour le message - l'utilisation de matériel Naheulbeuk dans un cadre éducatif et gratuit ne pose bien entendu aucun problème. :)

Je vous souhaite bon courage pour votre projet, qui est fort louable.

John Lang "Pen of Chaos"
Auteur, scénariste, rédacteur de jeu, musicien
Artiste multimedia depuis 1994
www.penofchaos.com
www.naheulbeuk.com

Figure 11 Mail de John Lang faisant suite à ma demande

Re: Demande sur le Donjon de Naheulbeuk

De Ieiazel Date 05/01/2022 10:43

Bonjour Madame Cloquemin,

aucun problème, vous pouvez faire votre projet pédagogique.

Bien cordialement

Pierre LEONI

Figure 12 Réponse des éditions Claire de Lune faisant suite à ma demande

Même si notre demande concernait un projet gratuit à visée pédagogique cette réponse positive montre la volonté de faciliter la participation. De plus, nous avons reçu un encouragement de la part de l'auteur. Cela n'est pas le cas pour toute les œuvres et toutes les maisons d'édition. En effet, pour notre projet, nous avions également besoin d'image de la version illustrée du *Sorceleur* [150] et les réponses ont été beaucoup moins favorables et avec beaucoup de restriction. On notera que toutes ces créations réalisées par des fans ou professionnels de la culture participent au marketing de l'œuvre et permet de la faire connaitre. De cette manière le public participe également à la création de l'œuvre. L'auteur permet également à son public d'être au plus proche de la création de son œuvre grâce au calendrier et au nouvelles régulières sur son site. Dans le cas du donjon de Naheulbeuk, celui-ci s'est fait connaitre, selon-moi, en grande partie grâce à cette participation, peu d'acte marketing ayant été réalisé de la part de l'auteur. L'auteur affirmant que son œuvre s'est fait connaitre notamment par le « bouche à oreille[151] »

[150] Andrzej SAPKOWSKI, Laurence DYEVRE et Thimothée MONTAIGNE, *The witcher: le sorceleur*, Paris, Editions Bragelonne, 2020.
[151] « Pen of Chaos- présentation de l'auteur », http://www.penofchaos.com/auteur.htm.

3.3. De la participation du fan à l'auteur célèbre.

Ces fans qui créent sont pour certains les auteurs célèbres de demain. En effet, Henry Jenkins rappelle dans son ouvrage que Georges Lucas, avant de connaître le succès grâce aux films Star Wars, faisait des vidéos amateures. David Peyron montre également que « la frontière entre le monde amateur et professionnel étant de plus en plus fragile dans le domaine de littérature de genre ou du jeu de rôles, certains vont jusqu'à faire éditer ou auto-éditent leurs créations.[152] » Ainsi cette communauté est une communauté qui foisonnent de nouveaux auteurs et dont certains sont célèbres aujourd'hui comme c'est le cas pour John Lang. L'auteur explique lui-même que « le *Donjon de Naheulbeuk* est né sur un coup de tête, une envie de délirer. J'ai commencé en septembre 2000, puis après six mois d'essais et de test bizarres, j'ai mis en ligne sur mon vieux site MerHamWar les trois premiers épisodes, à l'époque sans autres but que de faire partager à mes visiteurs ces aventures grotesques[153] ». Nous avons donc ici une œuvre d'origine amateure et auto-éditée. Jenkins explique également que :

> Le web est un lieu d'expérimentation et d'innovation, où les amateurs tâtent le terrain, développent de nouvelles pratiques et de nouveaux thèmes, et créent des matériaux qui auront peut-être, à leur niveau, leurs fans et leurs adeptes. Les pratiques commercialement les plus viables sont ensuite reprises par les médias grand public, soit directement à travers l'embauche de nouveaux talents ou le développement télé, vidéo, […][154].

Nous retrouvons dans cette citation toutes les caractéristiques du *Donjon de Naheulbeuk*. En effet, l'auteur a créé sur le web un format alors très peu présent sur internet mais plutôt typique de la radio. Cette œuvre viable a alors interpellé la maison d'édition Claire de Lune qui a proposé à l'auteur d'éditer une bande dessinée sur l'histoire conté dans le podcast.

Ainsi le *Donjon de Naheulbeuk* a conquis une communauté de rôlistes et par extension de geeks, dont est lui-même issu John Lang, qui inspiré par l'œuvre se sont mis à créer. Ces artistes amateurs pourraient alors devenir les auteurs de demains. Ainsi le *Donjon de Naheulbeuk* se place comme une œuvre culte et un classique de la light-fantasy française.

---

[152] D. PEYRON, *Culture geek…, op. cit.* n.p.
[153] « Pen of Chaos- présentation de l'auteur »…, *op. cit.*
[154] H. JENKINS, *Convergence culture…, op. cit.* n.p.

PARTIE 3 : LE DONJON DE NAHEULBEUK ET LA TRANSMEDIALITE

Jusqu'ici nous avons surtout étudié de l'univers du *Donjon de Naheulbeuk*. Cependant en analysant la participation des publics nous avons rapidement abordé les différents médias qui composent l'œuvre. En effet, en tant qu'univers transmédiatiques le *Donjon de Naheulbeuk* est constitué de nombreux médias. Puisque rappelons-le, Henry Jenkins définit la narration transmédia comme « un processus où les éléments intégraux d'une fiction sont systématiquement dispersés sur plusieurs canaux de diffusion dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée [155]». On peut donc se demander quel est l'intérêt pour l'auteur de développer son œuvre sur les différents médias et comment ceux-ci sont liés entre eux. Cela d'autant plus que gérer ces différents médias constituent une contrainte pour l'auteur.

[155] « Transmedia Storytelling 101 », *Henry Jenkins*, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

1. Les différents médias

1.1. L'auteur et ses compétences

Le fait que l'histoire soit diffusée sur différents médias demande à l'auteur d'être très polyvalent. En effet, celui-ci doit maîtriser les différents médias sur lesquels apparaissent l'œuvre. Cependant ce n'est pas le seul aspect problématique. En effet Henry Jenkins explique dans son introduction de la culture de la convergence que :

> Ce qui meurt, ce sont les outils que nous utilisons pour accéder au contenu médiatique la cassette 8 pistes, la cassette-vidéo Beta, etc. Les universitaires spécialisés dans les médias appellent ces outils des "technologies de fourniture". […] Les technologies de fourniture deviennent obsolètes et son remplacées ; les médias, eux, évoluent. Le média c'est le son enregistré ; le CD, le fichier MP3, la cassette 8-pistes, eux sont des technologies de fourniture[156].

Ici nous apprenons deux choses essentielles. Tout d'abord la forme que prend l'œuvre constitue le medium, le son du podcast et des chansons ou les planches de dessin de la BD par exemple. Ensuite nous apprenons que ces médias sont diffusés via un outil adapté à chaque format appelé *technologie de fourniture*. Ainsi l'auteur doit, à la fois, maitriser le média mais également la *technologie de fourniture*. Cela est d'autant plus important que John Lang s'auto-édite en partie et que donc la gestion de ces outils n'est pas déléguée à une maison d'édition par exemple. La transmédialité d'une œuvre nécessite donc un auteur relativement polyvalent. C'est le cas de John Lang qui lors de la création du *Donjon de Naheulbeuk* était déjà musicien et qui écrivait alors déjà des livres. L'auteur avoue cependant lors d'un colloque[157] n'avoir jamais su dessiner et que les premières images que nous avons pu avoir du *Donjon de Naheulbeuk* étaient dessinée par des fans puis après 2004 par Marion Poinsot. On peut aussi citer le jeu vidéo, car même si l'auteur a assuré l'écriture, les voix et les chansons, il ne pouvait coder seul un jeu. De plus, l'auteur doit adapter l'écriture de son récit au média lui-même. On n'écrit pas l'histoire conté en chanson de la même manière que l'histoire d'un livre-jeu. Ce dernier nécessitant par exemple d'une histoire à embranchement. L'auteur doit également savoir utiliser les *technologies de fourniture* et s'adapter à leur évolution. Ainsi l'auteur sur son

[156] H. JENKINS, *Convergence culture…, op. cit.* n.p.
[157] OBSERVATOIRE DES MONDES IMAGINAIRES, *MIUT2021 - John Lang (Pen Of Chaos)*, 2021.

site[158] a récemment expliqué avoir refait toute la rubrique téléchargement audio du site[159]. Pour cela, celui-ci a dû apprendre à coder en PHP. L'auteur doit ainsi s'instruire toujours plus afin que son travail reste compatible avec les appareils numériques actuels. Plus le nombre de média est grand plus le nombre de technologies est important également, ce qui rajoute à l'auteur un travail conséquent. Enfin la dernière difficulté est de garder un récit cohérent. En effet, Henry Jenkins explique que :

> étant donné que la narration transmédia nécessite un degré élevé de coordination entre les différents secteurs médiatiques, elle a jusqu'à présent mieux fonctionné soit dans des projets indépendants où le même artiste façonne l'histoire à travers tous les médias impliqués, soit dans des projets où une forte collaboration est encouragée dans les différentes divisions d'une même entreprise[160].

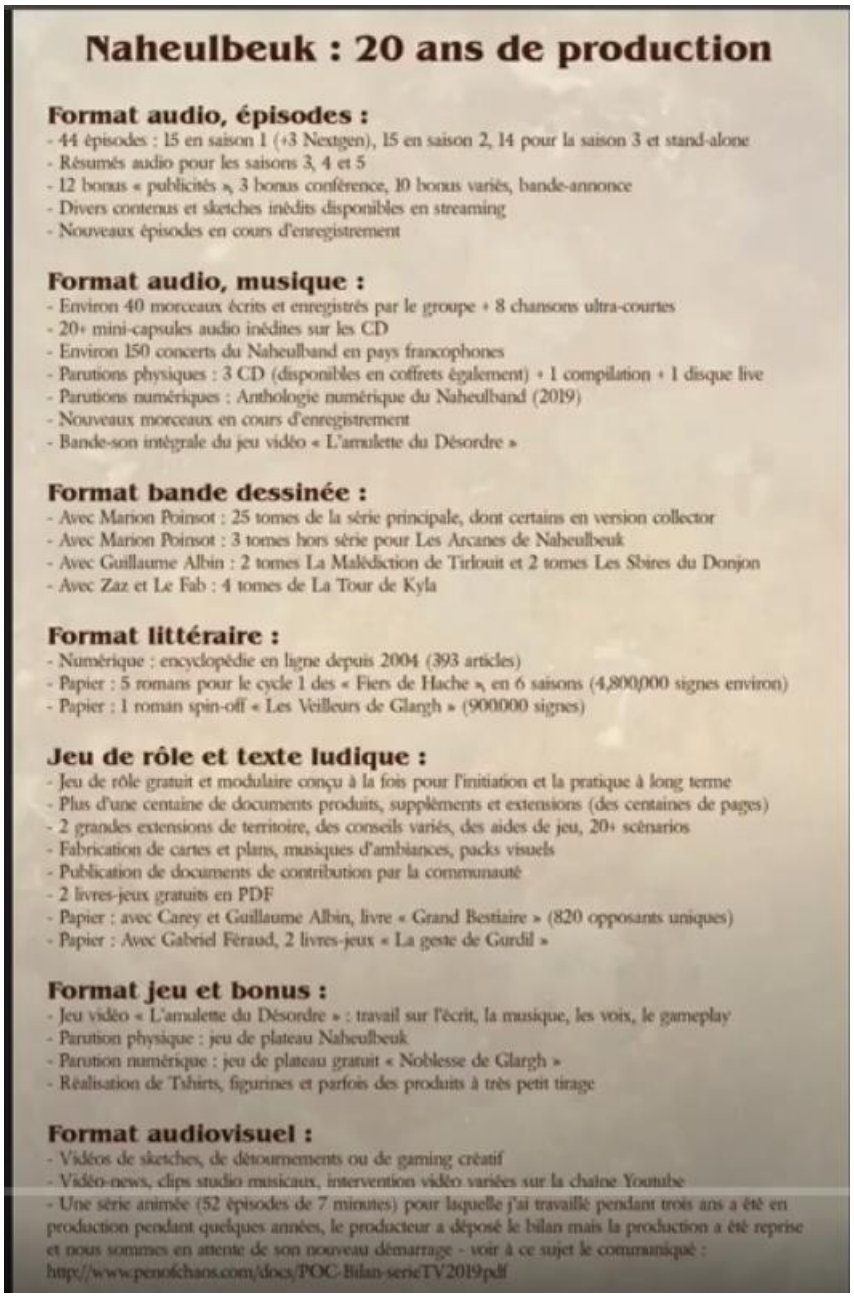
Il montre ainsi que le travail collaboratif sur une œuvre transmédia est compliqué. John Lang a ainsi expliqué qu'il avait refusé de nombreux projets lorsque ceux-ci l'empêchaient de contrôler totalement le travail éffectué. Il ne veut pas que son œuvre finisse comme *Star Wars* par exemple ou de nombreuses incohérences dans les histoires peuvent être repérées. Ainsi cadrer les projets lui permet de garder la cohérence du récit et de l'univers du *Donjon de Naheulbeuk*. L'auteur doit donc avoir des compétences pour mener une équipe et un projet.

1.2. Les avantages d'utiliser différents médias

Selon Henry Jenkins, « dans la conception idéale du storytelling transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux[161] ». Cela signifie que chaque média différent possède des avantages et inconvénients qu'il ne partage pas avec les autres. C'est notamment pour cela que l'auteur doit pouvoir s'adapter à chaque média. Dans le cadre du *Donjon de Naheulbeuk* ces médias sont très nombreux. A l'occasion du colloque de *mondes imaginaires et univers transmédiatiques* organisé le 20 et 21 avril 2021 l'auteur a présenté une liste de ces différents médias.

---

[158] « Donjon de Naheulbeuk OFFICIEL- News et téléchargement », http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm.
[159] *Ibid.*
[160] H. JENKINS, *Convergence culture…, op. cit.* n.p.
[161] *Ibid.* n.p.



Naheulbeuk : 20 ans de production

Format audio, épisodes :
- 44 épisodes : 15 en saison 1 (+3 Nextgen), 15 en saison 2, 14 pour la saison 3 et stand-alone
- Résumés audio pour les saisons 3, 4 et 5
- 12 bonus « publicités », 3 bonus conférence, 10 bonus variés, bande-annonce
- Divers contenus et sketches inédits disponibles en streaming
- Nouveaux épisodes en cours d'enregistrement

Format audio, musique :
- Environ 40 morceaux écrits et enregistrés par le groupe + 8 chansons ultra-courtes
- 20+ mini-capsules audio inédites sur les CD
- Environ 150 concerts du Naheulband en pays francophones
- Parutions physiques : 3 CD (disponibles en coffrets également) + 1 compilation + 1 disque live
- Parutions numériques : Anthologie numérique du Naheulband (2019)
- Nouveaux morceaux en cours d'enregistrement
- Bande-son intégrale du jeu vidéo « L'amulette du Désordre »

Format bande dessinée :
- Avec Marion Poinsot : 25 tomes de la série principale, dont certains en version collector
- Avec Marion Poinsot : 3 tomes hors série pour Les Arcanes de Naheulbeuk
- Avec Guillaume Albin : 2 tomes La Malédiction de Tirlouit et 2 tomes Les Sbires du Donjon
- Avec Zaz et Le Fab : 4 tomes de La Tour de Kyla

Format littéraire :
- Numérique : encyclopédie en ligne depuis 2004 (393 articles)
- Papier : 5 romans pour le cycle 1 des « Fiers de Hache », en 6 saisons (4,800,000 signes environ)
- Papier : 1 roman spin-off « Les Veilleurs de Glargh » (900000 signes)

Jeu de rôle et texte ludique :
- Jeu de rôle gratuit et modulaire conçu à la fois pour l'initiation et la pratique à long terme
- Plus d'une centaine de documents produits, suppléments et extensions (des centaines de pages)
- 2 grandes extensions de territoire, des conseils variés, des aides de jeu, 20+ scénarios
- Fabrication de cartes et plans, musiques d'ambiances, packs visuels
- Publication de documents de contribution par la communauté
- 2 livres-jeux gratuits en PDF
- Papier : avec Carey et Guillaume Albin, livre « Grand Bestiaire » (820 opposants uniques)
- Papier : Avec Gabriel Féraud, 2 livres-jeux « La geste de Gurdil »

Format jeu et bonus :
- Jeu vidéo « L'amulette du Désordre » : travail sur l'écrit, la musique, les voix, le gameplay
- Parution physique : jeu de plateau Naheulbeuk
- Parution numérique : jeu de plateau gratuit « Noblesse de Glargh »
- Réalisation de Tshirts, figurines et parfois des produits à très petit tirage

Format audiovisuel :
- Vidéos de sketches, de détournements ou de gaming créatif
- Vidéo-news, clips studio musicaux, intervention vidéo variées sur la chaîne Youtube
- Une série animée (52 épisodes de 7 minutes) pour laquelle j'ai travaillé pendant trois ans a été en production pendant quelques années, le producteur a déposé le bilan mais la production a été reprise et nous sommes en attente de son nouveau démarrage - voir à ce sujet le communiqué : http://www.penofchaos.com/docs/POC-Bilan-serieTV2019.pdf

Figure 13 Liste des médias sur lesquels le donjon de Naheulbeuk est présent[162]

Ici nous nous intéresserons surtout aux médias les plus importants qui sont le podcast, la bande-dessinée, le wiki, les romans, et les différents jeux comme le jeu de rôle, le jeux vidéo et le jeu de société. Chacun de ces médias développe l'histoire différemment. Ainsi le podcast autorise l'auteur à réaliser des parodies audios et de faire des références musicales comme on a pu le voir dans le chapitre précédent avec la musique de Dracula. Les chansons peuvent avoir le

[162] OBSERVATOIRE DES MONDES IMAGINAIRES, *MIUT2021 - John Lang (Pen Of Chaos)..., op. cit.*

même usage mais elles permettent de surcroit à l'auteur de réaliser des histoires courtes bien distinctes du podcast. Certains médias ont servi à ajouter de nouvelles choses au format d'origine. Ainsi, avec la bande dessinée l'auteur a pu ajouter des parodies en image comme dans la ville de Chnafon[163] où l'on peut apercevoir Bip-bip et coyote empaillés sur un mur.

Figure 14 Bip-bip et coyote empaillés

Cela enrichit les dialogues entendus dans le podcast avec ici en plus d'un humour à l'oral un humour visuel. Le roman a permis d'apporter à l'histoire un point de vue interne aux personnages qui est difficile à mettre en place dans le cadre d'une bande dessinée ou d'un podcast. Cela permet ainsi de connaitre leurs pensées. Cela est d'autant plus mis en avant par l'auteur que dans le livre on retrouve des « bulletin cérébraux[164]». Enfin, certains médias, comme le jeu de rôle, permettent aux lecteurs de vivre une autre expérience avec l'œuvre en incarnant un personnage dans l'univers.

En plus d'utiliser les avantages des média l'auteur utilise parfois cette séparation entre les médias pour créer des histoires bonus comme l'histoire de Gurdill écrite uniquement sous le format des livre jeu. Ce média est ainsi uniquement utilisé pour l'histoire de Gurdill l'ancêtre du nain de la compagnie des fiers de haches, les personnages principaux.

[163] John LANG et Marion POINSOT, *Le donjon de Naheulbeuk*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilèges », n°4, 2007, vol.4.
[164] John LANG et Marion POINSOT, *Le donjon de Naheulbeuk: intégrale*, Paris, J'ai lu, coll.« Collection dirigée par Thibaud Eliroff », 2018, vol.1., p 21.

Les médias ont donc, nous venons de le voir, des qualités et des défauts qui permettent d'aborder l'œuvre différemment. Cependant nous pouvons également remarquer que les *technologies de fourniture* sont également concernées par la même problématique notamment entre format numérique et le formats papier. Ainsi sur certains format papier le prix de l'œuvre en plus d'apparaitre en euro apparait également en PO[165]. Il s'agit de l'acronyme pour pièces d'or et élargit donc l'univers carnavalesque que nous avons étudié plus tôt dans ce mémoire. En effet, nous avions déduit que l'univers carnavalesque commence au moment de la lecture du livre. Cependant ici nous pouvons nous demander si le format papier n'a pas permis de faire commencer cet univers carnavalesque au moment où nous prenons le livre dans les mains ou alors dès la lecture de la couverture de l'œuvre. Cet effet n'est pas permis par le format numérique.

Figure 15 prix en PO sur le livre-jeu *La geste de Gurdill* tome 1

Au contraire le format numérique permet à l'auteur de proposer au lecteur un format gratuit de l'œuvre avec également des actualités et des mises à jour continues. De plus ce format donne la possibilité à l'auteur de communiquer directement avec le public.

Cette construction sur différents médias permet, selon Henry Jenkins, de multiplier le nombre de lecteur. En effet, il explique que « les pratiques de narration transmédia peuvent élargir le marché potentiel d'une propriété en créant différents points d'entrée pour différents segments d'audience [166]». Il ajoute que « chaque entrée de la franchise doit être indépendante, de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de voir le film pour aimer le jeux-vidéo, et vice versa [167]».

[165] Pièce d'Or
[166] « Transmedia Storytelling 101 »..., *op. cit.*
[167] H. JENKINS, *Convergence culture*..., *op. cit.* n.p.

Cela signifie que chaque média est indépendant des autres afin de créer différents points d'entrée pour les lecteurs qui choisiront celui qui le leur est le plus familier. On peut rapprocher cela de la théorie de la réception. Cette théorie a été développée à partir de 1960 par Hans Robert Jauss de l'école de Constance. Il révèle dans son livre *Pour une esthétique de la réception* que :

> La structure virtuelle de l'œuvre à besoin d'être concrétisée, c'est-à-dire assimilée par ceux qui la reçoivent, pour accéder à la qualité d'œuvre, l'œuvre actualise la tension entre son "être" et notre "sens" de tel sorte qu'une signification non-préexistante se constitue dans la convergence du texte et de sa réception[168].

Ainsi une œuvre possède un élément fixe qu'est le texte mais pour qu'elle existe elle doit être interprétée par le lecteur. Pour cela, Hans Robert Jauss développe que le lecteur se sert de ces expériences passées. Il explique aussi que l'auteur pour se faire comprendre utilise « tout un jeu d'annonces de signaux-manifestes ou latents- de références implicites, de caractéristiques déjà familières [169]». Enfin, il ajoute que le « public est prédisposé à un certain mode de réception[170] ». C'est pourquoi, l'auteur pour envoyer son message aux lecteurs doit s'adapter au public auquel il s'adresse. Celui-ci comprend ainsi correctement le message que l'auteur souhaite faire passer. On peut donc dire que la transmédialité va loin dans cette adaptation à son public car l'auteur utilise plusieurs médias pour s'adapter à différents publics. Le lecteur va, en effet choisir le média qui lui est le plus familier pour entrer dans l'œuvre. Cela va permettre au lecteur d'interpréter ce message correctement et donc fournir une compréhension globale et correcte de l'univers du *Donjon de Naheulbeuk*. En effet, le *Donjon de Naheulbeuk* est composé de différents médias mais il constitue une seule œuvre, un seul univers.

---

[168] Hans Robert JAUß, Claude MAILLARD et Jean STAROBINSKI, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll.« Collection Tel », n°169, 2005. n.p.
[169] *Ibid.* n.p.
[170] *Ibid.* n.p.

2. Plusieurs médias, une seule œuvre

2.1. Des éléments récurrents

Le *Donjon de Naheulbeuk* est composé de plusieurs médias qui forment l'œuvre. Afin de garder une cohérence tout en conservant une indépendance des entrées dans l'univers l'auteur utilise des nombreux éléments récurrents.

Parmi ces éléments récurrents on trouve d'abord l'univers. Toutes les histoires développées dans les différents médias se situent dans le même univers. Selon Henry Jenkins « le storytelling est devenu, de plus en plus l'art de construire un monde car l'artiste créent des environnements convaincants qui ne peuvent être pleinement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou même un seul média[171] ». A cela il ajoute la citation d'un scénariste anonyme, « aujourd'hui, c'est tout un monde qu'il faut inventer parce qu'un monde peut supporter de multiples personnages et de multiples histoires sur de multiples médias[172] ». Ainsi, les œuvres transmédias possèdent forcément un univers riche qui permet de développer des histoires sur divers support. Cependant celui-ci est également développé sur les différents supports. John Lang nous a donné lors du colloque de l'imaginaire[173] l'exemple de la carte du *Donjon de Naheulbeuk*. En effet, il y explique qu'a l'origine il avait créé la carte afin de s'y retrouver lors de l'écriture de ses scénarii et d'avoir ainsi en tête la carte de son univers. Cela a ainsi permis de créer un univers cohérent. Il développe que cette carte s'est notamment agrandi et précisée avec les romans mais surtout le jeu de rôle. L'auteur a, par exemple, dû développer des cartes des villes et même parfois des plans de maison. Enfin pour l'histoire, mais également et surtout en raison du jeu de rôle, il a dû proposer une carte du continent où se trouve la terre de fang et donc agrandir son univers. Pour aboutir à la carte actuelle il aura fallu près de 16 ans de travail sur les différents médias.

[171] H. JENKINS, *Convergence culture…, op. cit.* n.p.
[172] *Ibid.* n.p.
[173] OBSERVATOIRE DES MONDES IMAGINAIRES, *MIUT2021 - John Lang (Pen Of Chaos)…, op. cit.*

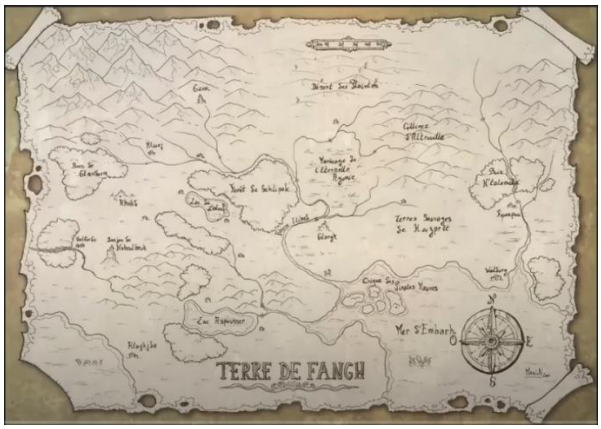


Figure 17 Première carte du Donjon de Naheulbeuk

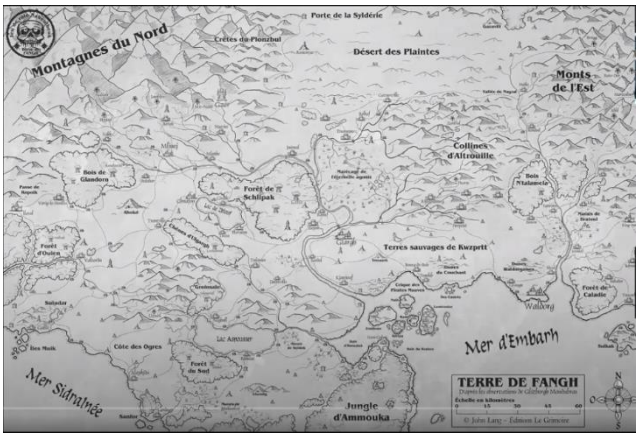


Figure 16 Deuxième carte dessinée par Marion Poinsot

Figure 18 Carte du continent

Le monde du *Donjon de Naheulbeuk* a donc d'abord servi à la cohérence du récit puis s'est développé sur d'autre médias avant que ces médias toujours plus nombreux nécessitent un univers plus grand.

En plus de l'univers nous retrouvons dans le *Donjon de Naheulbeuk* des personnages récurrents. Il s'agit du groupe des fiers de haches. Henry Jenkins a écrit que dans les univers transmédias « les héros et leurs adversaires sont des archétypes et non des personnages individualisés, romanesques et complets, cela permet [selon, lui] qu'ils soient immédiatement reconnaissables [174]». Ainsi, comme chaque média doit être une entrée indépendante, cela

[174] H. JENKINS, *Convergence culture…, op. cit.*

permet d'éviter de longs paragraphes qui se répèteraient sur chaque média pour présenter les personnages. En effet, cela gâcherait le suivi des divers médias par les fans qui se lasseraient de devoir relire des passages connus. Dans le cadre du *Donjon de Naheulbeuk* nous l'avons vu avec la parodie les fiers de haches sont des stéréotypes de personnages de saga de *fantasy*. Avec des personnages comme l'elfe, le rôdeur, la magicienne, le voleur ou encore le guerrier nain. Ces personnages se retrouvent aussi beaucoup dans les jeux vidéo ou l'on parle de « tank » pour les guerriers, de « healer » pour les personnages qui peuvent soigner ou encore de « dps » pour les personnages d'attaque puissante à longue portée comme les tireurs à l'arc et les magiciens. Ces personnages sont connus à l'avance du public geek et roliste habitué à ces univers et ne nécessitent donc aucune explication.

En plus de l'univers et des personnages, la parodie est également présente sur tous les médias. Nous l'avons vu parfois certains médias renforce la parodie comme la bande dessinée. De plus, certains éléments parodiés peuvent être retrouvés sur différents médias. C'est le cas par exemple des *Chapichapos maléfiques* qui sont visibles dans la bande dessinée.

Figure 19 Chapichapos maléfiques dans la BD

Ceux-ci sont également développés dans le wiki du site de l'auteur.

Accueil > Bestiaire > Monstres légendaires > Chapichapos maléfiques

Chapichapos maléfiques

petits, mais vicieux !

vendredi 13 août 2010, par PenOfChaos

On raconte qu'ils viennent d'un pays étrange où tout est cubique et transparent. On raconte aussi qu'ils sont immortels. Mais on raconte souvent n'importe quoi, aussi la plupart des spécialistes pensent qu'ils sont nés, comme beaucoup d'autres créatures bizarres, d'une expérience magique menée sur des foetus de jumeaux.

Nous avons affaire ici à deux petites créatures humanoïdes (50 cm de haut), frère et soeur, équipés d'armes tranchantes et de dents pointues. La fille est habillée de rose, et le garçon de bleu, dans de petits pyjamas, avec de grands chapeaux ronds.

Ils sont cruels et vindicatifs, mais compte tenu de leur taille, pas très forts... En revanche ils sont très rapides et agiles. Ils sont connus pour posséder les armes les plus tranchantes qu'il soit possible d'utiliser, de petites lames qu'ils affûtent pendant des heures avec toute la patience d'un psychopathe. J'en frémis rien que d'y penser.

Un témoin qui a survécu à leur rencontre disait : *Ils se chamaillent sans arrêt, parce qu'ils ne sont jamais d'accord entre eux sur la façon de tuer les gens. Ils n'ont pas une grande compréhension du monde extérieur, il semblerait... Le bien, le mal... Tout cela n'est pas très clair pour eux, cela peut se lire dans leurs yeux... Des petits yeux de requin, froids et fixes, qui ne cillent jamais... Ils sont inséparables et très pénibles à supporter.*

Les chapichapos maléfiques ne sont pas difficile à tuer mais peuvent blesser gravement des aventuriers mal protégés, ou les tuer dans leur sommeil. Aussi, veillez à bien regarder dans tous les recoins d'ombre avant de vous allonger quelque part dans un donjon...

Ils ont été vus pour la dernière fois près de Valtordu.

2004 - 2022 Encyclopédie Naheulbeuk
Plan du site | Se connecter | Contact | RSS 2.0

Figure 20 Article de l'*Encycloneubeuk* des Chapichapos maléfiques

En plus de cette description fournie par le wiki et l'image présente dans la bande-dessinée ces personnages, pourtant anecdotiques et ne servant pas l'histoire, est également présent comme ennemi dans le jeu de rôle. Ainsi cette parodie, des personnages de Chapi et Chapo de la série télévisée jeunesse française éponyme, pourtant peu importante dans l'histoire, revient sur plusieurs médias et y est développé.

Figure 21: *Chapichapo* diffusé dur les chaines ORTF dés 1974

Par conséquent, la cohérence existe grâce à l'univers commun à tous les médias, les personnages archétypes et enfin la parodie qui est récurrente dans l'univers du *Donjon de Naheulbeuk.* Cependant tous ces éléments sont également développés grâce aux différents médias sur lesquels se déploie l'œuvre. Malgré le nombre important de médias nous avons donc un tout cohérent qui est créé et qui pour se développer et exister dépend désormais de tous ces différents médias.

2.2. Plusieurs médias pour une identité propre

Henry Jenkins considère qu'« idéalement chaque media apporte sa propre contribution au déroulement de l'histoire[175] ». En effet, chaque média apporte des éléments qui font partie de l'identité de l'œuvre et qui peuvent être réutilisés dans d'autre médias. Dans le cas du *Donjon de Naheulbeuk*, ce sont surtout quatre médias qui ont participé à cette identité le tout enrichit par les autres médias qui y contribue par la suite. Tout d'abord, la première identité de l'œuvre est l'identité sonore donnée par le podcast et les chansons. Ces deux médias très proches auxquels ont peut ajouter les bonus audios ont ainsi donné les voix des personnages mais aussi les fonds sonores pour de nombreux autre médias comme les musiques qui peuvent être réutilisées dans les jeux de rôle par exemple. Il y a ensuite la bande dessinée qui a donnée l'identité visuelle au *Donjon de Naheulbeuk.* Cet aspect visuel est par exemple réutilisé pour les couvertures des romans. De plus, cette identité visuelle est également complétée par quelques images réalisées par des fans que l'on peut retrouver sur le wiki. Enfin le jeu de rôle et les livre-jeu ont servi de base pour le *game play*, c'est-à-dire les règles et fonctionnement de jeu, pour les autres médias de jeu comme le jeu de société ou le jeu vidéo.

L'exemple idéale pour montrer ce fonctionnement en commun des médias qui peuvent se mélanger est selon John Lang le jeu vidéo. En effet selon ce dernier le jeu vidéo est « l'aboutissement du travail transmédia[176] » qu'il a effectué. Ainsi dans le jeu vidéo on y trouve les voix du podcast, les chansons du groupe et des visuels inspirés de la bande-dessinée. En plus d'utiliser ces éléments de média, le jeu vidéo a enrichit l'univers avec par exemple une nouvelle musique nommée « Aventurier[177] ».

---

[175] *Ibid.*
[176] OBSERVATOIRE DES MONDES IMAGINAIRES, *MIUT2021 - John Lang (Pen Of Chaos)..., op. cit.*
[177] MASTAPOC, *Aventuriers ! Dark Maidens of Doom (Naheulband)*, 2020.

Nous pouvons donc conclure que malgré les difficultés rencontrées par l'auteur pour construire un univers transmédia, l'utilisation de divers média permet de profiter de leurs divers avantages. Afin de conserver la cohérence l'auteur utilise des éléments récurrents qui peuvent être croisés et développés sur de nombreux médias. Ainsi c'est le mélange de tous ces médias qui peuvent fonctionner ensemble qui permet de créer l'identité finale et globale de l'œuvre du *Donjon de Naheulbeuk*.

CONCLUSION

Ainsi, dans ce mémoire nous avons pu voir que le donjon de Naheulbeuk est une œuvre de light-fantasy, suivit par une communauté geek issue de la communauté roliste qui prend part à l'œuvre. Enfin nous avons pu étudier son fonctionnement en tant qu'œuvre ayant une narration transmédia. Tout cela nous a permis d'aborder plusieurs points nous permettant de répondre à notre problématique qui je le rappelle était : Dans quelle mesure la light-fantasy, genre de l'imaginaire, est-elle propice à une narration qui se déploie sur divers supports médiatiques ?

Tout d'abord, dans la première partie, nous avons définit la *fantasy*. Cela nous a permis de voir que dans ce genre littéraire le travail le plus important est la création par l'auteur d'un monde différent du nôtre. Ce monde imaginaire, très détaillé en générale, est pour moi le point le plus important pour répondre à notre problématique. En effet, dans la troisième partie nous avons vu que pour crée une œuvre transmédia il fallait un univers assez important pour donner de la matière à la narration. De plus, nous avons pu voir que cette narration sur divers support permettait d'enrichir ce monde imaginaire et donc de le rendre plus important et plus détaillé.

Ces mondes imaginaires de la fantasy passionnent particulièrement une communauté, les geeks, notamment à cause des nombreux détails présents dans ces mondes. Nous avons ainsi vu que ceux-ci étaient les héritiers de la communauté rôliste. Etudié dans la deuxième partie de ce mémoire, nous avons pu constater que cette communauté est habituée à l'usage de nombreux médias. Tout d'abord, elle connait très bien le jeu de rôle or cette activité nécessite l'usage de musique, dessin, carte et d'une histoire. De plus cette communauté geek possède une culture issue des année 1960 et nommé culture Pulp. Cette culture a notamment beaucoup été véhiculé par les bandes-dessinées. Enfin, nous mis en avant le lien entre les geeks et le numérique. C'est par cette maitrise du numérique que cette communauté geek peut participer à l'œuvre. Nous avons grâce au *Donjon de Naheulbeuk* pu étudier de nombreux exemples de participation qui permettent parfois à l'œuvre de se développer indépendamment de la volonté de l'auteur sur d'autre médias.

Nous pouvons donc conclure que les œuvres de *fantasy* sont favorables au développement d'une narration sur plusieurs supports. Cependant, la light-fantasy possède un avantage qui la rend plus propice encore à ce genre de narration.

En effet, dans la première partie, où nous avons définit la *fantasy,* nous avons également décrit le sous-genre de la light-fantasy. Nous avons ainsi vu que la caractéristique principale de

la light-fantasy est la parodie. Celle-ci permet, comme nous l'avons vu, de transformer le monde imaginaire de la fantasy en univers carnavalesque. Cette parodie présente sur tous les médias permet, en plus du monde, de conserver une cohérence dans la narration. De plus, la parodie utilise les codes de la *fantasy*, les mets en avant et les détourne cela, nous l'avons vu dans la troisième partie, facilite la compréhension de l'histoire par son public. En effet, nous avons pu voir que ne pas à avoir à trop développer ces caractéristiques permet aux médias de rester indépendants. La parodie nécessite également des références à d'autre œuvre qui ne sont pas toujours sur le même média que l'œuvre parodique. Ainsi, cela facilité parfois la création d'un nouveau média pour une œuvre parodique. Nous avons pu le voir grâce au *Donjon de Naheulbeuk* avec ses nombreuses références au jeu de rôle et qui ont permis l'utilisation de ce média pour cette œuvre. Enfin la parodie permet de renforcer les liens de l'œuvre avec la communauté geek. En effet, nous avons pu découvrir dans la seconde partie que les geeks aimaient la recherche de détails or ceux-ci peuvent, en plus, dans une œuvre parodique rechercher toutes les références parodiées dans l'œuvre. Ainsi la parodie accentue le lien entre la fantasy et son public et donc avec la narration transmédia.

C'est certainement grâce à cette narration particulière que la light-fantasy est si populaire aujourd'hui. En effet, en créant différents points d'entrée elle permet l'élargissement de son public et peut s'adapter aux préférences de celui-ci. Nous avons pu notamment utiliser cette narration lors de mon projet professionnel réalisé dans le cadre de mon master pour mettre en avant cette light-fantasy et surtout le *Donjon de Naheulbeuk*.

BIBLIOGRAPHIE

1. Communauté

1.1. Livres et articles

BOUVRAND Emilie, « Communautés virtuelles et identité sociale », *A-brest*, 12 avril 2022, https://www.a-brest.net/article3621.html.

GUISERIX Didier et BARTHELEMY Rolland, *Le livre des jeux de rôle*, Paris, Bornemann, 1997.

HORKHEIMER Max, ADORNO Theodor W., KAUFHOLZ-MESSMER Éliane et HORKHEIMER Max, *La dialectique de la raison: Fragments philosophiquies*, s.l., Gallimard, coll.« Coll. tel », n° 82, 1974.

KALIFA Dominique, « VI/Une mauvaise culture ? », *Reperes*, 2001, p. 95-108.

PEYRON David, *Culture geek*, Limoges, FYP éd, coll.« Innovation », 2013.

SCHULMANN Tristan et SAYANOFF Xavier, « Suck My Geek French », *Canal +*, 30 novembre 2007, https://www.youtube.com/watch?v=cAOLU4_4QGg&ab_channel=MrReportageTV.

TISSERON Serge, *Psychanalyse de l'image*, Dunod Editeur,n° 9, 1er janvier 2009

1.2. Sitographie

10 crossover Seigneur des Anneaux - Naheulbeuk, 2019. *La Comté du Geek*. [en ligne]. [Consulté le 30 mai 2022]. Disponible à l'adresse: https://lacomtedugeek.fr/images/10-crossover-seigneur-des-anneaux-naheulbeuk/

Coévolution des auteurs et des concepts dans les réseaux épistémiques : le cas de la communauté « zebrafish» [*] | Cairn.info, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 30 août 2021]. Disponible à l'adresse: https://www.cairn.info/revue-francaise-de-sociologie-1-2008-3-page-523.htm?try_download=1

Connexion des foyers français à Internet - Sénat, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 11 avril 2022]. Disponible à l'adresse: http://www.senat.fr/questions/base/2001/qSEQ010230844.html

Définitions : communauté - Dictionnaire de français Larousse, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 18 octobre 2021]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/communaut%C3%A9/17551

Définitions : geek - Dictionnaire de français Larousse, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 11 mars 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/geek/10910404

Définitions : même - Dictionnaire de français Larousse, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 30 mai 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A8me/10910896

I WANT MY GEEK TV! – Flow, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 29 mai 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.flowjournal.org/2005/09/i-want-my-geek-tv/

Qui sont les rôlistes ? – Le Thiase, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 28 décembre 2021]. Disponible à l'adresse: http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/

Sondage 2010 sur les rôlistes, 2013. *Le Thiase*. [en ligne]. [Consulté le 28 décembre 2021]. Disponible à l'adresse: http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/sondage-sur-les-rolistes-2010/

Sondage 2014 sur les rôlistes – Le Thiase, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 28 décembre 2021]. Disponible à l'adresse: http://www.le-thiase.fr/sondage-sur-les-rolistes-2014/

Sondage 2018 sur les rôlistes, 2018. *Le Thiase*. [en ligne]. [Consulté le 28 décembre 2021]. Disponible à l'adresse: http://www.le-thiase.fr/qui-sont-les-rolistes/sondage-2018-sur-les-rolistes/

2. Donjon de Naheulbeuk

2.1. Bandes-dessinées

LANG John et POINSOT Marion, *Le donjon de Naheulbeuk: intégrale*, Paris, J'ai lu, coll.« Collection dirigée par Thibaud Eliroff », 2018, vol.1.

LANG John et POINSOT Marion, *Le donjon de Naheulbeuk.*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilège », 2009, vol.6.

LANG John et POINSOT Marion, *Le donjon de Naheulbeuk*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilèges », n° 4, 2007, vol.4.

LANG John et POINSOT Marion, *Le donjon de Naheulbeuk*, Claire de Lune, coll.« Sortilège », 2005.

LANG John et POINSOT Marion, *Le donjon de Naheulbeuk.*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilège », 2005, vol.1.

LANG John et POINSOT Marion, *Le donjon de Naheulbeuk*, Allauch, Clair de lune, coll.« Sortilèges », n° 2, 2005, vol.2.

2.2. Musiques

MASTAPOC, 2020. *Aventuriers ! Dark Maidens of Doom (Naheulband)*. [en ligne]. 22 novembre 2020. [Consulté le 10 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.youtube.com/watch?v=5l6sVViZ3MMMusique utilisée dans cette vidéo

NAHEULBAND, s.d. *Revendication monstrueuse*. [en ligne]. s.d. [Consulté le 9 juin 2021]. Disponible à l'adresse: https://www.youtube.com/watch?v=pD1pNh_C144&list=OLAK5uy_lPNj5u-7T3z4pCUc4OLu3JLH7cUPE8__Q&index=18&ab_channel=PenofChaosEtLeNaheulbandPenofChaosEtLeNaheulband

NAHEULBAND, 2012. *Sauvons les rôlistes*. [en ligne]. 2012. [Consulté le 27 décembre 2021]. T'as pas le niveau. Disponible à l'adresse: https://www.youtube.com/watch?v=lFakQAnj2fo&ab_channel=PenofChaosEtLeNaheulband-Topic

2.3. Jeux-vidéo

ARTEFACTS STUDIO, 2020. *Le Donjon de Naheulbeuk: L'Amulette du désordre*. 2020. dear villagers, E-Home Entertainment.

2.4. Romans

LANG John, *À l'aventure, compagnons*, Paris, Pygmalion, coll.« Le donjon de Naheulbeuk », n° 0, 2021.

LANG John, *La couette de l'oubli*, Paris, Pygmalion, coll.« Le donjon de Naheulbeuk », n° 1, 2021.

LANG John, *L'orbe de Xaraz*, Paris, Pygmalion, coll.« Le donjon de Naheulbeuk », n° 2, 2021.

LANG John, *Chaos sous la montagne*, Paris, J'ai lu, coll.« Le donjon de Naheulbeuk », 2016.

LANG John, *Le conseil de Suak*, Paris, J'ai lu, coll.« Le donjon de Naheulbeuk », 2012.

LANG John et FERAUD Gabriel, *La geste de Gurdil*, Issy-les-Moulineaux, Éditions le Grimoire, coll.« Le donjon de Naheulbeuk », 2018.

2.5. Podcast

LANG, John, [sans date]. La porte piégée, le deuil, le combat contre un poulet, le placard. . Le donjon de Naheulbeuk.

LANG, John, [sans date]. Le baiser, la bague, les tambours, la nouvelle recrue. . Le donjon de Naheulbeuk.

LANG, John, [sans date]. Le barbare et le nain timbrés, le téléport, les chiantos, les mangeurs de chair humaine... . Donjon de Naheulbeuk.

LANG, John, [sans date]. *Le donjon de Naheulbeuk; Épisode 6 saison 2 alias 21 - Le Paladin, les Hommes-Poireaux, la Guerrière.*. [en ligne]. [Consulté le 14 avril 2021 d]. Disponible à l'adresse: https://streaming.nnsprod.com/?MP3=Naheulbeuk

LANG, John, [sans date]. le golem, le retour au paradis, Zangdar, la statuette, épilogue. . Le donjon de Naheulbeuk.

LANG, John, [sans date]. Le Paladin, les Hommes-Poireaux, la Guerrière... . Le donjon de Naheulbeuk.

LANG, John, [sans date]. Le plan de Zangdar, les elfes de Lunelbar, l'énigme de la Reine, les cadeaux. . Le donjon de Naheulbeuk.

2.6. Sitographie

Chapichapos maléfiques - Encyclopédie Naheulbeuk, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 10 juin 2022]. Disponible à l'adresse: http://encyclopedie.naheulbeuk.com/spip.php?article253

Donjon de Naheulbeuk - fiches épisodes, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 10 avril 2022]. Disponible à l'adresse: http://www.penofchaos.com/warham/donjon-episodes.htm

Donjon de Naheulbeuk - l'Auteur et les projets, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 10 juin 2021]. Disponible à l'adresse: http://www.penofchaos.com/warham/donjon-auteur.htm

DONJON DE NAHEULBEUK, 2015. *Donjon de naheulbeuk | Episode 1 (Avec images)*. [en ligne]. 21 janvier 2015. [Consulté le 31 mai 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.youtube.com/watch?v=goHBVsGLByM

Donjon de Naheulbeuk OFFICIEL - News et téléchargement, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 3 juin 2022]. Disponible à l'adresse: http://www.penofchaos.com/warham/donjon.htm

Mankdebol - Encyclopédie Naheulbeuk, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 9 juin 2021]. Disponible à l'adresse: http://encyclopedie.naheulbeuk.com/spip.php?article53

3. Fantasy

3.1. Livres et articles

BAUDOU Jacques, *La fantasy*, , nº 3744, Paris cedex 14, Presses Universitaires de France, coll.« Que sais-je ? », 2005.

BESSON Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, coll.« 50 questions », n° 37, 2007.

BESSON Anne, « FANTASY », *in* , Encyclopædia Universalis.

D'AMMASSA Don, *Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction*, Infobase Publishing, 2014.

DOUGLAS Virginie, « Nation de Terry Pratchett, le testament littéraire en forme de robinsonnade du roi de la fantasy anglaise », *Cahiers Robinson*, 41, 2017, p. 101-116.

GOIMARD Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, coll.« Univers sans limites », 2003.

GREIMAS Algirdas Julien, *Sémantique structurale: recherche de méthode*, Ed. 1974, Revue et Corr., Paris, Larousse, coll.« Langue et langage », 1974.

HUNT Peter, *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, Routledge, 2004.

PROPP Vladimir Jakovlevič, *Morphologie du conte*, Paris, Gallimard, 1970.

RINGOT Martin, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 37, 4 septembre 2020, http://journals.openedition.org/narratologie/10588.

RUAUD André-François (éd.), *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon, Les Moutons Électriques, 2004.

TOLKIEN J. R. R., FLIEGER Verlyn et ANDERSON Douglas A., *Tolkien on fairy-stories*, Expanded ed., with Commentary and Notes., London, HarperCollins, 2008.

TOLKIEN J. R. R et LEDOUX Francis, *Faërie*, 1993.

TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, 1re éd., Paris, Presses universitaires de France, coll.« Sociologie d'aujourd'hui », 2001.

TYMN Marshall B., ZAHORSKI Kenneth J. et BOYER Robert H., *Fantasy literature: A core collection and reference guide. Marshall B. Tymn, Kenneth J. Zahorski and Robert H. Boyer*, New York [usw.], Bowker, 1979.

3.2. Sitographie

Algirdas Julien Greimas : Le modèle actantiel / Signo - Théories sémiotiques appliquées, [sans

date]. [en ligne]. [Consulté le 18 avril 2021]. Disponible à l'adresse: http://www.signosemio.com/greimas/modele-actantiel.asp#top

Interview d'Anne Besson, spécialiste de la fantasy, 2009. *Fées, elfes, lutins | Peuple Féerique - Le Petit Monde de Richard Ely*. [en ligne]. [Consulté le 3 avril 2021]. Disponible à l'adresse: http://peuple-feerique.com/fees-lutins-elfes/2009/06/

Le Nain (Le Donjon de Naheulbeuk), [sans date]. *Wiki Héros Fr*. [en ligne]. [Consulté le 30 mai 2022]. Disponible à l'adresse: https://heros-fr.fandom.com/fr/wiki/Le_Nain_(Le_Donjon_de_Naheulbeuk)

Théologie - Encyclopédie Naheulbeuk, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 14 avril 2021]. Disponible à l'adresse: http://encyclopedie.naheulbeuk.com/spip.php?rubrique2&debut_articles=30#pagination_articles

4. Œuvres parodiées

4.1. Films et séries

CHAPI CHAPO - Les bateaux | ÉPISODE 06, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 17 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.youtube.com/watch?v=P-H-9wkczzE

CHUK JONES, *Bip Bip et Coyote*, CBS.

FRANCIS FORD COPPOLA, *Bram Stoker's Dracula*, Columbia pictures, 1992.

GENE RODDENBERRY, *Star Trek*, NBC, 1966.

GEORGES LAUTNER, *Les tontons fligueurs*, Gaumont, 1963.

GEORGES LUCAS, *Star Wars*, Lucasfilm Ltd. ; 20th Century Fox, 1977.

4.2. Romans et bandes-dessinées

HEINSOO Rob, *Dungeons & dragons*, 2008.

HOWARD Robert Ervin, LOUINET Patrice et SCHULTZ Mark, *Le Cimmérien*, Paris, le Livre de poche, coll.« Conan », n° 1, 2019.

HOWARD Robert Ervin, LOUINET Patrice et SCHULTZ Mark, *Le Cimmérien*, Paris, le Livre de poche, coll.« Conan », n° 1, 2019.

SAPKOWSKI Andrzej, DYEVRE Laurence et MONTAIGNE Thimothée, *The witcher: le sorceleur*, Paris, Editions Bragelonne, 2020.

TOLKIEN John Ronald Reuel, LEDOUX Francis et LEE Alan, *Le Seigneur des anneaux*, Éd. complète avec appendices et Index., Paris, France loisirs, 1995.

5. Parodie, jeu et carnavalesque

5.1. Livres et articles

AGIER Michel, *En ouverture. La relation à l'autre dans le rite carnavalesque*, Karthala, 2010.

ARON Paul, « Le pastiche comme objet d'étude littéraire. Quelques réflexions sur l'histoire du genre », *Modèles linguistiques*, XXX-60, 1 juillet 2009, p. 11-27.

BAKHTIN Michail, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, coll.« Collection Tel », n° 120, 2006.

BAKHTIN Michail, *L'oeuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Age et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard, coll.« Collection Tel », n° 70, 1996.

BAKHTIN Michail et KOLITCHEFF Isabelle, *La poétique de Dostoiëvski*, Paris, Éd. du Seuil, coll.« Points Essais », n° 372, 1998.

BELZANE Guy, « PARODIE, art et littérature », *in* , Encyclopædia Universalis.

BIASI Pierre-Marc de, « INTERTEXTUALITÉ THÉORIE DE L' », *in* , Encyclopædia Universalis.

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Éd. rev. et Augmentée, [Nachdr.]., Paris, Gallimard, coll.« Collection Folio Essais », n° 184, 2009.

COLERIDGE Samuel Taylor, ENGELL James, BATE Walter Jackson et COLERIDGE Samuel Taylor, *Biographia literaria, or, Biographical sketches of my literary life and opinions*, Princeton, Princeton University Press, coll.« Bollingen series », n° 75, 1984.

FONTANIER Pierre, *Les figures du discours*, Paris, Flammarion, 2009.

GENETTE Gérard, *Palimpsestes la littérature au second degré*, Paris, Editions du Seuil, coll.« Poétique », 1982.

GROENSTEEN Thierry, *Parodies: la bande dessinée au second degré*, Paris, Skira Flammarion, 2010.

KALLEN Horace M., « The Æsthetic Principle in Comedy », *The American Journal of Psychology*, 22-2, 1911, p. 137-157.

KLAUBER Véronique, « PASTICHE, genre littéraire », *in* , Encyclopædia Universalis.

PERRIN Laurent, « La notion de polyphonie en linguistique et ans le champ des sciences du langage », *Questions de communication*, 6, 1 décembre 2004, p. 265-282.

PETITAT André, « Resumen », *Education et societes*, 22-2, 2008, p. 57-70.

PICARD Michel, *La lecture comme jeu: essai sur la littérature*, Paris, Editions de Minuit, coll.« Collection "Critique" », 1986.

SANGSUE Daniel, *La relation parodique*, Paris, J. Corti, coll.« Les essais », 2007.

SANGSUE Daniel, « PARODIE, littérature », *in* , Encyclopædia Universalis.

TRAN-GERVAT Yen-Mai, « Pour une définition opérationnelle de la parodie littéraire: parcours critique et enjeux d'un corpus spécifique », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 13, 1 septembre 2006, http://journals.openedition.org/narratologie/372.

TYLKOWSKI Irina, « La conception du dialogue » de Mikhail Bakhtine et ses sources sociologiques (l'exemple des Problèmes de l'œuvre de Dostoïevski [1929]) », *Cahiers de praxématique*, 57, 1 juin 2011, p. 51-68.

« No 1 (2019), Reading and Gaming », 2019, http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/issue/view/16/showToc.

Penser le carnaval.

5.2. Sitographie

LAROUSSE, Éditions, [sans date]. Définitions : anagramme - Dictionnaire de français Larousse. [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2021 a]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/anagramme/3209

LAROUSSE, Éditions, [sans date]. Définitions : calembour - Dictionnaire de français Larousse. [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2021 b]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/calembour/12305

LAROUSSE, Éditions, [sans date]. Définitions : détourner - Dictionnaire de français Larousse. [en ligne]. [Consulté le 8 juin 2021 c]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/d%C3%A9tourner/24841

LAROUSSE, Éditions, [sans date]. Définitions : palindrome - Dictionnaire de français Larousse. [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2021 d]. Disponible à l'adresse: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/palindrome/57418

Linda Hutcheon. Ironie, satire, parodie. Une approche pragmatique de l'ironie - PDF Free Download, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 10 mai 2021]. Disponible à l'adresse: https://docplayer.fr/81906770

No 1 (2019), Reading and Gaming, 2019. [en ligne]. [Consulté le 23 novembre 2020]. Disponible à l'adresse: http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/issue/view/16/showToc

Penser le carnaval, [sans date]. [en ligne]. [Consulté le 19 septembre 2021]. ISBN 978-2-8111-0407-8. Disponible à l'adresse: https://www.cairn.info/penser-le-carnaval--9782811104078.htm

6. Transmédialité

6.1. Livres et articles

JAUß Hans Robert, MAILLARD Claude et STAROBINSKI Jean, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll.« Collection Tel », n° 169, 2005.

JENKINS Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

KAHANE Bernard, « Les conditions de cohérence des récits stratégiques De la narration à la nar-action », *Revue francaise de gestion*, no 159-6, 2005, p. 125-147.

MARPEAU Elsa et MARTIN François-René, « RÉCEPTION, art et littérature », *in* , Encyclopædia Universalis.

RINGOT Martin, « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 37, 4 septembre 2020, http://journals.openedition.org/narratologie/10588.

SEPULCHRE Sarah, *Décoder les séries télévisées*, De Boeck Supérieur., Paris, 2017.

6.2. Sitographie

Le feuilleton radio, les avatars d'un genre ancien à l'heure du numérique | la revue des médias, [sans date]. *La revue des médias*. [en ligne]. [Consulté le 2 janvier 2021]. Disponible à l'adresse: https://larevuedesmedias.ina.fr/le-feuilleton-radio-les-avatars-dun-genre-ancien-lheure-du-numerique

Le storytelling dans le podcast : l'art de raconter des histoires en 3 questions, 2019. *Ausha Blog*. [en ligne]. [Consulté le 2 janvier 2021]. Disponible à l'adresse: https://fr.ausha.co/blog-podcast/storytelling-podcast-lart-de-raconter-des-histoires-en-3-questions/

OBSERVATOIRE DES MONDES IMAGINAIRES, 2021. *MIUT2021 - John Lang (Pen Of Chaos)*. [en ligne]. 22 octobre 2021. [Consulté le 3 juin 2022]. Disponible à l'adresse: https://www.youtube.com/watch?v=hmkY74OFI5Q

Transmedia Storytelling 101, [sans date]. *Henry Jenkins*. [en ligne]. [Consulté le 1 décembre 2020]. Disponible à l'adresse: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

TABLE DES FIGURES

Figure 1 Carte de la terre de fangh et de ses environs 18
Figure 2: schéma montrant les relations entre les différents actants du schéma actantiel 21
Figure 3 Arc de Gallahadrillette 28
Figure 4 lancé de dés dans la bande-dessinée 36
Figure 7: Arnold Schwarzenegger jouant le rôle de Conan dans le film éponyme 49
Figure 5: Le barbare du Donjon de Nahuelbeuk 49
Figure 6: Conan le barbare publié dans le journal *The tower of the elephant* 49
Figure 8: réplique de la conversation discord de l'UTT 55
Figure 9Réplique originale du Donjon de Naheulbeuk épisode 1 55
Figure 10: mème mêlant Naheulbeuk et Seigneur des Anneaux 56
Figure 11 Mail de John Lang faisant suite à ma demande 58
Figure 12 Réponse des éditions Claire de Lune faisant suite à ma demande 58
Figure 13 Liste des médias sur lesquels le donjon de Naheulbeuk est présent 64
Figure 14 Bip-bip et coyote empaillés 65
Figure 15 prix en PO sur le livre-jeu *La geste de Gurdill* tome 1 66
Figure 16 Deuxième carte dessinée par Marion Poinsot 69
Figure 17 Première carte du Donjon de Naheulbeuk 69
Figure 18 Carte du continent 69
Figure 19 Chapichapos maléfiques dans la BD 70
Figure 20 Article de l'*Encycloneubeuk* des Chapichapos maléfiques 71
Figure 21: *Chapichapo* diffusé dur les chaines ORTF dés 1974 71

TABLE DES MATIERES

Introduction 7

Partie I La fantasy un genre parodique 14

1. La light-fantasy dans *Le donjon de Naheulbeuk* 16

1.1. Qu'est-ce que la light-fantasy ? (de la high à la light-fantasy) 16

1.2. Les codes narratifs de la fantasy 20

2. Les formes parodiques 25

2.1. La parodie dans le *donjon de Naheulbeuk* 25

2.2. La création d'un récit cohérent 32

Partie 2 : Parodie, jeu et communauté 38

1. La communauté du jeu de rôle 41

2. La communauté Geek 47

2.1. Définition du mot « Geek » 47

2.2. Les origines Pulps et rôlistes de la culture Geek. 48

2.3. L'importance de l'informatique et du détail 50

3. La communauté du donjon de Naheulbeuk : une communauté participative. 53

3.1. Communauté geek, communauté participative et définition 53

3.2. Participation et donjon de Naheulbeuk 54

3.3. De la participation du fan à l'auteur célèbre. 59

Partie 3 : Le donjon de Naheulbeuk et la transmédialité 60

1. Les différents médias 62

1.1. L'auteur et ses compétences 62

1.2. Les avantages d'utiliser différents médias 63

2. Plusieurs médias, une seule œuvre 68

2.1. Des éléments récurrents 68

2.2. Plusieurs médias pour une identité propre 72

Conclusion 74
Bibliographie 78
1. Communauté 79
1.1. Livres et articles 79
1.2. Sitographie 79
2. Donjon de Naheulbeuk 81
2.1. Bandes-dessinées 81
2.2. Musiques 81
2.3. Jeux-vidéo 81
2.4. Romans 82
2.5. Podcast 82
2.6. Sitographie 82
3. Fantasy 84
3.1. Livres et articles 84
3.2. Sitographie 84
4. Œuvres parodiées 86
4.1. Films et séries 86
4.2. Romans et bandes-dessinées 86
5. Parodie, jeu et carnavalesque 87
5.1. Livres et articles 87
5.2. Sitographie 88
6. Transmédialité 89
6.1. Livres et articles 89
6.2. Sitographie 89
Table des figures 90
Table des matières 91