UNIVERSITÉ PARIS, SCIENCES & LETTRES

Alexandre Lionnet-Rollin

licencié ès lettres modernes

Quand la peur devient virale

Exploration d'un genre de littérature numérique virale : les creepypastas

Mémoire de première année de master

« Humanités numériques et computationnelles »

2024

Résumé

Ce mémoire explore le genre des Creepypastas, un type particulier de littérature numérique, en mettant en lumière leur double nature de littérarité et de viralité. L'étude se penche sur l'évolution des Creepypastas en tant que phénomène culturel et littéraire, en analysant comment ces récits, souvent effrayants et mystérieux, parviennent à captiver et à se propager rapidement sur internet.

Les résultats et analyses préliminaires montrent que cette littérature de l'horreur se caractérise dans un premier temps par une simplicité de la construction et les thèmes de l'intimes et de l'expérience en opposition avec les stéréotypes de l'horreur. Cette hypothèse est appuyée par les valences émotionnelles qui tendent à montrer la présence moins marqué du vocable de l'horreur. Une tentative de régression logistique afin d'expliquer la viralité montre la prévalence des variables de lisibilité et longueurs des phrase, au détriment des thèmes ou de la peur.

Mots-clés : Creepypasta, littérature numérique, viralité, TAL, littérarité, internet, lisibilité, topic modeling

Informations bibliographiques : Alexandre Lionnet-Rollin, *Quand la peur devient virale : exploration d'un genre de littérature numérique, les Creepypastas*, mémoire de Master 1 « Humanités numériques et computationnelles », dir. Florian Cafiero et Valérie Beaudouin, Université Paris, Sciences & Lettres, 2024.

Abstract

This M.A thesis explores the genre of Creepypastas, a particular type of digital literature, highlighting their dual nature of literariness and virality. The study looks at the evolution of Creepypastas as a cultural and literary phenomenon, analyzing how these often frightening and mysterious narratives manage to captivate and spread rapidly on the internet.

Preliminary results and analyses show that this horror literature is initially characterized by a simplicity of construction and themes of intimacy and experience in opposition to horror stereotypes. This hypothesis is supported by the emotional valences, which tend

to show a less marked presence of the horror lexicon. An attempt at logistic regression to explain virality shows the prevalence of readability and sentence length variables, to the detriment of themes or fear.

Keywords : Creepypasta, digitial literature, virality, NLP, literariness, internet, readability, topic modeling

Bibliographic Information : Alexandre Lionnet-Rollin, *When fear goes viral : exploring a genre of digital literature, creepypastas*, M.A. thesis « Digital and computational humanities », dir. Florian Cafiero and Valérie Beaudouin, Université Paris, Sciences & Lettres, 2024.

Remerciements

Mes remerciements vont tout d'abord à mes directeurs de recherche. Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à M. Florian Cafiero pour sa disponibilité malgré un emploi du temps surchargé, ainsi que pour sa bonne humeur contagieuse. Je remercie également chaleureusement Mme Valérie Beaudouin pour m'avoir accompagné dans ce sujet original et stimulant.

Je souhaite exprimer ma reconnaissance à M. Armin Pournaki pour son aide précieuse dans la recherche et l'exploitation des données.

Un grand merci à ma maman pour sa patience et son soutien, malgré mes explications surement trop floues dans un domaine nouveau pour elle.

Enfin, je remercie Mathilde, ma plus grande supportrice, ainsi que toutes les personnes qui m'ont encouragé et aidé à rendre ce mémoire possible.

Table des matières

Table des figures

Liste des tableaux

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.

Puisant à la fois dans le numérique et dans la tradition littéraire, cet objet à la frontière des définitions des genres littéraires numérique ou non est problématique et nous invite à questionner le lien entre ces deux pôles.

La prolifération des creepypastas soulève des questions cruciales sur la nature de la littérarité et de la viralité à l'ère du Web 2.0. Comment ces récits, souvent écrits par des amateurs, parviennent-ils à captiver et à se diffuser aussi largement ? Quel est l'impact de leur viralité sur leur qualité littéraire : est-il possible de caractériser ce qui différencie les histoires virales de toutes les autres ?

Ainsi l'objectif de cette étude est de proposer une caractérisation double : d'abord caractériser les CP comme genre à part entière, puis chercher à caractériser les histoires qui sortent du lot, qui ont marqué plus que les autres. Pour ce faire, nous proposons une étude en trois temps : premièrement, nous prendrons le temps de définir ces productions

à la frontière des genres et des définitions, ainsi que les différentes trajectoires que ces histoires peuvent prendre. Dans un second temps, nous expliqueront notre méthodologie de récupération et de traitement de donnée avant d'analyser, dans un troisième temps les résultats des différentes analyses textuelles.

Première partie

Qu'est-ce-qu'une Creepypasta ?

Chapitre 1

Un genre hybride

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 d'actualités 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 appuierons 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 via social media, e-mails, and message boards [...] whereas copypasta 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[4] : d'une

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`

2. *Les [copypastas 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 copypasta 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`.

4. Dans un soucis de clarté, dès à présent et pour le reste de ce mémoire, le mot "creepypasta" sera abrégé en CP.

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.

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 urbaines[5]. 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 généralement de façon anodine voire triviale (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.

1.1 Une littérature à la frontière des genres

1.1.1 La littérature fantastique

T. Todorov, dans son *Introduction à la littérature fantastique*[6] propose comme première définition du genre fantastique cette dichotomie :

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

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

6. Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Repr, Paris, 1992 (Collection Poétique).

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)

Le témoignage et l'aspect presque confessionnel des CP mobilisent ces deux aspects de la littérature fantastique : la forme de la narration nous rapproche du narrateur, nous fait partager momentanément cette hésitation. Et si cela m'arrivait, voire pire : est-ce entrain de m'arriver ?

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. Les monstres traditionnels, s'ils sont souvent présents, laissent place dans de nombreux cas à des éléments tout aussi effrayants, mais beaucoup plus pernicieux : des éléments de notre quotidien, et particulièrement l'outil numérique, plaçant les histoires en adéquation avec des thèmes de sa génération [7].

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 [8] : les objets les plus terrifiants sont souvent des objets que nous côtoyons au jour le jour sans se rendre compte de leur « potentiel horrifique ».

1.1.2 Le genre de l'*analog horror*

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

7. Stephen King, *Anatomie de l'horreur*, trad. par Jean-Daniel Brèque, OCLC : 1201255070, Paris, 2020.

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

contraste entre l'aspect réconfortant du numérique et sa déformation [9].

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 format VHS. Ce format est une norme d'enregistrement vidéo sur bande magnétique, en l'occurrence la cassette. Si la majorité des consommateurs aujourd'hui n'ont pas connu directement l'âge d'or des VHS, celle-ci est facilement associé 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* [10], 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* [11] ou *The Backrooms* [12] en sont les parfaits représentantes.

1.1.3 une littérature multimodale

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 médium, comme la vidéo, la photographie ou la musique. Notons par exemple la CP *Ben Drow-*

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

9. *Ibid.*
10. Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, *The Blair Witch Project*, 1999.
11. Marble Hornets, *Introduction*, juin 2009, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=Wmhfn3mgWUI` (visité le 13/01/2024).
12. Kane Pixels, *The Backrooms (Found Footage)*, janv. 2022, URL : `https://www.youtube.com/watch?v=H4dGpz6cnHo` (visité le 13/01/2024).

ned[13] : 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.

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'évènements 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, souvent parmi les première 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(cf. Figure 1.1).

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 recombinant [14] mêlant le neuf au vieux, cette convergence peut être analysée à la lumière du concept de culture de la convergence, développé par Henry Jenkins [15].

1.2 Les Creepypastas comme lieu de convergence

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

13. `https://creepypasta.fandom.com/wiki/BEN_Drowned`

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

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

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.

Chapitre 2

Les CP, du pareil au mème ? : un mème aux trajectoires 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 réplicable. 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 mème comme défini par Richard Dawkins dans les années 1970. [1]

2.1 Les CP comme mème

R.Dawkins définit le mème en étendant la conception du gène à un élément culturel, et non plus simplement biologique : le mème 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 mème 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 »(sic) de CP 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, *The selfish gene*, New ed, Oxford ; New York, 1989.

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 copie [2]. 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 disparaissent [3].

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.

2.2 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 supprimés) : le copier-coller était donc un moyen de survie pour les CP.

2.2.1 Les super CP

Afin d'illustrer ce principe, prenons l'exemple d'une des CP les plus emblématiques : SCP-173 [4]

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 (voir Figure 2.1). 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 paragouvernemental 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 croitre. Aujourd'hui la *Fondation SCP* est présente dans 12 langues différentes et est forte de plusieurs milliers de productions originales dans chacune de celles-ci

Cette progression et ce rapport à une création de base peut nous amener à penser

4. `http://fondationscp.wikidot.com/scp-173`

les CP comme une forme de fanfiction [5].

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 fanon [6] , où la production qui découle de l'œuvre originale (et donc canonique) va tirer son autorité de cette massivité [7]. 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).

2.2.2 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

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

indélébile sur le lectorat. Elles se sont hissées au rang de références, d'histoires marquantes qui ont contribué à définir le genre.

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 connu un franc succès. Ce succès ne prend pas la forme d'histoires liées mais de 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 associée [8], ou ont cherché à expliquer, approfondir l'expérience [9]. 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*.

2.2.3 Le reste des productions

Aujourd'hui néanmoins les différentes plateformes ne sont plus assujetties à une limite de maintien des données : ce faisant le mode de production et de diffusion des CP a évolué, et le copier-coller n'est plus un moyen de survie.

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 biens différentes. Ce faisant une nouvelle façon d'exister, une nouvelle trajectoire, s'est développée avec la sédimentation du "genre" au

8. Voir par exemple `https://www.youtube.com/watch?v=2o7lcKHjdoQ&pp=ygULYmVuIGRyb3duZWQ%3D`
9. `https://www.youtube.com/watch?v=QJlqY1O4B00`
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/`

cours de ces dernières années. Cette sédimentation à un double effet : avec l'affirmation du genre, est apparu la nécéssité de prendre en compte les auteurs de ces productions. Les production anonymes laissent leur place à des productions signées, voire en série, qui place les CP à nouveau dans une dynamique d'auctorialité plus traditionnelle, où l'auteur est replacé au centre [14].

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 le fandom Creepypasta joue aussi un rôle d'"archive" des CP historiques.

Cette sédimentation, liée à la production massive de CP [15], 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. [16]

Les plateformes accueillant ces productions ont donc développé des standards de création devant être respectés sous peine de ne pas pouvoir publier.

A défaut 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 qualité et 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 [17] sont autant d'indice quant à un décalage entre les productions littéraires patrimoniales et les productions numériques.

14. Il convient de noter néanmoins que ce régime d'auctorialité n'est pas le même dans le cadre des productions autour des super CP, qui forment, comme mentionné plus tôt une sorte de fanon, et donc diffuse l'auctorialité par la même.

15. Le Fandom compte près de 14 000 pages

16. Anastasio García Roca, « 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).

17. Alexandra Saemmer, « La littérature numérique entre légitimation et canonisation », *Culture & Musées*, 18–1 (2011), p. 201-223, DOI : `10.3406/pumus.2011.1635`.

Deuxième partie

Récupération et traitement des données

Chapitre 3

Récupération : moissonage des plateformes

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.

3.1 Le Fandom Creepypasta

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 un 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 intéresse. Pour ce faire, les bibliothèques Python *Selenium* et *BeautifulSoup* ont été mobilisé : 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 l'auteur s'il est mentionné.

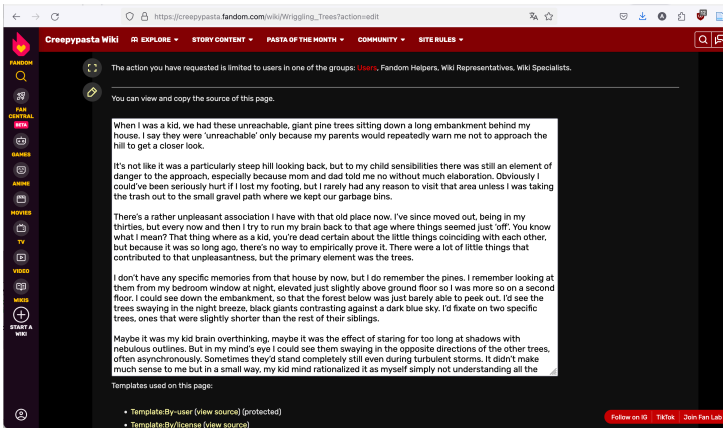


FIGURE 3.1 – Page d'édition d'une des CP du site : la zone en blanche correspond au corps du texte

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 .

3.2 Le subreddit /r/nosleep

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 subreddit [1] : la seule donnée disponible est le nombre de membres du subreddit. Si cette donné est importante, elle n'est qu'une indication indirecte sur le nombre de publications (chaque membre ne publiant pas nécesseraiement). Ce moissonage nous a permis de récupérer l'ensemble des production 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, indépendemment 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 produtions 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 production ne reflètent pas nécessairement les caractéristiques de toute la plateforme.

Néanmoins, une recherche plus approfondie nous a permis de découvrir la base de données Pushshift [2], base de données recensant les productions de l'ensemble des subreddit de 2005 à 2019. Ainsi de 1000 publications, nous avons été capable de récupérer pas loin de 190000 publications [3], nous permettant par la même de déterminer le nombre de production totale sur cette période. Or un tel nombre de productions n'est pas sans problème : de pas assez nous sommes arrivés à trop. Cette masse de données considérables rend les computations beaucoup plus gourmandes, trop pour l'ordinateur utilisé du moins, et re-

1. 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

2. Jason Baumgartner, Savvas Zannettou, Brian Keegan, Megan Squire et Jeremy Blackburn, « The Pushshift Reddit Dataset » (, janv. 2020), Publisher : [object Object], DOI : `10.5281/ZENODO.3608134`.

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

présente un obstacle conséquent. Ainsi pour palier à cette limite, nous avons sélectionné des échantillons afin d'équilibrer le corpus. Pour construire cet échantillon nous avons procédé en deux temps, en sélectionnant une première partie de l'échantillon en fonction de la date, puis en sélectionnant l'échantillon en fonction de la note. En sélectionnant respectivement 7500 publications réparties équitablement sur l'ensemble du corpus, nous avons réussi à obtenir un corpus mieux équilibré et suivant la même répartition dans le temps et sur les notes.

Enfin nous avons agrégés les données échantillonnées du *subreddit* avec celle obtenue sur le Fandom, afin de produire notre base de données de départ.

Chapitre 4

Traitement des données

Comme nous l'avons laissé sous-entendre, notre traitement sera un traitement exclusivement textuel. Et une des premières notions que nous avons cherché à aborder est la littérarité.

La question de la littérarité ("c'est-à-dire ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire" [1]) 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 littérarité [2] et quels éléments du texte pouvaient servir à l'évaluation de la littérarité [3]. 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 [4].

1. 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`.

2. 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`.

3. 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`.

4. pour un aperçu des avancées dans le domaine des études du canon computationnelles voir (Jean Barré, Jean-Baptiste Camps et Thierry Poibeau, « Operationalizing Canonicity : A Quantitative Study of French 19th and 20th Century Literature », *Journal of Cultural Analytics*, 8–3 [oct. 2023], DOI :

Dans cette optique nous mobiliserons et de comparerons des métriques comme la longueur des texte, la taille des phrases, la complexité du vocabulaire ou des indices lisibilité (*readability*). En plus des témoins syntaxiques, nous mobiliserons également des donées sur le fond des textes : ainsi s'ajouteront à cela une analyse des thèmes et des sentiments présents dans les textes. Il peut être intéressant de déterminer si ces différents indices sont présents/absents de la même manière sur les différentes plateformes, lorsque cela est pertinent : 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. [5].

Enfin, une dernière comparaison apparait 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 et de caractérisation 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 ?

Afin de comparer de prendre la mesure des valeurs, nous avons sélectionné deux corpus de référence, un littéraire [6] et un issu de l'agrégation de données issues de différent sites internet [7]. Le genre appartenant théoriquement à ses deux domaines, la comparaison va nous permettre de situer les CP vis à vis de ceux-ci. Ce sera l'occasion aussi d'éviter les conclusion hâtives : la longueur des phrases ou la lisibilité sont elle propre au CP, ou au contraire sont elle simplement conforme à ce qui se trouve sur internet dans son ensemble.

10.22148/001c.88113)

5. 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.

6. https://github.com/computationalstylistics/100_english_novels/tree/master/corpus

7. https://www.english-corpora.org/iweb/

Troisième partie

Premiers résultats

Chapitre 5

Caractérisation des Creepypastas

5.1 Longueurs et longueurs des phrases

Un des premiers éléments caractéristique des creepypasta, d'après la définition d'Ondrak citée précédemment, est la petitesse des productions.

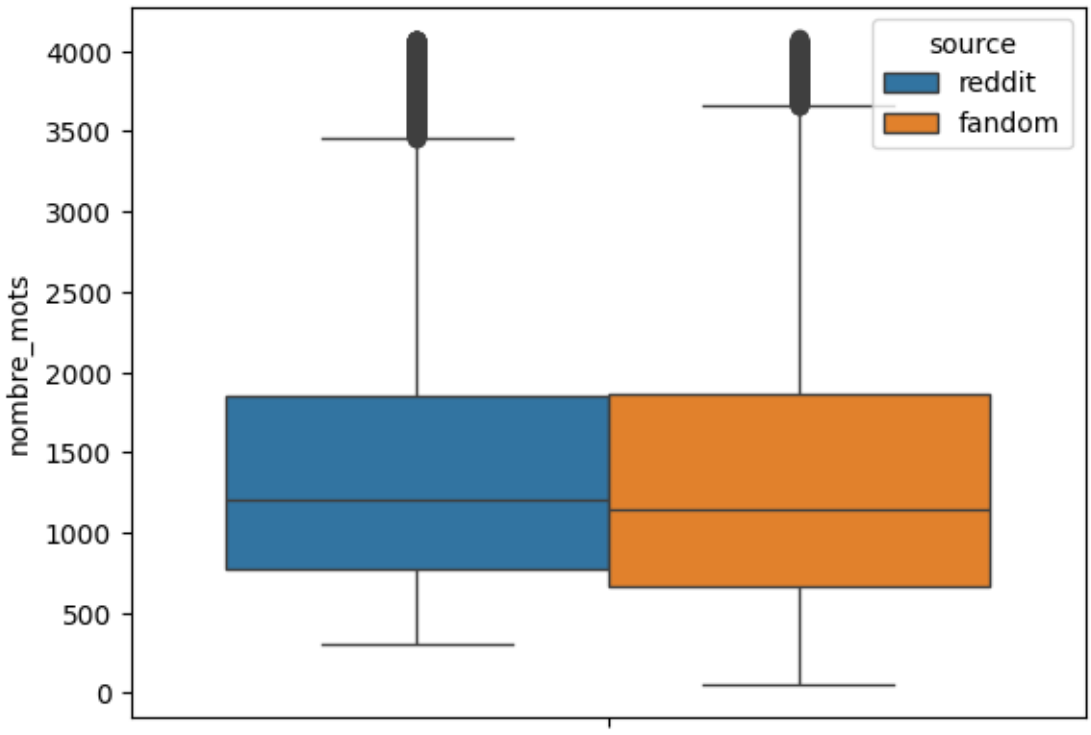


FIGURE 5.1 – Boîte à moustache des valeurs du nombre de mots par productions

Avec une médiane à presque 1179 mots et une moyenne à 1390 mots, les productions des différentes plateformes sont courtes : à titre de comparaison, un roman, en moyenne,

contient entre 50 000 et 100 000 mots. Concernant les deux plateformes, on ne note pas de différence significative entre les deux : elles semblent être relativement homogènes.

Autre élément qu'il est intéressant d'analyser, la longueur moyenne des phrases. Cet élément est souvent associé à la littérarité : plus la phrase est longue, plus la phrase peut être complexe.

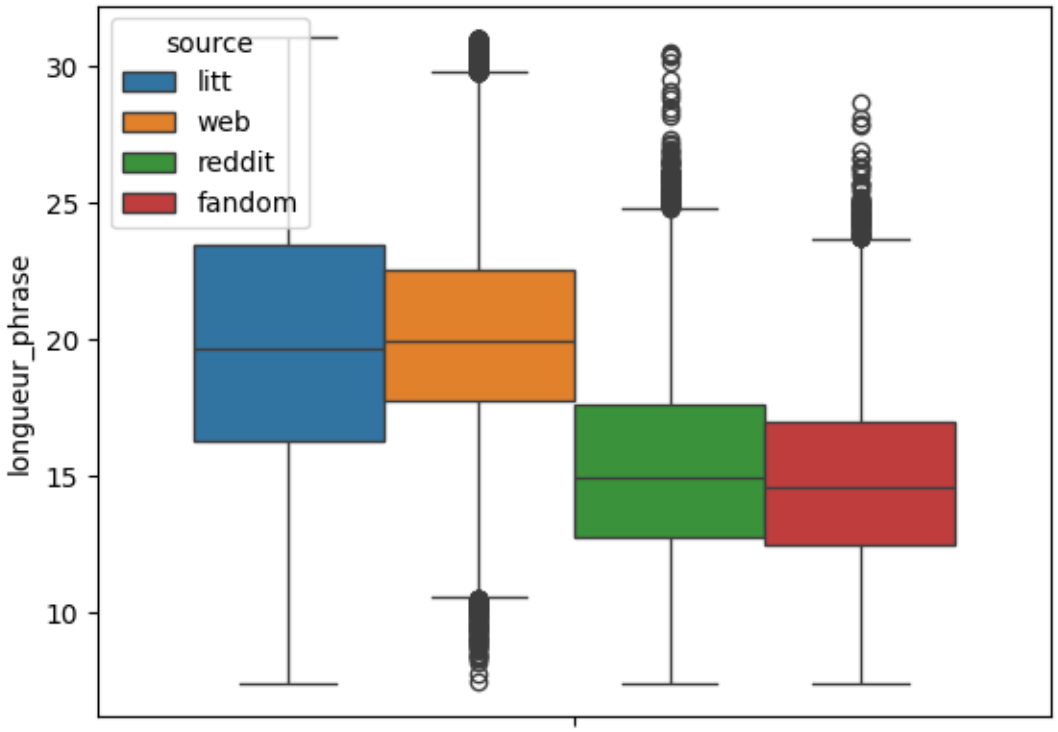


FIGURE 5.2 – Comparaison de la dispersion des longueurs moyenne des phrases en fonction des corpus

Le premier élément qui nous apparaît est la différence significative entre les corpus web et littéraire d'un côté, et des CP de l'autre. Si nous retrouvons à nouveau une différence négligeable entre les plateformes, les phrases des CP sont en moyenne bien plus courtes. Cette conclusion semble aller dans le sens d'une littérature qui incorpore avant tout les codes de la viralité au détriment de la littérarité : les phrases sont en moyennes plus courtes et restent, du point de la dispersion, plus basses que les phrases littéraires. Ce constat est d'autant plus frappant lorsqu'on ajout les données issues du web : si on pouvait faire l'hypothèse d'une complexité plus faible pour le web, celle-ci se trouve invalidée dans un premier temps et accentue l'importance des phrases courtes relativement pour les CP.

5.2 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 par 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.

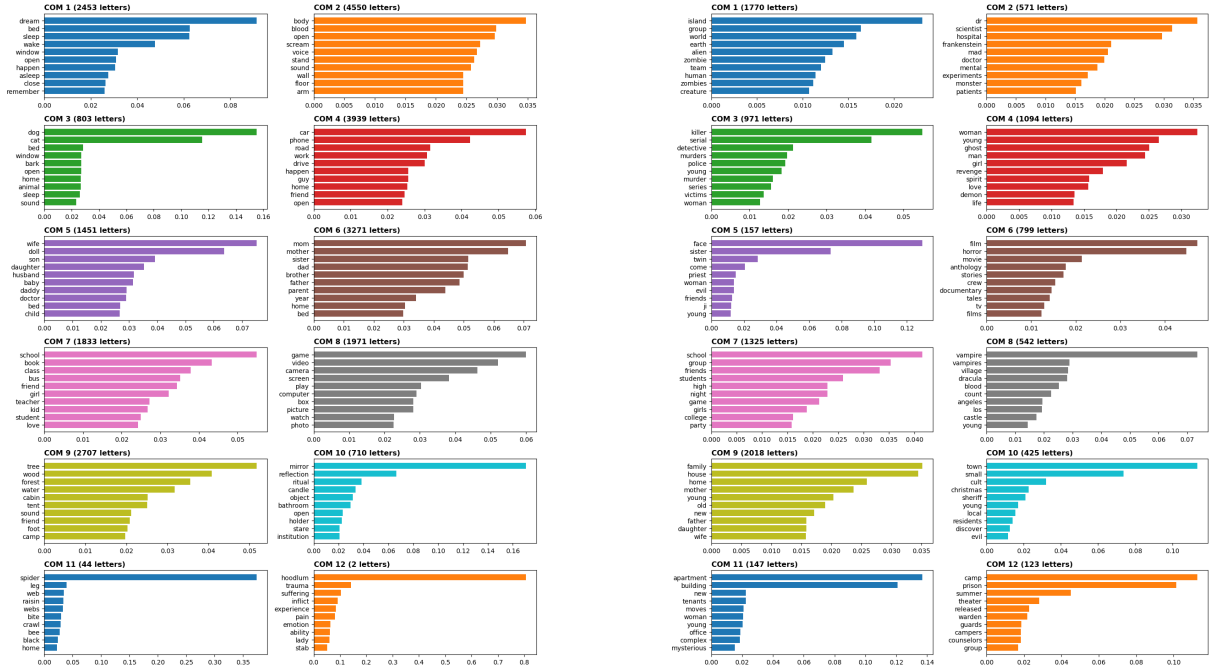
Pour ce faire, nous avons employé une méthode de *Topic Modeling* basée sur une vectorisation TF-IDF des textes du corpus puis d'une détection de communauté en utilisant de l'algorithme de Louvain afin d'isoler les communautés sémantiques comptant le plus de documents.

Par cette méthode nous avons isolé douze thèmes suivants (cf. Figure 5.3a) :

— 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
— 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 horrifiques : si les araignées, la souffrance physique, et le traumatisme sont attendus, l'importance de la famille par deux thèmes distincts ou bien les animaux de compagnie est remarquable. 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'affrontement [1], là où la forêt est un lieu symbole de l'inconscient et de la crainte de celui-ci, comme plus prosaïquement, un lieu de mystère [2]



(a) Topic les plus fréquents sur l'ensemble du corpus

(b) Topic les plus fréquents des films d'horreur de *TheMovieDataBase*

FIGURE 5.3 – Visualisation des topics les plus fréquents de deux corpus

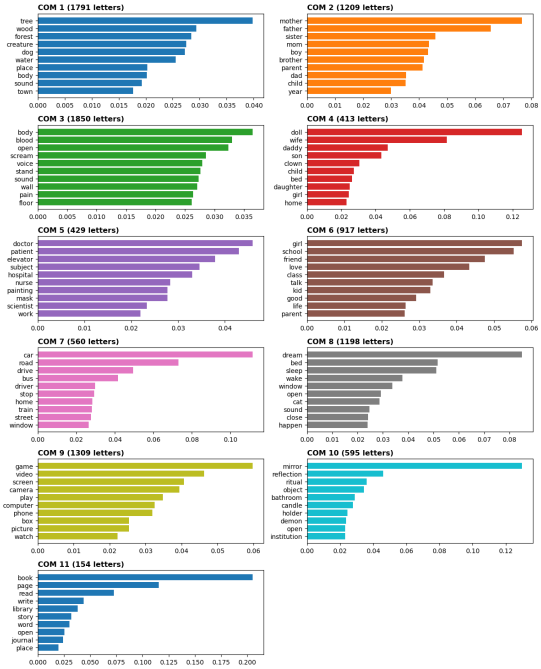
Afin de souligner à quel point ces thèmes sont caractéristiques de ce genre de littérature d'horreur, nous avons chercher à identifier les thèmes les plus récurrents des productions cinématographiques d'horreur. Pour ce faire, nous avons suivi la même méthode d'extraction des thèmes cette fois-ci sur un ensemble de descriptions de films d'horreur extraits de la base de données *The Movie Data Base* [3] (cf. Figure 5.3b)

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

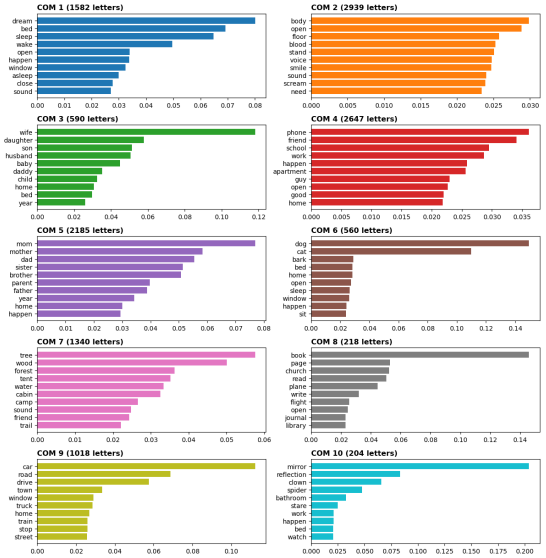
1. Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, 11. réimpr., éd. revue et augmentee, Paris, 1990 (Bouquins), voir p.639, article "Miroir".
2. *Ibid.*, voir p.455, article "Forêt".
3. `https://www.themoviedb.org/`

bien par quelque chose de plus subtil. De plus les thèmes des CP sont doubles, étant à la fois élément de cadre et potentiellement éléments déclencheurs de la peur. Cette dualité n'est pas présente, ou dans une dimension moindre dans un film d'horreur par exemple . Un zombie, élément déclencheur de la peur par excellence, n'est pas nécessairement un élément cadrant du récit, du moins pas au même titre que la famille par exemple, qui peut aussi bien être un thème cadre, et ce qui, une fois pervertie ou distordues, apporte l'élément horrifique. Dès lors, on peut supposer que la subtilité des thèmes et de l'horreur est double : la peur n'est pas issue d'élément spectaculaire et infuse donc le récit.

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 5.4a et Figure 5.4b).



(a) Topic les plus fréquents du *Fandom Creepypasta*



(b) Topic les plus fréquents du subreddit /nosleep

FIGURE 5.4 – Visualisation des topics les plus fréquents en fonction de la plateforme d'origine

5.3 Mesurer la complexité d'un texte : Richesse Lexicale et indice de lisibilité

Une manière de mesurer le caractère littéraire d'une œuvre réside dans la mesure de sa complexité. Mesurer la complexité d'un texte peut se faire de plusieurs manière. 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.

5.3.1 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 pédagogique. En ce qui nous concerne, notre but est d'une part de caractériser la lisibilité des CP, tout en rendant 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 littérarité. Nous nous attendons donc à voir apparaître une lisibilité plus élevés (c'est à dire une plus grande difficulté de lecture) vis à vis du corpus Web, mais plus faible vis à vis du corpus littéraire.

Avant de comparer les résultats, il convient d'analyser les valeurs de ces indices. Pour celles-ci, les valeurs correspondent au niveau scolaire théorique adapté pour la lecture dudit texte. Plus l'indice est haut, plus le texte est exigeant. Pour les équivalence entre les valeurs et le niveau scolaire voir les table 6.2 et table 6.3.

Pour ce qui est de valeur, on note pour tous les indices des valeurs basses, du moins plus basse que ce à quoi on pourrait s'attendre d'un genre littéraire (cf. Figure 5.5) : Les indices oscillent entre un niveau scolaire primaire ou secondaire, soit des textes accessibles à des jeunes collégiens.

Ces faibles valeurs sont d'autant plus importantes qu'elle le sont aussi de façon relatives (cf. Figure 5.6) : en comparant à nos deux corpus de référence, on observe des

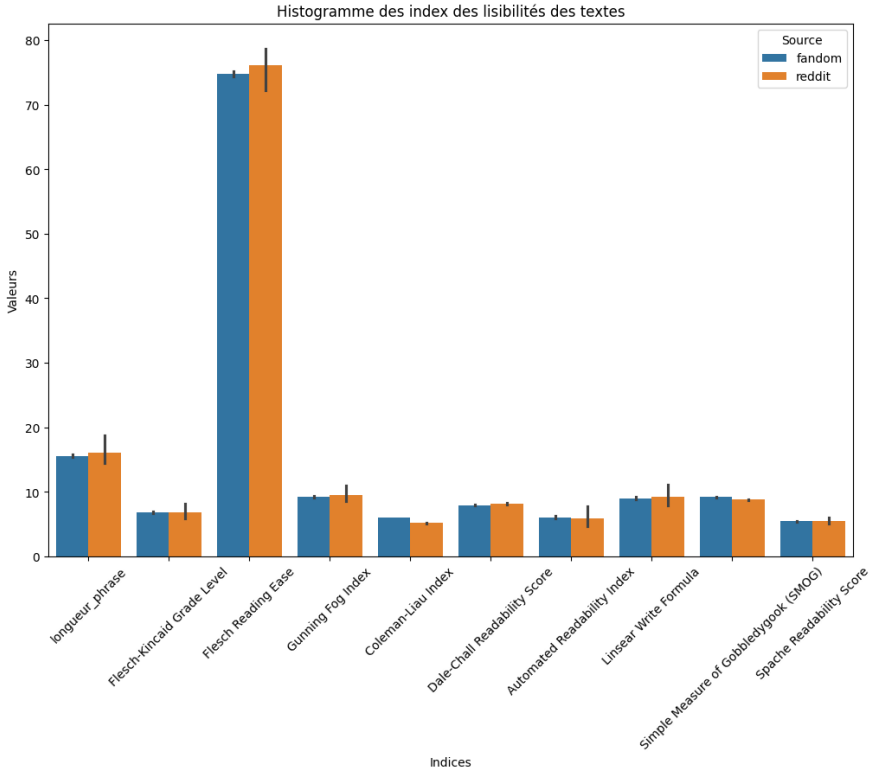


FIGURE 5.5 – Moyenne des indices de lisibilités sur le corpus

valeurs significativement plus basses aussi bien vis à vis de la littérature que du web. Peut être le plus intéressant reste la différence observable entre notre corpus et le reste du web : s'il est possible d'expliquer partiellement les valeurs élevées de lisibilité du web par la forme de la source (c'est à dire un ensemble hétérogène de données textuelles, ce qui explique la dispersion des données), il n'en reste pas moins que notre corpus apparaît comme plus accessible. Ce qui peut apparaître comme pertinent : une littérature caractérisée par la viralité se doit d'être lisible facilement afin d'atteindre le plus de monde possible, ce qui est appuyé par la conclusion vis à vis de la longueur moyenne de phrases.

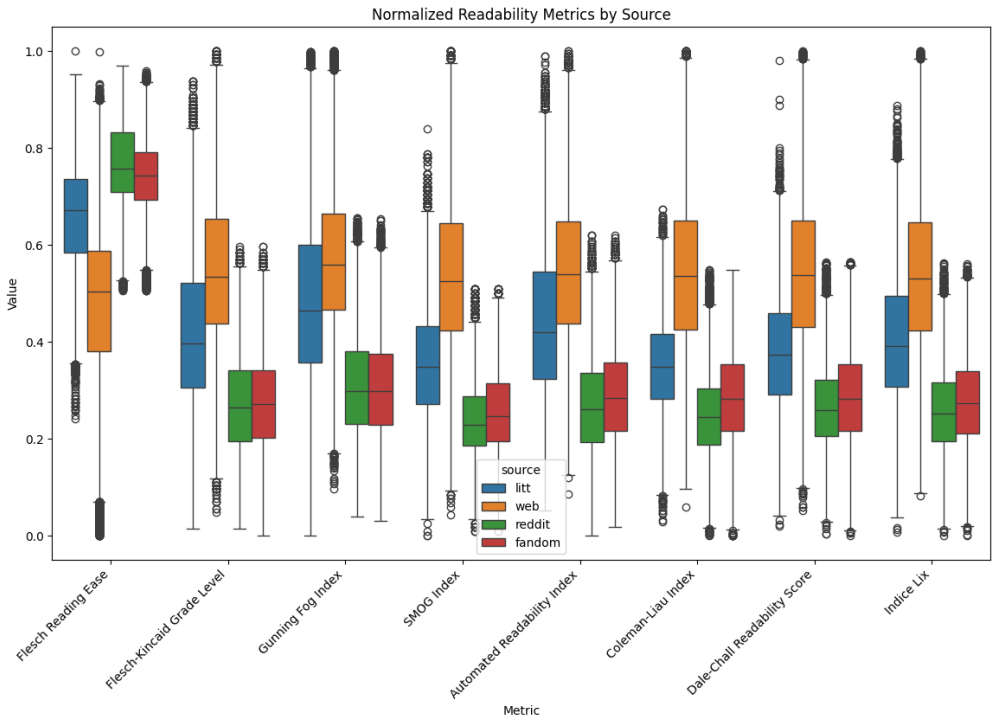


FIGURE 5.6 – Comparaison des indices de lisibilités normalisés entres les différentes sources

5.3.2 Les indices de richesse lexicales

Allant de paire avec la difficulté de lecture, les indices des mesures lexicales sont, comme leur nom l'indique, des mesures de la richesse du vocabulaire. Bien que chaque indice fonctionne différemment (cf. Partie V), le principe reste similaire : on compare le nombre total de mots ou de tokens à un élément spécifique. Nous avons sélectionnées initialement quatre indices (cf. V).

Intuitivement, nous avons cherché à utiliser cette mesure pour mettre en évidence, de la même manière que les indices de lisibilité, une certaine littérarité. En effet, un texte littéraire, et donc plus complexe, est supposé utiliser des mots plus rares et en plus grand nombre, en plus d'avoir une structure grammaticale plus complexe. Néanmoins, cette approche s'est révélée peu fructueuse.

Le Type-Token Ratio (TTR) est fortement corrélé avec la taille du texte, ce qui signifie que la longueur du texte devient un proxy pour la richesse lexicale. En d'autres termes, des textes plus longs tendent naturellement à avoir une TTR plus élevée, ce qui biaise la mesure. De plus, selon la loi de Heaps, le nombre de mots uniques (types) dans un texte augmente à un rythme décroissant par rapport au nombre total de mots (tokens).

Cela signifie que, après un certain point, l'ajout de nouveaux mots au texte n'augmente pas proportionnellement le nombre de types, limitant ainsi l'utilité de la TTR pour évaluer la richesse lexicale de manière fiable.

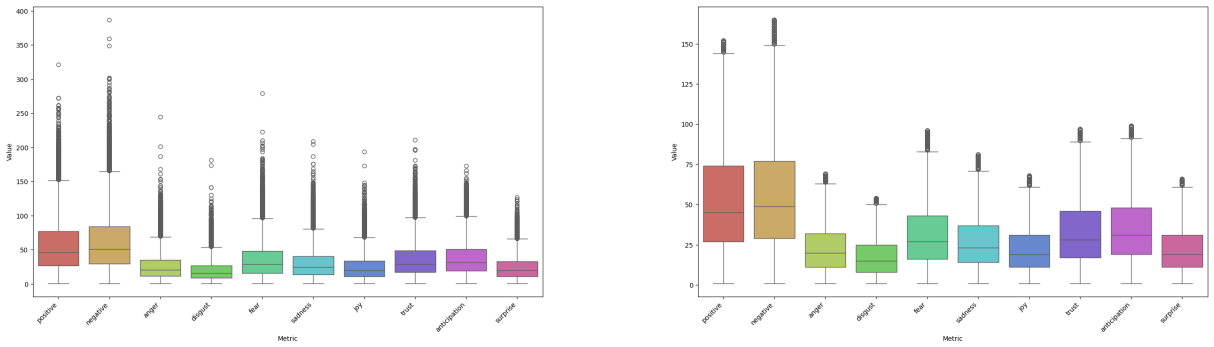
Donc, bien que les mesures lexicales offrent un aperçu intéressant de la richesse du vocabulaire, leur utilité pour évaluer la littérarité et la complexité de nos textes reste limitée en raison des problèmes mentionnés ci-dessus. Ce faisant nous avons décidé de ne pas les prendre en compte dans nos analyses.

5.4 Emotions

Enfin pour conclure cette tentative de caractérisation générique, nous avons entrepris d'analyser les émotions et sentiments les plus prégnants des différentes productions. Pour ce faire, nous avons utilisé le *NRC Word-Emotion Association Lexcion*[4], un corpus de couple mot-émotions qui nous permet d'identifier deux éléments :

— La polarité, c'est à dire la proportion de mots auquel on attribue une valence négative ou positive

— Les émotions, au nombre de huit : colère, anticipation, dégout, peur, joie,tristesse, surprise, confiance



(a) Valeurs de la polarité et des sentiments obtenus grâce au *NRC Lex*

(b) valeurs corrigées de la polarité et des sentiments obtenus grâce au *NRC Lex*

FIGURE 5.7 – score d'émotions et de polarité avant et après correction

Avant de rentrer dans la description des résultats, il convient de noter un élément important : la présence abondante de valeur aberrantes. Si elles ne sont pas problématique

4. Saif M. Mohammad et Peter D. Turney, *Crowdsourcing a Word-Emotion Association Lexicon*, en, arXiv :1308.6297 [cs], août 2013, URL : `http://arxiv.org/abs/1308.6297` (visité le 30/05/2024).

en soi, elles témoignent de l'existence de textes au valeur significativement plus élevés [5]. Afin de rendre les résultats plus lisibles, nous avons choisi de supprimer une partie de ces valeurs aberrantes (qui ne modifient donc pas la dispersion des donnée) (cf. 5.7b)

5.4.1 La polarité

On remarque rapidement que, la polarité attendue, c'est à dire la polarité négative, n'est que très légèrement supérieure à la polarité positive : la dispersion de la polarité est plus importante (il existe des textes qui sont "plus négatif" que le maximum de positif). Une hypothèse possible quant à cette répartition de la polarité presque égale tient au fonctionnement de ces histoires : les éléments négatifs caractéristiques, qui amènent la peur et le doute, n'apparaissent que relativement tard narrativement parlant. A l'instar des nouvelles fantastiques, comme nous l'avons précédemment mentionné, le caractère horrifique des CP tient à une situation 'normale" qui se voit perturbée. Comme nous l'avons noté aussi, la perturbation n'est pas des plus brutale, du moins en ce qui concerne le vocabulaire (cf 5.2). Ces éléments peuvent expliquer la question de la polarité.

5.4.2 Les sentiments

Pour ce qui est des sentiments les résultats sont peut être plus attendus. On retrouve deux émotions fortes : la peur naturellement, et l'anticipation. Pour ce qui est l'anticipation on peut attribuer cette valeur à nouveau au fonctionnement des CP : une fois la perturbation ou l'élément déclencheur atteint, le doute et donc l'attente d'une résolution va venir prendre la place de la joie par exemple. La relative faiblesse des scores du dégout de la surprise ou de la colère nous permet d'étayer l'hypothèse selon laquelle les CP se construiraient presque en opposition aux stéréotypes de l'horreur : la surprise et le dégout, associés à un tueur fou assoiffé de sang laisse sa place à l'attente et l'incompréhension.

5.5 Conclusion

Ce panorama d'outil et de métriques obtenues par méthodes computationelles nous permet de mieux saisir certains éléments de caractérisation des CP.

5. plus d'1,5 fois l'écart interquartile

D'un point de vue syntaxique et formel tout d'abord, les CP brillent par leur simplicité : les productions sont très courtes, et accessible. Les phrases courtes et le vocabulaire simple rendent les texte lisibles par le plus grand nombre, ce qui est en accord avec un des éléments de définitions des CP : le rapport à la viralité. Celle-ci semble prendre le pas sur la littérarité d'un point de vue syntaxique : il vaut mieux faire simple, que complexe.

Concernant les thèmes, nous avons pu observer une différence majeure avec les stéréotype du genre : les thèmes mobilisés sont ceux de l'expérience, de l'intime et des relations, floutant la limite entre le cadre et l'élément déclencheur de l'horreur.

Enfin ces différentes observations nous permettent d'avancer l'idée d'une certaine subtilité dans les productions : le but n'est pas tant de faire sursauter, d'en appeler au gore, mais bien de questionner, de déstabiliser, en mettant en scène le quotidien et l'expérience personnelle, facilitant ainsi l'immersion du lecteur dans le texte.

Chapitre 6

Expliquer le succès : une tentative de regression logistique

Toutes les histoires ne se valent pas : au-delà des considérations esthétiques, certaines histoires ont connu une trajectoire plus importante que d'autres. Ce sont les CP historiques que nous avons mentionnés précédemment.

Le but de cette partie est d'explorer les différences entre les deux corpus et de rechercher quels éléments quantitatifs pourraient expliquer le succès d'une histoire par rapport à une autre. Pour ce faire, nous avons procédé en deux temps :

— Dans un premier temps, nous avons cherché à identifier parmi les variables calculées précédemment les plus pertinentes pour comprendre les différences entre les histoires.

— Une fois les variables identifiées, nous avons procédé à une analyse statistique pour déterminer l'impact de ces variables sur le succès des histoires. Nous avons utilisé des techniques de régression pour modéliser les relations entre les variables indépendantes (les facteurs identifiés) et la variable dépendante (le succès de l'histoire).

6.1 Identification des variables pertinentes

Afin de réaliser une régression de bonne qualité, il convient de sélectionner des variables à la fois pertinentes et dé-corrélées : en effet, la corrélation des variables peut

entraîner des problèmes de multicolinéarité, rendant les coefficients de la régression instables et difficiles à interpréter. Pour ce faire il est nécessaire de réduire le nombre de variable pour ne garder qu'un nombre plus restreint mais plus explicatif. Dans un premier temps nous avons agrégé les indices de lisibilités : après avoir normalisé les valeurs, nous en avons fait la moyenne géométrique afin de produire une nouvelle variables. Avant cela nous avons vérifié la corrélation de ces variables afin de vérifier la pertinence d'une telle agrégation :

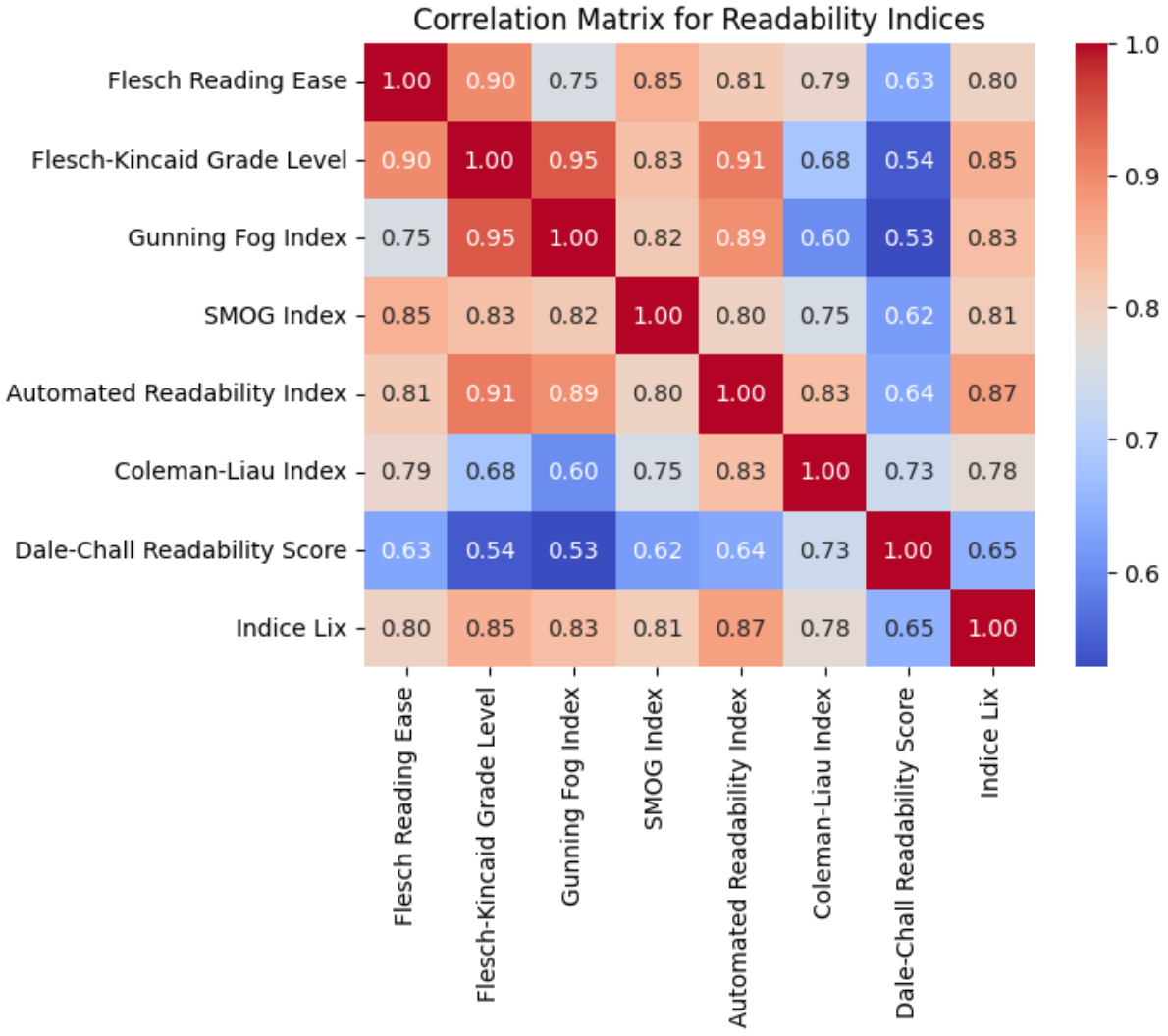


FIGURE 6.1 – Matrice de corrélation des indices de lisibilités

On remarque que l'indice de Dale-Chall mis à part, les autres indices ont un score très élevé de corrélation : Les indices apparaissent donc comme produisant un résultat similaire. Malgré cela,cette agrégation reste artificielle et problématique : une façon plus « propre » de procéder consisterait à d'abord vérifier, en plus de la corrélation, la cohérence

des indices afin de s'assurer, qu'au delà de la corrélation générale, les indices, au cas par cas, produisent des mesures similaires. Cette nouvelle variable dans notre cas peut être considéré comme un « proxy » rapide, dans l'objectif de produire une première analyse statistique.

Une fois cette fusion opérée, la prochaine étape est de vérifier quelles variables sont les plus pertinentes : cette fois ci la question se pose au-delà des indices mesurant la même chose. Afin de sélectionner les variables les plus pertinentes, nous avons procédé à une première régression dite séquentielle (*stepwise regression*). Le principe de cette régression est le suivant : l'algorithme part d'une modèle vide et vient ajouter progressivement les variables, tout en mesurant l'effet de la nouvelle variable. Si celle-ci est statistiquement significative elle est conservée. Puis l'inverse est réalisé pour s'assurer de la pertinence des variables sélectionnées : les variables sont enlevées au fur et à mesure tout en suivant la même logique .

Cette méthode nous permet de réduire le nombre de variables au nombre de 14 : la lisibilité, la longueur des phrases, la tristesse, la peur, la colère, la joie, la joie, la surprise, l'attente, le positif et les topics 2, 3, 4, 9 , 12 (respectivement : la douleur physique, les animaux de compagnie, la voiture, la forêt et les expériences traumatiques).

Une fois ces variables sélectionnées, on applique un algorithme de régression logistique sur notre corpus limités aux-dites variables.

6.2 Résultats de la régression

6.2.1 Les scores globaux

Afin de mesurer la qualité de la régression, il convient, avant de regarder les variables respectivement, d'analyser les scores globaux de celle-ci. Ces 3 scores (`Log-Likelihood, Pseudo R-squared, LLR p-value`) mesurent respectivement la qualité de l'ajustement aux observées, la proportion de la variance des données explicatives, et si le modèle est significatif par rapport au modèle nul. Si le premier score est dure à analyser (la valeur, sans comparaison ne nous apportent rien), les deux suivants, le `pseudo R-squared` et la `LLR p-value` sont elles significatives en soi : la valeur du `pseudo R-squared` signifie que le modèle explique environ 6.5% de la variation des données. Cette valeur est faible, sans

TABLE 6.1 – Résultats de la régression logistique

	Coefficient	**Std. Err.**	**z**	**P>|z|**
const	-5.8195	0.213	-27.356	0.000
readability	5.7874	0.463	12.503	0.000
longueur_phrase	-2.5806	0.404	-6.380	0.000
topic_douleur_physique	-0.6548	0.322	-2.032	0.042
sadness	0.5662	0.149	3.802	0.000
fear	-0.7814	0.184	-4.252	0.000
anger	0.2779	0.147	1.888	0.059
topic_forêt	1.0509	0.455	2.312	0.021
topic_voiture	-0.7302	0.462	-1.579	0.114
topic_trauma	-1.2659	1.005	-1.260	0.208
positive	-0.4414	0.185	-2.389	0.017
joy	0.2468	0.145	1.700	0.089
anticipation	-0.2893	0.166	-1.745	0.081
surprise	0.1851	0.129	1.436	0.151
topic_animaux	-0.3851	0.285	-1.349	0.177
Log-Likelihood		-1724.7		
Pseudo R-squared		0.06516		
LLR p-value		2.744e-43		

pour autant qu'elle invalide les résultats. En revanche, la valeur du LLR p-value nous indique que le modèle est significatif : le seuil admis pour considérer qu'un modèle est significatif est généralement de 0.05. Ici la valeur de 2,744e-43 [1] est bien inférieur à ce seuil : les variables explicatives apportent une amélioration substantielle à l'ajustement du modèle par rapport à un modèle nul.

Ces deux conclusions ensemble suggèrent que, bien que le modèle actuel puisse être amélioré en incluant d'autres variables explicatives ou en modifiant la structure du modèle, les variables incluses actuellement sont importantes et apportent une contribution significative à la compréhension du phénomène étudié.

6.2.2 Les variables explicatives

Afin d'analyser les variable explicatives, nous prendrons en compte les valeurs des coefficients et les p-values (`P>|z|`). Ces deux éléments nous indiquent respectivement le poids de la variable (si le coefficient est positif, la probabilité pour que le texte soit viral augmente, et inversement pour une valeur négative), et si la variable est statistiquement

1. 0.00000000000000000000000000000000000000002744

significative (à nouveau le seuil à partir duquel on considérera la variable significative est 0.05 : au-dessus la variable n'est pas considéré comme statistiquement significative). Ainsi les variables qui vont nous intéresser sont naturellement les variables avec un haut coefficient et une p-value très faible. Et deux variables semblent remplir ces conditions : la longueur moyenne des phrases et la lisibilité. D'après le modèle, les histoires virales sont caractérisées d'abord par deux phrases plus courtes (coefficient négatif), mais des indices de lisibilités plus élevés (c'est à dire des textes plus difficile à lire). Si ces deux résultats peuvent apparaître comme contradictoire, l'explication possible n'est pas insensée. Une lisibilité accrue signifie une augmentation des mots longs et complexe. Ainsi les histoires virales tendent à concentrer les éléments syntaxiques. Une hypothèse que l'on pourrait émettre teindrait à un travail plus poussé du style de la part des auteurs, où cherchant à produire des phrases simples (dans un soucis d'expression ou de simplicité), on assiste à une sorte de concentration de la complexité.

Cette hypothèse va de paire avec l'hypothèse de la subtilité des thèmes et des émotions : la concentration du style irait de paire avec cette subtilité, où plus serait dit avec moins.

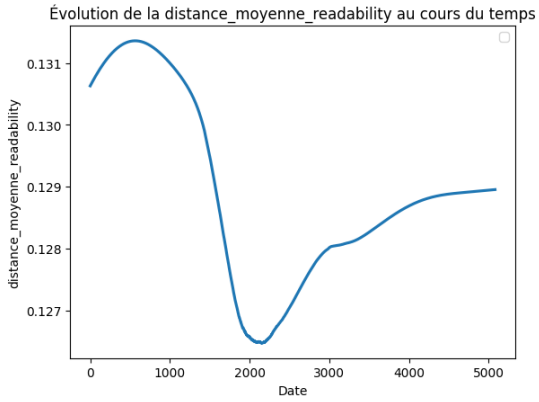
Les autres variables, malgré leur faible coefficients restent intéressantes à explorer : Dans un premier temps il convient de noter la quasi absence des thèmes dans les variables explicatives pertinentes. Les thèmes n'apparaissent pas comme un élément vraiment caractéristique. Cette idée est confirmée à la fois par les valeurs des coefficients et par les valeurs relativement élevées des p-value.

Concernant les émotions, le constat est plus nuancé. Surprise mise à part, les émotions semblent être relativement significative. On peut noter l'absence de la valence négative parmi les variables, tout comme une légère pénalité pour la peur et l'anticipation. Ces éléments étaye notre hypothèse : le vocable de la peur ou bien plus négatif n'explique pas le succès, renforçant donc l'idée d'une peur plus subtile.

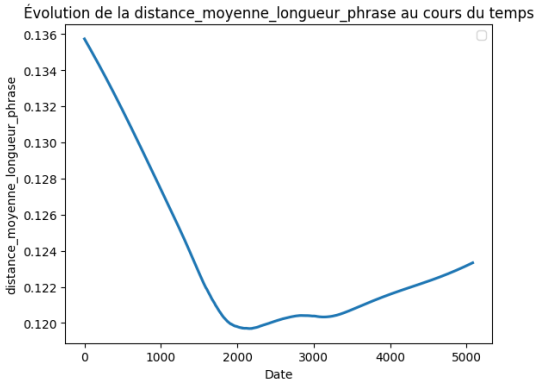
6.2.3 Évolution des variables explicatives les plus significatives

Enfin en guise de conclusion des computations, nous avons voulu vérifier une dernière hypothèse, concernant le statut canonique de ces histoires : peut-on repérer dans l'évolution de ces métriques un comportement particulier ? Ces histoires, comme nous

l'avons vu précédemment, ont agi comme référence pour les autres histoires. Dès lors, peut-on retrouver cette référentialité dans les métriques que nous avons sélectionnées ? Autrement dit, est-il possible de voir une convergence des métriques dans le temps vers les valeurs des productions historiques ? Pour ce faire nous avons calculé le carré de la distance entre la moyenne de l'indice de lisibilité et de longueur de phrase des histoires virales et la valeur de chaque histoire. Pour les deux métriques, le schéma est relativement proche : on assiste à une convergence vers la valeur moyenne des histoires virales pour ensuite diverger.



(a) Évolution de la distance entre la lisibilité et la valeur moyenne des histoires virales



(b) évolution de la distance entre la longueur des phrases et la valeur moyenne des histoires virales

Ainsi au cours du temps les histoires vont s'approcher de la forme (une valeur plus basse indique une plus grande proximité) des histoires virales avant de s'en détacher. Si ce ne sont pas des distances entre textes à proprement parler, ces distances permettent d'illustrer, au moins en partie ce phénomène.

Cette convergence dans notre cas peut être associée à la notion de fécondité qui caractérise les mèmes : les CP virales agissent comme des références et produisent d'autres mèmes.

Ce schéma n'est pas sans rappeler le schéma obtenu par Cafiero & Gabay [2] dans leur études du théâtre classique : on assiste ici aussi à une convergence vers les références du genre puis à une divergence, ou le genre vient se renouveler et produire une nouvelle façon de faire.

2. Florian Cafiero et Simon Gabay, « Rise and Fall of Theatrical Genres in Early Modern France » ().

Quatrième partie

Conclusions, et perspectives futures

Nous avons amorcé la caractérisation des creepypastas par leur proximité avec la notion de mème, et ces analyses confirment ce rapprochement. Nos analyses ont montré que malgré une forme littéraire, les productions par leur formes étaient caractérisées par leur accessibilité, qualité proche d'un mème à l'ère d'Internet.

La qualité virale de ces histoires ancrent définitivement celles-ci dans leur aspect numérique, plus que littéraire, sans pour autant renier cet héritage. Au contraire : les thèmes et les émotions montrent une plus grande importance de l'intimité. Cette intimité, dans ce genre où narrateur et lecteur semblent ne faire qu'un, rappelle l'intimité plus globale de l'expérience de lecture : même si le lecteur, navigateur sur l'océan du web, passera à autre chose, il apparaît que le temps de cette histoire, il plonge un instant au cœur de cette expérience.

Numériques par la forme, littéraires par l'expérience et virales par construction, les creepypastas sont un véritable carrefour des genres et des formes.

Ces travaux ne représentent qu'un premier pas, un peu hésitant vers une étude plus approfondie. Dans un premier temps, les résultats de la régression nous pousse à continuer notre recherche de variable explicatives de meilleure qualité. D'un point de vue purement computationnel, les analyses gagneraient à être plus robuste et à être affiné. Nous évoquions l'agrégation de variables ci-dessus : c'est un exemple d'éléments qui mériterait d'être amélioré.

Le parallèle final avec le théâtre classique n'est pas innocent : un élément que nous avons laissé de côté faute de temps est la présence des règles. Ou plutôt la présence abondante de règles : chaque plateforme a ses règles, mais plus globalement, propose un ensemble de directives à suivre pour produire une creepypasta de bonne qualité. La présence de modérateur et de relecteurs qui jugent de la qualité de la production en fonction de ses règles n'est pas anodine. L'image anarchique des productions numériques à l'air du web, se voit remplacée momentanément par une organisation massive et stricte. Ces règles sont une porte d'entrée vers tout un pan d'analyse : les règles en soit bien évidemment mais aussi le respect ou non de celles-ci. Quantifier le respect de certaines règles nous permettra d'affiner notre analyses d'histoires virales : émergent-elles des règles ou au contraire, sont-elles à l'origine de celle-ci ?

Cinquième 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.

TABLE 6.2 – Équivalents Scolaires (France) et Indices de Lisibilité en Anglais - Partie 1

Équivalence Scolaire	Flesch Reading Ease	Flesch-Kincaid Grade Level	Gunning Fog Index
CP - CE1	90-100	1.0-2.0	6.0-7.0
CE2 - CM1	80-89	3.0-4.0	7.0-8.0
CM2 - 6ème	70-79	5.0-6.0	8.0-9.0
5ème - 4ème	60-69	7.0-8.0	9.0-10.0
3ème - 2nde	50-59	9.0-10.0	10.0-11.0
1ère - Terminale	30-49	11.0-12.0	11.0-12.0

TABLE 6.3 – Équivalents Scolaires (France) et Indices de Lisibilité en Anglais - Partie 2

Équivalence Scolaire	SMOG Index	Automated Readability Index	Coleman-Liau Index
CP - CE1	4.0	1.0-2.0	1.3-2.8
CE2 - CM1	5.0	3.0-4.0	3.0-4.5
CM2 - 6ème	6.0	5.0-6.0	5.0-6.5
5ème - 4ème	7.0	7.0-8.0	7.0-8.5
3ème - 2nde	8.0	9.0-10.0	9.0-10.5
1ère - Terminale	9.0	11.0-12.0	11.0-12.5

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 : A Quantitative Study of French 19th and 20th Century Literature », *Journal of Cultural Analytics*, 8–3 (oct. 2023), DOI : 10.22148/001c.88113.

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.

Bonvin (Audrey) et Lambelet (Amelia), « Exploration empirique de la richesse lexicale : la perception humaine », *Linguistik Online*, 100–7 (déc. 2019), p. 65-94, doi : 10.13092/lo.100.6018.

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 augmentee, 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.

Dawkins (Richard), *The selfish gene*, New ed, Oxford ; New York, 1989.

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).

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.

— « Mèmes 2 - le côté obscur -mais parfois mince- de la force (mémétique) » (, nov. 2012), Medium : text/html Publisher : [object Object], DOI : 10.58079/QOZ6.

— *Mèmes 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.

HENRIKSEN (Line), « 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.

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).

KING (Stephen), *Anatomie de l'horreur*, trad. par Jean-Daniel Brèque, OCLC : 1201255070, Paris, 2020.

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 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).

MAO (Caroline Le), CHASSAIGNE (Philippe) et DELAPORTE (Adèle), *Peurs urbaines : XVIe-XXIe siècle*, Publication Title : HAL-SHS : histoire, 2022.

MARBLE HORNETS, *Introduction*, juin 2009, URL : https://www.youtube.com/watch?v=Wmhfn3mgWUI (visité le 13/01/2024).

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.

MOHAMMAD (Saif M.) et TURNEY (Peter D.), *Crowdsourcing a Word-Emotion Association Lexicon*, en, arXiv :1308.6297 [cs], août 2013, URL : http://arxiv.org/abs/1308.6297 (visité le 30/05/2024).

MYRICK (Daniel) et SANCHEZ (Eduardo), *The Blair Witch Project*, 1999.

NEEMAN (Elsa) et CLIVAZ (Claire), « Culture numérique et auctorialité : réflexions sur un bouleversement », *A contrario*, 17–1 (2012), Place : Bangkok Publisher : BSN Press, p. 3-36, DOI : 10.3917/aco.121.0003.

nosleep, URL : https://www.reddit.com/r/nosleep/ (visité le 14/01/2024).

ONDRAK (Joe), « 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.

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.

SADE-BECK (Liav), « Internet Ethnography : Online and Offline », *International Journal of Qualitative Methods*, 3–2 (juin 2004), p. 45-51, DOI : 10.1177/160940690400300204.

SAEMMER (Alexandra), « La littérature numérique entre légitimation et canonisation », *Culture & Musées*, 18–1 (2011), p. 201-223, DOI : 10.3406/pumus.2011.1635.

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).

The Backrooms Wiki - The Backrooms, URL : http://backrooms-wiki.wikidot.com/ (visité le 14/01/2024).

The Movie Database (TMDB), URL : https://www.themoviedb.org/ (visité le 28/05/2024).

The Slender Man Wiki, en, URL : https://theslenderman.fandom.com/wiki/The_Slender_Man_Wiki (visité le 14/01/2024).

Todorov (Tzvetan), *Introduction 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.