

UNIVERSITÉ PARIS, SCIENCES & LETTRES

Alexandre Lionnet-Rollin

licencié ès lettres modernes

**Définition et caractérisation d'un
genre de littérature numérique : les
Creepypastas**

**Exploration du rapport entre littérarité et
viralité**

Mémoire de première année de master

« Humanités numériques et computationnelles »

2024

Résumé

Résumé d'une trentaine de lignes à placer en tête du mémoire, accompagné d'une dizaine de mots-clés destinés à décrire le mémoire et des informations bibliographiques nécessaires pour le citer. Ce résumé et ces mots-clés sont destinés à compléter la notice bibliographique du mémoire dans la future bibliothèque numérique des mémoires.

N.B. : ne pas dépasser, au grand maximum, une page pour le tout.

Mots-clés : Creepypasta, viralité, TAL, littérature,

Informations bibliographiques : Alexandre Lionnet-Rollin, *Titre du mémoire : sous-titre*, mémoire de master 1 « Humanités numériques et computationnelles », dir. Florian Cafiero et Valérie Beaudouin, Université Paris, Sciences & Lettres, 2024.

Abstract

Same abstract, but in English this time.

Keywords : Liste d'une dizaine de mots-clés, séparés par des points-virgules.

Bibliographic Information : Forename Last-Name, *Title : Subtitle*, M.A. thesis « Digital and computational humanities », dir. John Smith and Marie Schmitt, Université Paris, Sciences & Lettres, 2018.

Remerciements

MES REMERCIEMENTS vont tout d'abord...

Introduction

Le début des années 2000 marque l'entrée d'Internet dans la seconde phase de son existence : le Web 2.0 correspond à une période de développement sans pareils pour l'époque de nouveaux canaux de communication. L'avènement des grands réseaux sociaux tout comme les grandes plateformes d'hébergement et de partage de contenus vont permettre une nouvelle façon de dialoguer. Et parmi les nouvelles pratiques permises par ceux-ci, on trouve de nouvelles formes d'écriture, qui renouvellent aussi bien la façon d'écrire que le but des productions : écriture collaborative, écriture fragmentaire, mais aussi une écriture qui peut, à la manière d'une trainée de poudre, se répandre bien au-delà de leurs sphères de productions. Parmi celle-ci, on trouve une écriture simple, et relativement courte, prenant la forme d'un court témoignage, qui rapidement vire au cauchemar : les creepypastas.

La première occurrence du terme remonte au mois de juillet 2007 sur le forum *4Chan*¹. Cette dénomination est le fruit de la rencontre entre l'adjectif *creepy* (litt. effrayant) et l'expression *copypasta*, elle-même contraction des verbes *copy* et *paste* (litt. copier, coller), désignant un bloc de texte copié et collé sur différents forums afin de le partager. Si les *copypastas* peuvent traiter de tous les sujets, aussi bien de blagues que de nouvelles et autres informations, les creepypastas sont quant à elles cantonnées au domaine du frisson : les creepypastas sont des copypastas dont le but est d'effrayer le lecteur. Ainsi nous nous appuyerons sur cette définition de Joe Ondrak pour amorcer notre réflexion :

[copypastas are] short pieces of prose, sometimes accompanied by an image
or a video [...] meant to be copied and pasted [...] and spread on the Internet

1. Le post a depuis longtemps été supprimé. On peut néanmoins en trouver une archive au lien suivant : <https://web.archive.org/web/20111207000647/http://chanarchive.org/4chan/b/257/creepypasta>

via social media, e-mails, and message boards [...] whereas corypasta can be about almost any subject, creepypasta is usually aimed at scaring the reader and/or viewer.²(Ondrak, 2018 p.162)³

Cette première définition permet de souligner la dualité intrinsèque des CP : d'une part elles sont définies par leur aptitude à effrayer le lecteur (le caractère horrifique), et d'autre part par leur capacité à être transmise sur différents canaux.

2. *Les [corypastas sont] de courts morceaux de prose, parfois accompagnés d'une image ou d'une vidéo [...] destinés à être copiés et collés [...] et diffusés sur Internet via les médias sociaux, les courriels et les tableaux d'affichage [...] Alors que le corypasta peut porter sur presque tous les sujets, le creepypasta vise généralement à effrayer le lecteur et/ou le spectateur.*

3. Joe Ondrak, « Spectres des Monstres : Post-postmodernisms, hauntology and creepypasta narratives as digital fiction », *Horror Studies*, 9–2 (oct. 2018), p. 161-178, DOI : 10.1386/host.9.2.161_1.

Première partie

Qu'est-ce-qu'une Creepypasta ?

Chapitre 1

Un genre hybride

D'un point de vue formel, il est possible d'identifier deux caractéristiques prédominantes des CP : ce sont des productions écrites courtes et qui appuient leur narration sur la première personne. Le récit des CP prend souvent la forme d'un témoignage, d'une histoire rapportée, justifiant le rapprochement avec le folklore et les légendes urbaines¹. L'usage de la première personne est d'autant plus important car, à l'instar du folklore ou de la légende urbaine, l'histoire, et sa narration, joue avec la frontière située entre la fiction et la réalité.

La plupart des CP suivent un même schéma : un narrateur souvent intradiégétique rapporte une histoire qu'il aurait vécu. Cette histoire commence souvent de façon anodine voire trivial (vie de tous les jours, quotidien banal...), puis prend un tournant troublant voire terrifiant. Ce schéma n'est pas sans rappeler un autre genre littéraire : la littérature fantastique. La distance entre un personnage *a priori* banal et un événement hors-du-commun est à la base aussi bien de la littérature fantastique que de l'esthétique des CP. T. Todorov, dans son *Introduction à la littérature fantastique* propose comme première définition du genre fantastique cette dichotomie :

Le fantastique c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturelle (Todorov, 1970, p. 27)

1. Trevor J. Blank et Lynne S. McNeill (éd.), *Slender Man is coming : creepypasta and contemporary legends on the Internet*, Logan, 2018.

Cette "hésitation" se trouve aussi bien du côté du personnage que du lecteur :

Le fantastique implique donc [...] l'existence d'un évènement étrange, qui provoque une hésitation chez le lecteur et le héros [...](Todorov, 1970)

Hésitation qu'on retrouve sous la forme de l'effet recherché par la CP sur le lecteur : la peur.

En plus de la façon de raconter, les thèmes en eux même sont proches de ceux employés par ces genres « littéraires » : il est question de monstres sanguinaires, d'objets retrouvés, et souvent de l'enfance, le narrateur se rappelant d'évènements de sa propre jeunesse, ou faisant appel à une certaine nostalgie. Et les monstres traditionnels, s'ils sont souvent présents, laissent place dans de nombreux cas à des éléments tout aussi effrayants, mais beaucoup plus pernicioeux : des éléments de notre quotidien, et particulièrement l'outil numérique.

Notons par exemple la CP *Candle Cove* qui prend la forme d'une discussion sur un forum entre plusieurs utilisateurs se remémorant une émission dérangeante de leur jeunesse. Les souvenirs des uns et des autres s'ajoutent, aussi bien que les détails perturbants, jusqu'à ce qu'un utilisateur souligne le fait que sa mère s'inquiétait de le voir regarder la statique de la télévision lorsque celui-ci prétendait y voir ladite émission.

La perversion du numérique que cela soit du jeux-vidéo en passant par les vidéos et le plus souvent Internet, prolonge la remarque sur une frontière réalité/fiction friable : les objets les plus terrifiants sont souvent des objets qu'on côtoie au jour le jour sans se rendre compte de leur « potentiel horrifique ».

Ainsi la mobilisation du genre de l'*Analog Horror* est assez fréquente.

Ce genre de l'horreur s'appuie sur une déformation et/ou sur la perversion de l'outil numérique dans toute sa diversité, dans le but de créer un climat dérangeant né du contraste entre l'aspect réconfortant du numérique et sa déformation².

On peut trouver une bonne illustration de ce phénomène dans les productions du type *Found Footage*. Ces productions prennent la forme de vidéos, souvent déclarées comme des vidéos perdues puis retrouvées par un tiers. La vidéo réplique souvent le

2. Jessica Balanzategui, « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Journal of Visual Culture*, 18-2 (août 2019), p. 187-208, DOI : 10.1177/1470412919841018.

format VHS. Le format VHS est une norme d'enregistrement vidéo sur bande magnétique, en l'occurrence la cassette. Si la majorité des consommateurs (nous reviendrons plus tard sur ceux-ci) aujourd'hui n'ont pas connu directement l'âge d'or des VHS, celle-ci est facilement associée aux productions remontant à l'époque de leur parents, et donc potentiellement aux premières expériences de visualisation de contenu vidéo durant l'enfance, faisant ainsi du format VHS un vecteur de nostalgie.

Si les exemples sont nombreux dans le domaine du cinéma (on peut ici penser aux films *The Blair Witch Project*, ou bien encore *Paranormal Activity* plus récemment), on en retrouve plusieurs occurrences parmi les CP les plus iconiques : les séries de vidéos inspirées par des CP comme la série *Marble Hornets* ou *The Backrooms* en sont les parfaits représentantes.

Or en plus d'un thème, le numérique fait partie intégrante de l'identité des CP. Rappelons ainsi notre définition de départ : les CP sont avant tout des productions littéraires sur Internet destinées à la diffusion sur Internet.

Ces objets nativement numériques ne le sont pas seulement par leur existence sur Internet mais aussi par la forme qu'ils prennent : Il n'est pas rare que les CP soient des productions multimodales, faisant intervenir d'autres médiums, comme la vidéo, la photographie ou la musique. Notons par exemple la CP *Ben Drowned*³ : classique du genre, cette CP raconte l'histoire d'un jeune homme jouant au jeu-vidéo *The Legend of Zelda : Majora's Mask* acheté dans une mystérieuse brocante.



FIGURE 1.1 – Une statue invoquée par le joueur : elle ne bouge pas et le suit durant sa partie, générant un malaise nouveau.

BEN Drowned fait usage de tous les tropes mentionnés jusqu'ici : La narration est assurée par un narrateur intradiégétique, qui se trouve être un jeune homme, à la première personne ; une suite d'événements paranormaux ont lieu sans que le narrateur ou le lecteur soient en mesure d'expliquer ; le jeu dont il est question est un jeu célèbre,

3. https://creepypasta.fandom.com/wiki/BEN_Drowned

souvent parmi les premières expériences vidéoludiques de beaucoup, et donc en un sens nostalgique. S'ajoute à cela la forme de cette CP : le récit du narrateur est entrecoupé d'extrait vidéo issu du jeu, montrant les différents bugs ou distorsion absente du jeu original.

Cette CP est emblématique car elle met en lumière la dualité fondamentale des creepypastas : puisant à la fois dans le folklore et la tradition littéraire fantastique, ainsi que dans une culture numérique, tant par ses thèmes que par sa forme assumant cette modernité numérique, les creepypastas opèrent comme un carrefour entre deux univers distincts. En s'érigeant comme récit recombinaut⁴ mêlant le neuf au vieux, cette convergence peut être analysée à la lumière du concept de culture de la convergence, développé par Henry Jenkins⁵.

Henry Jenkins a principalement exploré la convergence entre une culture industrielle traditionnelle, dominée par de grandes sociétés, et une culture numérique émergente, caractérisée par la collaboration et la participation active des individus. Toutefois, dans le contexte des creepypastas, cette hiérarchie traditionnelle n'est pas aussi pertinente. En effet, les creepypastas sont des œuvres nativement numériques, voire intrinsèquement connectées, où le rôle des médias traditionnels n'est pas aussi central. Ainsi, la dynamique de convergence se manifeste davantage à travers une analogie entre les médias et canaux traditionnels d'une part, et les grandes creepypastas qui agissent comme un canon de la culture numérique, d'autre part.

Il est essentiel de souligner la distinction du cadre théorique entre la culture de la convergence traditionnellement étudiée par Jenkins et la convergence observée dans le contexte des creepypastas. Alors que Jenkins se concentre sur la fusion entre les industries médiatiques traditionnelles et les nouvelles formes de médias numériques, l'analyse des creepypastas révèle une convergence plus subtile entre les traditions narratives anciennes et les formes d'expression contemporaines, façonnées par l'ère numérique. Ainsi, la convergence dans le domaine des creepypastas offre un exemple unique et éclairant de l'évolution des cultures narratives à l'ère numérique.

4. Naomi Jacobs, *The character of truth : historical figures in contemporary fiction*, Carbondale, 1990 (Crosscurrents/modern critiques).

5. Henry Jenkins, *Convergence culture : where old and new media collide*, OCLC : ocm64594290, New York, 2006.

Chapitre 2

Les CP, du pareil au même ? : un genre aux trajectoire multiples

Cette notion de parcours, de trajectoire nous permet de revenir au second élément de définition d'une CP. Nous avons mentionné jusqu'ici l'importance de la forme, du caractère terrifiant, percutant et facilement répliquable. Ce dernier élément rentre dans les faits à son tour dans une définition des CP comme une production qui est faite pour être partagé et copié. Cette définition d'un élément textuel ou plus globalement culturel qui existe dans le but d'être copié, est celle d'un même comme défini par Richard Dawkins dans les années 1970.¹

2.1 Les CP comme même

R.Dawkins définit le même en étendant la conception du gène à un élément culturel, et non plus simplement biologique : le même à l'instar du gène, est un réplicateur, qui ne se transmet non pas par les gamètes, mais par imitation d'un autre membre du groupe d'appartenance. Pour ce qui est d'une CP, il est difficile de ne pas la concevoir comme un même tant sa raison d'être est d'être imité, comme l'origine du mot le laisse sous-entendre. Ainsi, il convient de se demander à l'instar d'un gène, comment une CP survie dans le 'pool de CP'(sic) pour reprendre l'expression de Dawkins ? Les 3 caractéristique que souligne l'auteur sont : la longévité, la fécondité, et la fidélité de copie. Parmi ces

1. Richard Dawkins, *Le gène égoïste*, trad. par Laura Ovion, Paris, 2003 (Poches Odile Jacob, 111).

caractéristiques, R. Dawkins exclut rapidement la première, en considérant que la question de la longévité importe peu : tant qu’une copie existe qu’importe la durée de vie d’une copie². Néanmoins dans notre cas, la question de la longévité est cruciale : Internet n’agit pas comme une archive sans fin. Au contraire, il est assez fréquent que des productions nativement numériques disparaissent³.

Dans le cas d’une CP, on peut distinguer plusieurs formes de longévité : la longévité sur la plateforme d’origine, la longévité d’une copie sur une autre plateforme ou bien encore la longévité « absolue » c’est-à-dire son espérance de vie de la première publication, en passant par toutes ses copies. Or celle-ci est difficilement quantifiable et représente en enjeu clé : remonter à l’origine d’une CP n’est pas évident, du fait de sa nature.

Les deux autres caractéristiques sont toutes aussi importantes : est-il possible de mesurer cette fécondité ? Si la fécondité d’un mème scientifique est mesurée par son nombre de citation, est-il possible d’identifier de quoi quantifier cette fécondité pour les CP ? De même pour la fidélité, il serait intéressant de voir comment une ou plusieurs CP ont pu subir transformations et changements au cours de leur existence. Enfin, toujours dans le cadre théorique du mème, il serait intéressant de voir si la fécondité est liée à certaines caractéristiques textuelles. Autrement dit, il serait intéressant de voir s’il existe certains tropes ou façon de faire d’un point de vue littéraire qui agissent sur la survie ou réussite d’une CP.

2.1.1 Les différentes trajectoire d’une CP

Ces 3 caractéristiques constituent une première base, mais ne représente pas une fin en soi. En effet, ces caractéristiques assez générales ne permettent pas de rendre compte de la diversité des trajectoires potentielles d’un mème et par extension d’une CP.

Par définition, la CP est transmise par simple copier-coller : une fois produite sur un forum donné (par exemple *4Chan*), celle-ci se retrouve copiée puis collée sur le même forum, ou dans le cas échéant sur d’autres forums. Cette forme de transmission (forme historique du genre) était particulièrement pertinente à une époque où les forums ne

2. « La longévité de n’importe quelle copie d’un mème est probablement relativement peu importante, comme c’est le cas pour n’importe quelle copie d’un gène. » *Ibid.*, voir p.218

3. C’est le cas par exemple de l’ARG *This house has people in it*, jeu de piste en ligne dont la grande majorité des ressources sont aujourd’hui indisponibles

pouvaient archiver indéfiniment les publications (c'est le cas de *4Chan*, berceau de bon nombre de CP devenue aujourd'hui incontournable, où les posts, après 24h d'inactivité, se voient supprimé) : le copier-coller était donc un moyen de survie pour les CP.

Les super CP

Afin d'illustrer ce principe, prenons l'exemple d'une des CP les plus emblématiques : SCP-173⁴

Parmi les grandes CP qui ont traversé le paysage internet, SCP-173 passe difficilement inaperçue. Apparue sur le sous-forum */x/* de *4Chan*, cette CP est composée d'un court texte et d'une image. Si l'image est dérangeante, le plus important se trouve dans le corps du texte : l'entité photographiée est décrite, de telle sorte à nous laisser penser qu'un groupe, ou un organisme paragonnemental s'en occupe, mais surtout de telle sorte à ce qu'on comprenne que cette créature n'est pas la seule retenue dans l'ombre.



FIGURE 2.1 – *Untitled 2004* créée par Izumi Kato. Cette photographie a été prise par Keisuke Yamamoto.

Durant plusieurs jours, SCP-173 s'est retrouvé copié puis collé (complétant ainsi, avec le caractère terrifiant son appellation de CP) sur le sous-forum */x/* puis sur la page d'accueil du site (le *board /b/*), jusqu'à ce que d'autres utilisateurs se joignent au mouvement et produisent à leur tour d'autres CP inspirées par la forme et l'univers de cette CP originelle. C'est la suite de son cheminement qui fait passer cette histoire de simple CP à véritable canon : au fil des ans la communauté qui s'est construite autour de SCP-

173 et de ce qu'on nomme désormais la *Fondation SCP* s'est autonomisée, créant un wiki dédié (une première fois grâce au CMS *EditThis* puis au CMS *Wikidot*) puis continuant de croître. Aujourd'hui la *Fondation SCP* est présente dans 12 langues différentes et est forte de plusieurs milliers de productions originales dans chacune de ces langues.

Cette progression et ce rapport à une création de base peut nous amener à penser les CP comme une forme de fanfiction⁵.

4. <http://fondationscp.wikidot.com/scp-173>

5. Laura Goudet, « Agentivité de l'horreur, creepypastas et jeu vidéo » (, 2021),

Ce rapprochement peut apparaître comme pertinent car, à l’instar d’un texte canonique source, les CP va être copié, annoté puis inévitablement modifié et ces modifications vont produire des textes à part entière. On note aussi la proximité en termes de moyen de production : l’écriture est collaborative en ce qu’elle produit une œuvre fragmentaire et asynchrone, chacun produisant à son rythme des éléments supplémentaires.

De plus on trouve une dynamique similaire à celle que les fanfictions entretiennent avec le canon : l’idée de fanon⁶, où la production qui découle de l’œuvre originale (et donc canonique) va tirer son autorité de cette massivité⁷. Néanmoins cette analogie ne fonctionne que dans de rares cas. Les CP sont majoritairement des textes uniques, d’effrayantes bouteilles jetées à la mer par un utilisateur, qui n’a pas vocation à s’établir comme récit fondateur.

SCP-173 est donc un des rares exemple de cette trajectoire particulière : celle d’une CP prenant tellement d’ampleur qu’elle devient elle même la base d’un canon ou d’un *fandom*.

Il n’existe que trois exemples de cette trajectoire : SCP-173 et la *Fondation SCP*, les *Backrooms* et *Slenderman*. Ces trois cas suivent une trajectoire similaire : une première publication sur un forum (respectivement *4Chan* et *SomethingAwful*), une vague importante de réaction sur ce même forum, puis une “exportation” vers une plateforme dédiée. Si la trajectoire globale est la même, chacune de ces CP a des caractéristiques formelles et “trajectorielle” propre (changement de forme et/ou de média).

Les CP historiques

Alors que toutes les CP ne suivent pas la même trajectoire qui restent largement exceptionnelles, certaines productions, dès les débuts de ce genre, ont laissé une empreinte indélébile sur le lectorat. Elles se sont hissées au rang de références, d’histoires marquantes qui ont contribué à définir le genre.

Artwork Size : 13 pages, pages 57-69 ISBN : 9782406125488 Medium : application/xhtml+xml,application/pdf,online,database,application/xhtml+xml; application/pdf Publisher : [object Object], 13 pages, pages 57-69, DOI : 10.48611/ISBN.978-2-406-12548-8.P.0057, voir p. 2.

6. Marion Lata, « Du canon au fanon : Sacralités multiples du canon littéraire dans la fanfiction », dans *Sacré canon : Autorité et marginalité en littérature*, dir. Anne-Catherine Baudoin, Code : Sacré canon : Autorité et marginalité en littérature, Paris, 2022 (Actes de la recherche à l’ENS), p. 109-122, URL : <http://books.openedition.org/editionsulm/4739> (visité le 11/10/2022).

7. Roy T. Cook, « Canonicity and Normativity in Massive, Serialized, Collaborative Fiction », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71-3 (août 2013), p. 271-276, DOI : 10.1111/jaac.12021.

Ces CP, que nous qualifierons de CP **historique**, ont suivi un début de trajectoire similaire, mais ne se sont pas hissées au rang de canon. Malgré cela elles ont connus un franc succès. Ce succès ne prend pas la forme d’histoires liées mais par des reproductions sur d’autres formes. Au delà d’un simple copier-coller, ces histoires ont été narré sur d’autres plateformes, ou bien illustré sous différentes formes (animations, dessin...). *Ben Drowned*, que nous avons mentionné plus tôt, est un exemple de cette trajectoire : en plus de sa navigation sur différents forums, de nombreux utilisateurs, sur Youtube par exemple, utilise les images du jeux présentes dans la CP originale pour illustrer tout en narrant l’histoire associée⁸, ou ont cherché à expliquer, approfondir l’expérience⁹. On peut citer, à titre d’exemple, les CP *le syndrome de Lavanville*¹⁰ qui évoque une rumeur sur la musique d’une version d’un jeu Pokémon, ou encore *Squidward’s Suicide*¹¹, histoire d’un épisode disparu du dessin-animé *Bob l’Éponge*.

Le reste des productions

Aujourd’hui néanmoins les différentes plateformes ne sont plus assujetties à une telle limite : ce faisant le mode de production et de diffusion des CP a évolué. Désormais, l’écrasante majorité des CP est produite sur des forums et sites dédiés (sans que cela soit néanmoins nécessaire, comme le montre l’exemple récent des *Backrooms*, apparu la première fois sur *4Chan*). Les deux pôles principaux de productions de CP sont aujourd’hui le *subreddit* *r/nosleep*¹² et le fandom *Creepypasta*¹³.

Ces deux plateformes voient quotidiennement de nouvelles histoires apparaître : ainsi si la diffusion et la viralité était un moyen de survie, les histoires produites sont désormais assujetties à des règles et des méthodes bien différentes. Ce faisant une nouvelle façon d’exister, une nouvelle trajectoire, s’est développée avec la sédimentation du ”genre” au cours de ces dernières années.

Il convient néanmoins de noter dès maintenant une différence cruciale dans le fonctionnement de ces deux plateformes : en plus d’accueillir du contenu produit régulièrement

8. Voir par exemple <https://www.youtube.com/watch?v=2o71cKHjdoQ&pp=ygULYmVuIGRyb3duZWQ%3D>

9. <https://www.youtube.com/watch?v=QJlqY104B00>

10. https://creepypasta.fandom.com/wiki/Lavender_Town_Syndrome

11. https://creepypasta.fandom.com/wiki/Squidward%27s_Suicide

12. <https://www.reddit.com/r/nosleep/>

13. <https://creepypasta.fandom.com/>

le fandom Creepypasta joue aussi un rôle d’”archive” des CP historiques.

Cette sédimentation, liée à la production massive de CP¹⁴, entraîne aussi une attente différente vis à vis de la qualité des productions : d’un genre spontané, la CP s’est construite au fur et à mesure comme un genre travaillé.¹⁵

Les plateformes accueillant ces productions ont donc développé des standards de création devant être respectés sous peine de ne pas pouvoir publier. Avant de rentrer dans la description des règles de ces plateformes, l’existence même de celles-ci est intéressante : il existe désormais une attente liée à la littérarité des CP. Cette littérarité, comme nous l’avons laissé sous-entendre, n’est pas évidente : des productions anonymes sur des canaux de diffusion nouveaux et souffrant encore d’un manque de légitimité sont autant d’indice quant à un décalage entre les productions littéraires patrimoniales et les productions numériques.

La question de la littérarité (”c’est-à-dire ce qui fait d’une œuvre donnée une œuvre littéraire”¹⁶) est, d’un point de vue quantitatif (et donc du point de vue de la forme et non du fond), définissable sous différentes formes : le but est de mettre en avant une complexité textuelle caractéristique des œuvres littéraires, des caractéristiques qui différencieraient les textes de simple publication sur un forum. De précédentes recherches ont montré à la fois la capacité à modéliser la littérarité¹⁷ et quels éléments du texte pouvaient servir à l’évaluation de la littérarité¹⁸. Dans le cadre de notre étude, nous commencerons par voir si des indices plus simples et plus facilement obtenables suffisent à caractériser le caractère littéraire des productions, sans exclure la possibilité future d’appliquer les dites méthodes.

14. Le Fandom compte près de 14 000 pages

15. Anastasio García Roca, « Los creepypasta como textualidades metafictionales : oportunidades formativas para la alfabetización mediática e informacional. » *Tonos digital : revista de estudios filológicos*–40 (2021), Publisher : Servicio de Publicaciones Section : Tonos digital : revista de estudios filológicos, p. 12, URL : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7857341> (visité le 18/09/2023).

16. T. Aron et Groupe de recherches en linguistique et sémiotique (France), *Littérature et littérarité : Un essai de mise au point*, 1984 (Annales littéraires de l’université de Franche-Comté), URL : https://books.google.fr/books?id=CL24GEWr_SEC.

17. Corina Koolen, Karina van Dalen-Oskam, Andreas van Cranenburgh et Erica Nagelhout, « Literary quality in the eye of the Dutch reader : The National Reader Survey », *Poetics*, 79 (avr. 2020), p. 101439, DOI : 10.1016/j.poetic.2020.101439.

18. A. van Cranenburgh et C. Koolen, « Identifying Literary Texts with Bigrams », dans *Proceedings of the Fourth Workshop on Computational Linguistics for Literature*, dir. Anna Feldman, Anna Kazantseva, Stan Szpakowicz et Corina Koolen, Denver, Colorado, USA, 2015, p. 58-67, DOI : 10.3115/v1/W15-0707.

La première hypothèse qu’il est possible d’émettre tiens à la sédimentation du genre : avec l’apparition d’attentes liées à la qualité, on peut conjecturer l’apparition ou la croissance de la littérarité des textes avec le temps.

Ainsi une première étape dans la perspective d’une analyse génétique se dessine : peut on voir se dessiner des tendances dans la littérarité des production littéraires ?

Pour ce faire, il est possible de mobiliser et de comparer des métriques comme la longueur des texte, la taille des phrases, la complexité du vocabulaire ou des indices lisibilité (*readability*). En plus de l’étude de l’évolution dans le temps, il peut être intéressant de déterminer si ces différents indices de littérarité évoluent ou sont présents/absents de la même manière sur les différentes plateformes : cette analyse permettra de dresser la présence ou l’absence de similarité dans la forme au sein des différentes plateformes, et donc de déterminer une forme d’autorité propre à chaque plateforme.¹⁹. Enfin, une dernière comparaison apparaît comme féconde : à défaut d’avoir une indication quantitative du succès des publications sur le fandom, une donnée qualitative (le caractère ”historique”) va nous permettre d’isoler un sous-corpus. L’existence de ce corpus nous permettra de tester les hypothèses d’évolutions plus en profondeur : est-ce que ces CP ont émergé au sein d’une tendance, ou est-ce qu’au contraire, ce sont elles qui ont permis l’émergence d’une tendance ?

19. Ariane Mayer et Nicolas Sauret, « L’autorité dans Anarchy. Les constructions de l’autorité et de l’auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l’expérience transmédia Anarchy.fr », *Quaderni*-93 (mai 2017), Publisher : Éditions de la Maison des Sciences de l’Homme, p. 63-73, DOI : 10.4000/quaderni.1078.

Deuxième partie

Récupération des données

La récupération des données a nécessité une méthode différente pour chacune des plateformes. En effet, le moissonnage des données présentes sur le web est dépendant à la fois de la forme de la plateforme et des données qui y sont présentes tout comme de la potentielle politique d'utilisation et de récupération de celle-ci.

Pour ce qui est du fandom CP, la récupération des données a été relativement facile : le site n'est pas structuré sous la forme d'un arbre, comme on pourrait s'y attendre. Au contraire, une grande partie du site, dont les histoires à récupérer font parties, n'est pas hiérarchisée. Ce faisant, il n'est pas possible d'utiliser l'organisation du site pour repérer et récupérer les différentes publications. Cette structure ne permet pas une méthode "brutale" qui consisterait à récupérer l'ensemble du site puis filtrer les pages qui nous intéressent en fonction du lien.

A défaut de hiérarchisation, le site utilise une structure par hyperlien, où les pages sont organisées autour d'autres pages centrales, qui permettent par exemple de référencer certaines catégories. Ainsi pour accéder à une partie du site il faut : la chercher explicitement, ou dans la plupart des cas, y accéder en appuyant sur un lien présent sur une page. Ainsi, afin de récupérer les publications, il est nécessaire de trouver une page qui renverrait vers toutes les autres publications. Par chance, une telle page existe sur le site : cette page a néanmoins la particularité de ne pas être accessible depuis la page d'accueil. A partir de cette page la méthode de récupération est la suivante : dans un premier temps on récupère l'ensemble des liens des pages, puis on récupère les données au sein des pages qui nous intéressent. Pour ce faire, les bibliothèques Python *Selenium* et *BeautifulSoup* ont été mobilisées : ces deux bibliothèques permettent respectivement de naviguer au sein des pages en simulant le comportement d'un utilisateur, et de récupérer les informations dans le code des pages. Afin de naviguer à travers la page de référence, il suffit de "cliquer" sur le bouton page suivante (action réalisée à l'aide de *Selenium*). Une fois toutes les pages collectées, il faut récupérer la partie qui nous intéresse : le corps du texte. Nous avons utilisé la fonctionnalité d'édition du site à notre avantage : cette fonctionnalité permet d'afficher le texte brut, sans mise en page. De plus, cette représentation place le texte dans une zone mieux délimitée dans le code source, tout en donnant accès à des informations moins accessibles : les catégories par exemple, mais aussi et surtout l'auteur s'il est mentionné. [insérer illustrations]

Une fois la récupération de donnée effectuée, les textes bruts et les métadonnées (date, catégories, auteur) sont structuré puis stocké dans un fichier à part, au format .csv

Pour ce qui est du subreddit, la marche à suivre pour récupérer les textes et les données associées est sensiblement différente. D'une part, *reddit* dans son entiereté est un site à l'affichage dynamique : autrement dit, les données apparaissent au fur et à mesure que l'utilisateur progresse sur la page, et ne sont pas à une place défini. A cela s'ajoute une limite d'affichage arbitraire définie par le site (en l'occurrence, il n'est pas possible d'afficher plus de 1000 publications à la fois). Outre la difficulté de récupération des données, ces limites ne permettent pas de saisir la taille réelle du subreddit²⁰ : la seule donnée disponible est le nombre de membre du subreddit. Si cette donnée est importante, elle n'est qu'une indication indirecte sur le nombre de publications (chaque membre ne publie pas nécessairement). Ce moissonnage nous a permis de récupérer l'ensemble des productions du site, soit près de 13000 publications (13128 pour être exact).

Pour le premier moissonnage, nous avons décidé de récolter les publications au nombre de vote le plus élevé, indépendamment de la date. En effet, contrairement à la plateforme *Fandom*, reddit dispose d'un indicateur quantitatif quant à la réception d'une publication : cette information nous permettra par la suite d'explorer les inférences entre réussite et forme. De cette manière, nous avons récupéré un millier de pages.

S'il est possible de considérer que les presque 14000 productions récupérées sont suffisantes, le déséquilibre important entre les corpus risque de biaiser les résultats. De plus, le fait d'avoir sélectionné les productions les mieux notées de la plateforme reddit est intéressant, mais risque là encore de mener à un biais important quant à la caractérisation des corpus : on peut supposer que les caractéristiques textuelles des meilleures productions ne reflètent pas nécessairement les caractéristiques de toutes la plateforme.

Une recherche plus approfondie nous a permis de découvrir la base de données Pushshift, base de données recensant les productions de l'ensemble des subreddits de 2005 à 2019²¹. Ainsi de 1000 publications, nous avons été capable de récupérer pas loin de 190000

20. Les évolutions récentes de la politique de gestion des données de la plateforme a rendu presque impossible la collecte automatique de données et de statistiques. Ainsi des sites spécialisés comme <https://subredditstats.com> ne sont plus à jour

21. Je tiens à remercier particulièrement M. Armin Pournaki pour m'avoir aiguillé dans mes recherches

publications²², nous permettant par la même de déterminer le nombre de production totale sur cette période.

La base de données se présente en premier lieu sous la forme d'une base SQL, que nous avons converti en un format tabulaire (csv à nouveau) pour une utilisation plus facile.

22. le total de publication s'élève dans les fait à 385668 productions. Néanmoins plus la moitié a été supprimé ou retiré de la plateforme.

Troisième partie

Premiers résultats

Chapitre 3

Exploration et visualisation

TABLE 3.1 – Comparaison des moyennes et écarts types de la taille moyenne des phrases dans les différents corpus

	Corpus_CP	Reddit	CP_fandom	Littérature Anglaise	Web
Moyenne	14.55	14.75	14.28	20.63	19.27
Écart type	3.53	3.58	3.46	5.56	8.66
Min	4.50	4.50	4.53	11.01	2.60
Max	25.18	25.18	25.09	39.02	215.00

Chapitre 4

Topic Modelling

Afin de caractériser au mieux les productions, un bon moyen est d'identifier puis d'analyser les thèmes les plus fréquents. Comme nous l'avons mentionné précédemment, les CP se démarquent d'une part par leur forme, mais aussi les thèmes précis (numérique, vie de tous les jours...). Ainsi cette analyse va nous permettre de vérifier cette hypothèse à l'échelle du corpus et non pas de quelques exemples marquants.

Pour ce faire, nous avons employé une méthode de Topic Modelling basée sur une vectorisation TF-IDF des textes du corpus puis d'une détection de communauté en utilisant de l'algorithme de Louvain afin d'isoler les communautés sémantiques comptant le plus de documents.

Par cette méthode nous avons isolé douze thèmes suivants (cf. figure 4.1) :

- le sommeil
- la douleur physique
- les animaux de compagnie
- la voiture, transport automobile
- l'enfance
- la famille
- la jeunesse (école, amitié...)
- les jeux-vidéos, la technologie
- la forêt
- miroir et reflet

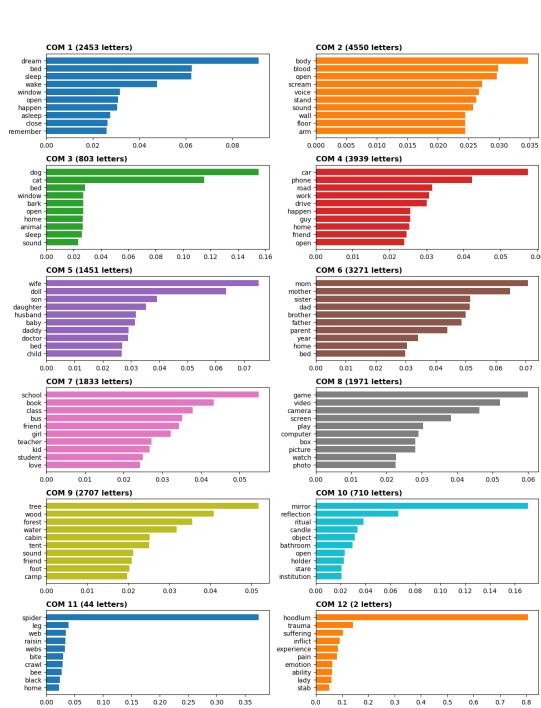


FIGURE 4.1 – Topic les plus fréquents sur l'ensemble du corpus

- les araignées
- expériences traumatiques

Parmi ces thèmes, on remarque ceux précédemment évoqués : la technologie et les jeux-vidéos et l'enfance à travers la famille. D'autres thèmes néanmoins sont peut être moins attendu, plus surprenant pour des productions à vocation horribles : si les araignées et la souffrance physique, le traumatisme sont attendus, l'importance de la famille par deux thèmes distincts ou bien les animaux de compagnie sont remarquables. Ces thèmes apparaissent comme ayant un point commun : un rapport étroit avec l'expérience personnelle. La famille, la souffrance, et le foyer sont autant d'élément relevant de l'intime. De la même façon le miroir ou la forêt mobilisent un symbolisme assez proche : le miroir d'abord est un lieu de révélation, de prise de conscience, voire d'affrontement¹, là où la forêt est un lieu symbole de l'inconscient et de la crainte de celui-ci, comme plus prosaïquement, un lieu de mystère²

1. Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, 11. réimpr., éd. revue et augmentée, Paris, 1990 (Bouquins), voir p.639, article "Miroir".

2. *Ibid.*, voir p.455, article "Forêt".

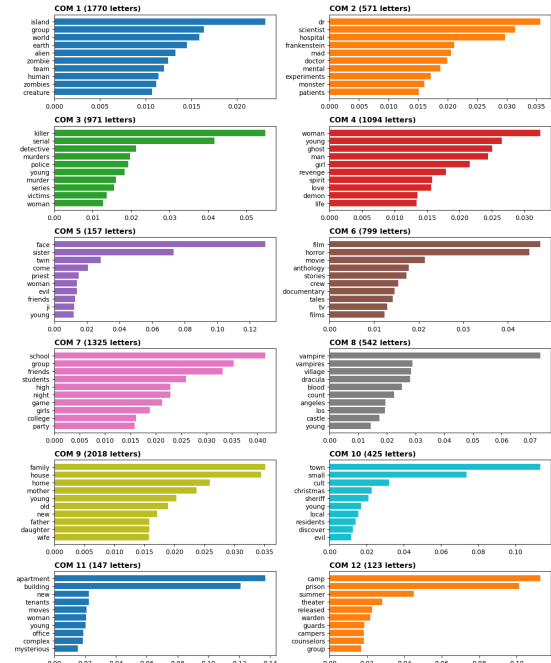
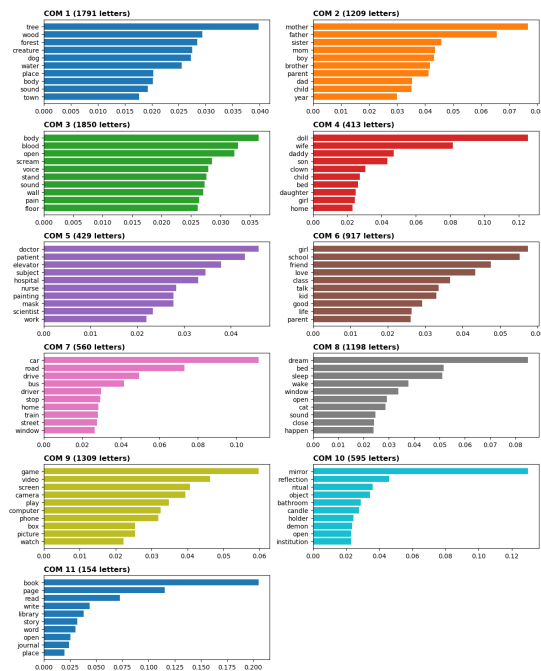
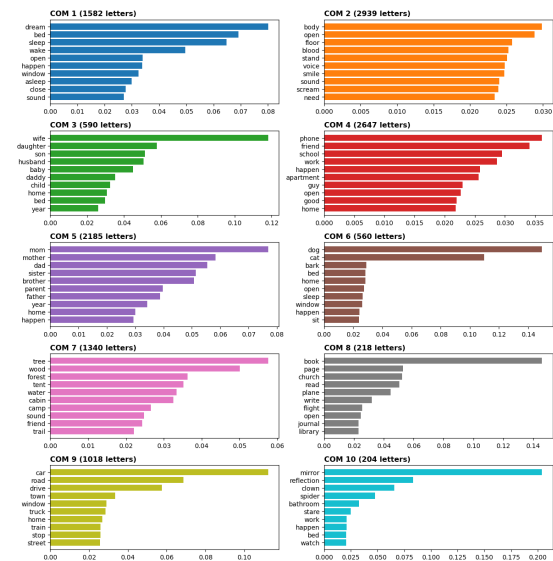


FIGURE 4.2 – Topic les plus fréquents des films d'horreur de *TheMovieData-Base*

FIGURE 4.3 – Topic les plus fréquents du *Fandom Creepypasta*FIGURE 4.4 – Topic les plus fréquents du subreddit */nosleep*

Afin de souligner à quel point ces thèmes sont caractéristiques de ce genre de littérature d'horreur, nous avons cherché à identifier les thèmes les plus récurrents des productions cinématographiques d'horreur. Pour ce faire, nous avons suivi la même méthode d'extraction des thèmes cette fois-ci sur un ensemble de description de films d'horreur extraits de la base de données *The Movie Data Base*³ (cf. Figure 4.2). La différence entre les thèmes est flagrante : si les CP évoquent en filigrane l'expérience personnelle, le foyer, l'intimité, les films d'horreurs sont plus facilement tournés vers le spectaculaire et le surnaturel (zombie, expérience scientifique, religion, vampire). Ainsi l'hypothèse d'un genre caractérisé par un lien étroit avec l'intimité et l'expérience semble se confirmer : le frisson de l'horreur ne passe que rarement par des effusions de sang, mais bien par quelque chose de plus subtil.

Notons aussi que cette caractérisation n'est pas dépendante de la plateforme d'origine : à quelques différences près, les thèmes présents sur les deux plateformes sont les mêmes (cf. Figure 4.3 et Figure 4.4).

3. <https://www.themoviedb.org/>

Chapitre 5

Richesse Lexicale et indice de lisibilité

Une manière de mesurer le caractère littéraire d'une oeuvre réside dans la mesure de sa complexité. Mesurer la complexité d'un texte peut se faire de plusieurs manières. Dans une perspective quantitative, nous avons sélectionné deux types d'indicateurs : les indices de lisibilités et les indices de richesses lexicales. Pour rendre l'étude de ces indices plus pertinentes, les résultats seront comparés à nouveau au corpus Web et de littérature anglaise.

5.1 Les indices de lisibilités

Les indices de lisibilités sont des indices calculés afin de mesurer la difficulté de lire un texte. Le plus souvent, la valeur de ces indices est associée à un niveau scolaire : en effet, ces indices sont souvent un moyen de rendre compte de la difficulté d'un texte dans le cadre scolaire. En ce qui nous concerne, notre but est d'une part de caractériser la lisibilité des CP, tout en tenant compte de la difficulté relative de lecture. Comme nous l'avons mentionné précédemment, nous faisons l'hypothèse d'une lisibilité relativement élevée, en lien avec une prétention grandissante à la littérature. Nous nous attendons donc à voir apparaître une lisibilité plus élevée (c'est à dire une plus grande difficulté de lecture) vis-à-vis du corpus Web, mais plus fiable vis-à-vis du corpus littéraire.

5.2 Les indices de richesse lexicales

Autres formes de mesure, les indices de richesse lexicale nous permettent d’entrevoir la littérarité à travers le prisme du vocabulaire : CCL : pas ultra pertinent les hapax dans des textes courts sont pas top top .

Chapitre 6

Emotions

Chapitre 7

Regression Logistiques

Quatrième partie

Annexe

Les indices de lisibilité

- Flesch Reading Ease : Évalue la facilité de lecture en se basant sur le nombre de mots par phrase et de syllabes par mot. Un score élevé (de 0 à 100) indique une lecture plus facile, tandis qu'un score bas indique un texte plus difficile.
- Flesch-Kincaid Grade Level : Exprime le niveau de lecture en termes de grade scolaire aux États-Unis. Plus le score est bas, plus le texte est facile à lire.
- Gunning Fog Index : Mesure la difficulté d'un texte en fonction du nombre de mots par phrase et du pourcentage de mots polysyllabiques. Il fournit un niveau de lecture approximatif.
- SMOG Index : Évalue la complexité d'un texte en comptant le nombre de mots polysyllabiques dans un échantillon de texte. Le score indique le niveau de lecture estimé.
- Automated Readability Index : Calculé en fonction du nombre moyen de lettres par mot et du nombre moyen de mots par phrase. Plus le score est bas, plus le texte est facile à lire.
- Coleman-Liau Index : Détermine la facilité de lecture en évaluant le nombre de lettres par mot et le nombre de phrases par 100 mots. Il fournit un niveau de lecture estimé.
- Dale-Chall Readability Score : Évalue la lisibilité en fonction du nombre de mots difficiles à comprendre dans un texte. Il est adapté pour les textes destinés à des lecteurs peu expérimentés.
- Indice Lix : Mesure la complexité d'un texte en évaluant le nombre de mots longs par phrase et le pourcentage de mots courts. Plus le score est élevé, plus le texte est difficile à lire.

Les indices de richesse lexicale

- Ratio Types/Tokens : Évalue la richesse lexicale en comparant le nombre total de mots distincts au nombre total de mots. Un ratio élevé indique une plus grande variété de mots utilisés.
- Hapax Legomena : Nombre de mots n'apparaissant qu'une seule fois dans un

texte, indiquant la variété du vocabulaire et la rareté des mots utilisés.

- Densité Lexicale : Mesure la proportion de mots uniques dans un texte par rapport au nombre total de mots. Une densité plus élevée indique une plus grande variété lexicale.
- Indice Honore's R : Calculé en divisant le nombre de mots uniques par la racine carrée du nombre total de mots, pour évaluer la richesse lexicale ajustée à la longueur du texte.

Bibliographie

- ALEX KISTER, *The Mandela Catalogue Vol. 1*, août 2021, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=C8d12w6pMos> (visité le 13/01/2024).
- ARON (T.) et (FRANCE) (Groupe de recherches en linguistique et sémiotique), *Littérature et littérarité : Un essai de mise au point*, 1984 (Annales littéraires de l'université de Franche-Comté), URL : https://books.google.fr/books?id=CL24GEWr_SEC.
- Simon Bacon (éd.), *The evolution of horror in the twenty-first century*, Lanham, 2023 (Lexington Books horror studies).
- BALANZATEGUI (Jessica), « Creepypasta, 'Candle Cove', and the digital gothic », *Journal of Visual Culture*, 18-2 (août 2019), p. 187-208, DOI : 10.1177/1470412919841018.
- BARRÉ (Jean), CAMPS (Jean-Baptiste) et POIBEAU (Thierry), « Operationalizing Canonicity », *Journal of Cultural Analytics*, 8-1 (2023), Publisher : Department of Languages, Literatures, and Cultures at McGill University, p. 88113, DOI : 10.22148/001c.88113.
- « Operationalizing Canonicity : A Quantitative Study of French 19th and 20th Century Literature », *Journal of Cultural Analytics*, 8-3 (oct. 2023), DOI : 10.22148/001c.88113.
- BARRÉ (Jean) et POIBEAU (Thierry), « Beyond Canonicity : Modeling Canon/Archive Literary Change in French Fiction » ().
- BAUMGARTNER (Jason), ZANNETTOU (Savvas), KEEGAN (Brian), SQUIRE (Megan) et BLACKBURN (Jeremy), « The Pushshift Reddit Dataset » (, janv. 2020), Publisher : [object Object], DOI : 10.5281/ZENODO.3608134.
- BERNARD (Michel), « Goncourt 2020 : mais qu'a-t-il de plus que les autres ? », *Humanités numériques*-4 (déc. 2021), DOI : 10.4000/revuehn.2297.

- BLANK (Trevor J.), *Folklore and the Internet : Vernacular Expression in a Digital World*, Google-Books-ID : bc69AwAAQBAJ, 2009.
- *Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet*, Google-Books-ID : RnPgCwAAQBAJ, 2014.
- Trevor J. Blank et Lynne S. McNeill (éd.), *Slender Man is coming : creepypasta and contemporary legends on the Internet*, Logan, 2018.
- BRZOSTEK (Dariusz), « Praktyka grozy i praktyki narracyjne. Creepypasta : niesamowitości (w) sieci », *Literatura Ludowa*–3 (mai 2016), p. 53, DOI : 10.12775/LL.3.2016.005.
- CAFIERO (Florian) et GABAY (Simon), « Rise and Fall of Theatrical Genres in Early Modern France » ().
- CAVALETTI (Federica) et TONIOLO (Francesco), *Una dinamica degli sguardi dall'immaginario creepypasta all'horror videoludico = A dynamics of gazes from the creepypasta imaginary to horror videogames*, it, 2021, DOI : 10.1285/I22840753N19P71.
- CHEVALIER (Jean) et GHEERBRANT (Alain), *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, 11. réimpr., éd. revue et augmentée, Paris, 1990 (Bouquins).
- CHORNOBYLSKYI (Anton), KYRYLOVA (Oksana), KRUPSKYI (Oleksandr) et KHOTIUN (Liudmyla), « Social Sharing of Emotions in Social Media System on the Example of Creepypasta on Reddit », *Information & Media*, 96 (mai 2023), p. 65-79, DOI : 10.15388/Im.2023.96.66.
- COOK (Roy T.), « Canonicity and Normativity in Massive, Serialized, Collaborative Fiction », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 71–3 (août 2013), p. 271-276, DOI : 10.1111/jaac.12021.
- COWDELL (Paul), « Slender Man is Coming : Creepypasta and Contemporary Legends on the Internet : Edited by Trevor J. Blank and Lynne S. McNeill. Logan : Utah State University Press, 2018. 187 pp. Illus. \$24.95 (pbk). ISBN 978-1-60732-780-6 », *Folklore*, 131–3 (juill. 2020), p. 320-322, DOI : 10.1080/0015587X.2019.1684728.
- CRANENBURGH (Andreas van) et KOOLEN (Corina), « Identifying Literary Texts with Bigrams », dans *Proceedings of the Fourth Workshop on Computational Linguistics for Literature*, dir. Anna Feldman, et al., Denver, Colorado, USA, 2015, p. 58-67, DOI : 10.3115/v1/W15-0707.

DANCYGIER (Barbara) et VANDELANOTTE (Lieven), « Internet memes as multimodal constructions », *Cognitive Linguistics*, 28–3 (août 2017), p. 565-598, DOI : 10.1515/cog-2017-0074.

DAWKINS (Richard), *Le gène égoïste*, trad. par Laura Ovion, Paris, 2003 (Poches Odile Jacob, 111).

De la rumeur à la légende urbaine, fr, URL : <https://www.pulaval.com/livres/de-la-rumeur-a-la-legende-urbaine> (visité le 13/10/2023).

DUNCAN (Heather), « Human “ish” : Voices from Beyond the Grave in Contemporary Narratives », *ELOPE : English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, 15–1 (juin 2018), p. 83-97, DOI : 10.4312/elope.15.1.83-97.

FEDINA (Olga V.), « “Creepypasta” : Images Of Waiting For Death And Danger In The Online Space », dans 2021, p. 667-673, DOI : 10.15405/epsbs.2021.12.03.89.

FIALKOVA (Larisa) et YELENEVSKAYA (Maria N.), « Ghosts in the Cyber World. An Analysis of Folklore Sites on the Internet », *Fabula*, 42–2 (sept. 2001), p. 64-89, DOI : 10.1515/fabl.2001.011.

FROISSART (Pascal), « Rumeurs sur Internet », *Les cahiers de médiologie*, 13–1 (2002), Place : Paris Publisher : Gallimard, p. 201-204, DOI : 10.3917/cdm.013.0201.

GARCÍA ROCA (Anastasio), « La Fundación SCP en el desarrollo de la alfabetización académica, fomento de la lectura y la escritura creativa », *Publicaciones : Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, 51–1 (2021), Publisher : Facultad de Educación y Humanidades Section : Publicaciones : Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla, p. 15-42, URL : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8160835> (visité le 18/09/2023).

— « Los creepypasta como textualidades metaficcionales : oportunidades formativas para la alfabetización mediática e informacional. » *Tonos digital : revista de estudios filológicos*–40 (2021), Publisher : Servicio de Publicaciones Section : Tonos digital : revista de estudios filológicos, p. 12, URL : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7857341> (visité le 18/09/2023).

GOLEM - *Graphs and Ontologies for Literary Evolution Models*, en, URL : <https://golemlab.eu/> (visité le 08/12/2023).

GOUDET (Laura), « Agentivité de l’horreur, creepypastas et jeu vidéo » (, 2021), Artwork

Size : 13 pages, pages 57-69 ISBN : 9782406125488 Medium : application/xhtml+xml,application/pdf

- application/pdf Publisher : [object Object], 13 pages, pages 57-69, DOI : 10.48611/ISBN.978-2-406-12548-8.P.0057.
- GOUDET (Laura), « Mêmes 2 - le côté obscur -mais parfois mince- de la force (mémétique) » (, nov. 2012), Medium : text/html Publisher : [object Object], DOI : 10.58079/Q0Z6.
- *Mêmes 2 - le côté obscur -mais parfois mince- de la force (mémétique)*, fr-FR, Billet, nov. 2012, URL : <https://lac.hypotheses.org/57> (visité le 11/10/2023).
- HENRIKSEN (Line), « “Spread the Word” : Creepypasta, Hauntology, and an Ethics of the Curse », *University of Toronto Quarterly*, 87-1 (mars 2018), p. 266-280, DOI : 10.3138/utq.87.1.266.
- « Here be monsters : a choreomaniac’s companion to the *danse macabre* », *Women & Performance : a journal of feminist theory*, 23-3 (nov. 2013), p. 414-423, DOI : 10.1080/0740770X.2013.857082.
- How Exactly does Literary Content Depend on Genre? A Case Study of Animals in Children’s Literature - CHR2023 / chr23-paper*, en, nov. 2023, URL : <https://discourse.computational-humanities-research.org/t/how-exactly-does-literary-content-depend-on-genre-a-case-study-of-animals-in-childrens-literature/2048> (visité le 08/12/2023).
- JACOBS (Naomi), *The character of truth : historical figures in contemporary fiction*, Carbondale, 1990 (Crosscurrents/modern critiques).
- JENKINS (Henry), *Convergence culture : where old and new media collide*, OCLC : ocm64594290, New York, 2006.
- KANE PIXELS, *The Backrooms (Found Footage)*, janv. 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo> (visité le 13/01/2024).
- KÕIVA (Mare) et VESIK (Liisa), « Contemporary Folklore, Internet and Communities at the beginning of the 21st Century » ().
- KOOLEN (Corina), DALEN-OSKAM (Karina van), CRANENBURGH (Andreas van) et NAGELHOUT (Erica), « Literary quality in the eye of the Dutch reader : The National Reader Survey », *Poetics*, 79 (avr. 2020), p. 101439, DOI : 10.1016/j.poetic.2020.101439.
- LAMONT (Bethany Rose), « From raped childhood to ruined childhood : Developing an aesthetic of childhood trauma in digital culture from 2001 to 2018 », *First Monday* (, juin 2022), DOI : 10.5210/fm.v27i6.11615.

- LATA (Marion), « Du canon au fanon : Sacralités multiples du canon littéraire dans la fan-fiction », dans *Sacré canon : Autorité et marginalité en littérature*, dir. Anne-Catherine Baudoin, Code : Sacré canon : Autorité et marginalité en littérature, Paris, 2022 (Actes de la recherche à l'ENS), p. 109-122, URL : <http://books.openedition.org/editionsulm/4739> (visité le 11/10/2022).
- MAO (Caroline Le), CHASSAIGNE (Philippe) et DELAPORTE (Adèle), *Peurs urbaines : XVIe-XXIe siècle*, Publication Title : HAL-SHS : histoire, 2022.
- MAYER (Ariane) et SAURET (Nicolas), « L'autorité dans Anarchy. Les constructions de l'autorité et de l'auctorialité dans un dispositif de production littéraire collaborative : le cas de l'expérience transmédia Anarchy.fr », *Quaderni*–93 (mai 2017), Publisher : Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, p. 63-73, DOI : 10.4000/quaderni.1078.
- MIRVODA (T. A.), STROGANOV (M. V.), A. M. GORKY INSTITUTE OF WORLD LITERATURE OF THE RAS et RUSSIAN STATE UNIVERSITY NAMED AFTER A. N. KOSYGIN (TECHNOLOGIES. DESIGN. ART), « FEARS AND SCARY NARRATIVES OF CHILDREN IN THE ERA OF THE INTERNET », *Culture and Text*–44 (2021), p. 129-147, DOI : 10.37386/2305-4077-2021-1-129-147.
- Modeling Narrative Revelation - CHR2023 / chr23-paper*, en, nov. 2023, URL : <https://discourse.computational-humanities-research.org/t/modeling-narrative-revelation/2073> (visité le 08/12/2023).
- MORIN (Olivier) et SOBCHUK (Oleg), « Why monsters are dangerous » (, déc. 2023), Publisher : OSF, DOI : 10.31235/osf.io/t7pnf.
- MYRICK (Daniel) et SANCHEZ (Eduardo), *The Blair Witch Project*, 1999.
- nosleep*, URL : <https://www.reddit.com/r/nosleep/> (visité le 14/01/2024).
- Not just Plot(ting) : A Comparison of Two Approaches for Understanding Narrative Text Dynamics - CHR2023 / chr23-paper*, en, nov. 2023, URL : <https://discourse.computational-humanities-research.org/t/not-just-plot-ting-a-comparison-of-two-approaches-for-understanding-narrative-text-dynamics/2049> (visité le 08/12/2023).
- ONDRAK (Joe), « Spectres des Monstres : Post-postmodernisms, hauntology and creepy-pasta narratives as digital fiction », *Horror Studies*, 9–2 (oct. 2018), p. 161-178, DOI : 10.1386/host.9.2.161_1.

- PATTEE (Amy), « “[A] story about a child is scarier than one about an adult roughly 80% of the time” : Creepypasta, Children’s media, and the child in media discourse », *Childhood*, 29–2 (mai 2022), p. 204-218, DOI : 10.1177/09075682221093843.
- RENARD (Jean-Bruno), « Les rumeurs et internet », *HAL-SHS : sociologie* (, 2011), Publisher : HAL-SHS : sociologie.
- RENARD (Jean-Bruno) et CAMPION-VINCENT (Véronique), *Légendes urbaines : Rumeurs d’aujourd’hui*, Publication Title : HAL-SHS : sociologie, 1992.
- Rumeurs, légendes urbaines et théories du complot au prisme des sci...* fr, URL : <https://calenda.org/391424> (visité le 11/10/2023).
- SADE-BECK (Liav), « Internet Ethnography : Online and Offline », *International Journal of Qualitative Methods*, 3–2 (juin 2004), p. 45-51, DOI : 10.1177/160940690400300204.
- SÁNCHEZ (Sandra), « Folklore digital : la vigencia de las leyendas urbanas en los creepypastas », *Heterotopías*, 1–1 (juin 2018), Number : 1, URL : <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/heterotopias/article/view/19993> (visité le 11/10/2023).
- Selenium with Python — Selenium Python Bindings 2 documentation*, URL : <https://selenium-python.readthedocs.io/> (visité le 21/04/2024).
- SHIFMAN (Limor), *Memes in digital culture*, Cambridge, Massachusetts, 2014 (The MIT Press essential knowledge series).
- SKYYART, *Introduction*, juin 2009, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=Wmhfn3mgWUI> (visité le 13/01/2024).
- T5 meets Tybalt : Author Attribution in Early Modern English Drama Using Large Language Models - CHR2023 / chr23-paper*, en, nov. 2023, URL : <https://discourse.computational-humanities-research.org/t/t5-meets-tybalt-author-attribution-in-early-modern-english-drama-using-large-language-models/2055> (visité le 08/12/2023).
- TAECHARUNGROJ (Viriya) et NUEANGJAMNONG (Pitchanut), « Humour 2.0 : Styles and Types of Humour and Virality of Memes on Facebook », *Journal of Creative Communications*, 10–3 (nov. 2015), p. 288-302, DOI : 10.1177/0973258615614420.
- The Backrooms Wiki - The Backrooms*, URL : <http://backrooms-wiki.wikidot.com/> (visité le 14/01/2024).
- The Slender Man Wiki*, en, URL : https://theslenderman.fandom.com/wiki/The_Slender_Man_Wiki (visité le 14/01/2024).

- TODOROV (Cvetan), *Introductions à la littérature fantastique*, Repr, Paris, 1992 (Collection Poétique).
- TRIPATHY (Rudra M.), BAGCHI (Amitabha) et MEHTA (Sameep), « Towards combating rumors in social networks : Models and metrics », *Intelligent Data Analysis*, 17-1 (janv. 2013), Publisher : IOS Press, p. 149-175, DOI : 10.3233/IDA-120571.
- TUDOR (Andrew), « WHY HORROR? THE PECULIAR PLEASURES OF A POPULAR GENRE », *Cultural Studies*, 11-3 (oct. 1997), p. 443-463, DOI : 10.1080/095023897335691.
- VAN DE WINKEL (Aurore) et REILLY (Ian), « Ragots, rumeurs, légendes urbaines, et e-canulars : vers un éclaircissement des genres », *Nouvelle Revue Synergies Canada*-7 (2014), Publisher : University of Guelph, School of Languages and Literatures, p. 1-11, DOI : 10.21083/nrsc.v0i7.3029.
- WIGGINS (Bradley E.), *The discursive power of memes in digital culture : ideology, semiotics, and intertextuality*, New York London, 2019 (Routledge studies in new media and cyberculture, 45).