UNIVERSITÉ DE LORRAINE | UFR SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES - METZ

crem centre de recherche EA 3476 sur les médiations communication, langue, art, culture

Master 1
Mention Information communication
Spécialité ***Création de projets numériques***

L'APPROPRIATION DE L'UNIVERS VIDÉOLUDIQUE *FANTASY* PAR LE JOUEUR

LE CAS DU *COSPLAY*

Travail préparatoire à la rédaction du mémoire

présenté par

Tiphaine Lallement

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2018-2019

Master 1
Mention Information communication
Spécialité ***Création de projets numériques***

L'APPROPRIATION DE L'UNIVERS VIDÉOLUDIQUE *FANTASY* PAR LE JOUEUR

LE CAS DU *COSPLAY*

Travail préparatoire à la rédaction du mémoire

présenté par

Tiphaine Lallement

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2018-2019

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier Sébastien Genvo, mon encadrant universitaire, pour ses conseils ainsi que pour son aide qui m'a été tout particulièrement précieuse.

Je suis très reconnaissante envers tous les *cosplayeurs* qui se sont prêtés aux entretiens en ma compagnie pour enrichir ce mémoire, mais aussi envers les *cosplayeuses* qui ont accepté de se laisser observer lors de la convention Senyu.

Je remercie les organisateurs de la Senyu, notamment Anthony Altomonte, le vice-président de l'association éponyme, qui m'a accueillie lors de cet événement et qui m'a permise d'accéder aux coulisses du concours *cosplay* du dimanche 17 février 2019.

Je n'oublie pas mes amis qui m'ont donnée de leur temps en m'aidant à la relecture de ce mémoire.

SOMMAIRE

Remerciements **2**

Introduction **5**

Penser le *cosplay* comme une pratique ludique par et pour les joueurs **22**

1.1 Le *cosplay*, mot-valise hérité de « costume » et *« play »* 22

1.1.1 Le costume au cœur de la créativité 22

1.1.2 Le *(role)play*, l'incarnation ludique d'un personnage 31

1.2 Le *cosplayeur* en tant que fan de jeux vidéo investi 37

1.2.1 Le *cosplayeur* vu comme un joueur invétéré 37

1.2.2 Des joueurs s'appropriant l'univers des jeux et enrichissant leur culture ludique 47

1.3 Le *cosplayeur*, un joueur et un artiste en quête de soi 53

1.3.1 Le *cosplayeur* artiste et professionnel 53

1.3.2 Le *cosplayeur* en soif de reconnaissance 57

Les sociabilités autour du *cosplay* et du jeu vidéo **62**

2.1 Les rencontres *in real life* entre *cosplayeur*s 62

2.1.1 Les conventions, lieux de rencontre où se créent des pratiques de groupe 62

2.1.2 Les salons de jeux vidéo et la promotion par les *cosplayeurs* fans 71

2.2 Les *cosplayeurs* sur internet, entre partage et jeu 73

2.2.1 L'utilisation des réseaux sociaux pour l'échange et la renommée 74

2.2.2 La pratique du jeu vidéo en ligne 82

2.3 Le *cosplay*, vecteur de liens sociaux pour apprendre et transmettre sa passion 85

2.3.1 Les communautés de pratique et les manières d'apprendre 85

2.3.2 Le partage de sa passion et de son *skill* 91

Les hommages du *cosplay* au jeu vidéo 96

3.1 Les concours *cosplays* relevant de l'univers ludique approprié 96

3.1.1 L'organisation et la préparation des concours *cosplays* 96

3.1.2 La théâtralisation des prestations donnant vie aux jeux vidéo 101

3.2 Le personnage *cosplayé* et issu du jeu vidéo 107

3.2.1 Le *cosplay*, incarner un personnage d'un jeu apprécié 108

3.2.2 L'amour du personnage 112

3.3 Du divertissement avant tout 119

3.3.1 Le plaisir de jouer et de se *cosplayer* 119

3.3.2 Jouer et se *cosplayer* pour s'évader 121

Conclusion 123

Bibliographie 126

Ludographie 131

Lexique 135

Annexes 138

INTRODUCTION

Le jeu est devenu l'une de nos activités sociales essentielles. Celui-ci existe sous plusieurs formes et permet de vaincre l'ennui dans notre société, au point qu'Alain Cotta, professeur d'économie à Paris-Dauphine, l'appelle « la société du jeu » dans son ouvrage éponyme (1993). Le jeu peut se départager en deux courants : l'un, anthropologiste, sensible à la dimension culturelle du jeu en tant qu'action libre, gratuite, joyeuse, exigeant un investissement intensif de la part du joueur, l'autre, structuraliste, attaché à la dimension systémique du jeu, insistant sur le fait que le jeu est une activité réglée, se déroulant dans un espace et un temps tous deux déterminés, selon des règles fixées à l'avance. C'est ce qu'affirme Jean-Paul Lafrance, fondateur et directeur du Département des communications de l'Université du Québec à Montréal, dans *Les jeux vidéo : À la recherche d'un monde meilleur* datant de 2006. Pour Mélanie Roustan, anthropologue et ethnologue, dans *La pratique du jeu vidéo : Réalité ou virtualité ?* (2003), le virtuel se voit lié aux technologies de l'information et de la communication, soit à l'informatique et aux jeux vidéo. Le virtuel serait une réalité en puissance, un potentiel qui ne demande qu'à être actualisé. Le réel serait son opposé. Le virtuel désigne un mode spécifique de rapport au réel, dans une extériorité colorée de défiance qui n'est pas sans rappeler celle de l'artificiel, du créé, de l'imaginaire, de l'illusoire, du fictionnel et du fictif, mais aussi du possible, du probable, du plausible et du vraisemblable. Le jeu vidéo, action du jeu et de l'image de synthèse se retrouve bien au cœur du virtuel. De plus, l'image est mouvante avec le jeu vidéo, elle se veut interactive. Elle évolue selon des schémas déterminés par un programmeur et activés par un joueur dans le but de faire ressentir à ce dernier l'intérieur du jeu, qu'il s'agisse d'un monde existant reproduit le plus exactement possible ou d'un univers onirique. C'est le phénomène de l'immersion, qui vient souligner mais également articuler la tension entre réalité et virtualité dans la pratique vidéoludique. En s'appuyant sur les travaux de James Paul Gee (chercheur en psycholinguistique), Samuel Rufat (maître de conférences à l'Université Cergy-Pontoise) et Hovig Ter Minassian (maître de conférences à l'Université de Tours), dans *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (2011), expliquent que le jeu vidéo est un domaine regroupant des objets (des jeux vidéo), des personnes (des joueurs, mais aussi des concepteurs, des développeurs qui se veulent joueurs) et des pratiques autour du jeu vidéo. Un

jeu vidéo est régit par des règles écrites par un *game designer*[1] et jouer signifie suivre ces règles. « Nous appelons jeux vidéo l'ensemble des jeux qui reposent sur un programme informatique et des interactions homme/machine, au travers d'interfaces (graphiques, audio et mécaniques) » (2011, p. 77). Les jeux vidéo regroupent cinq plaisirs pour les joueurs petits et grands, selon Alain Le Diberder (qui fut conseiller technique, chargé des médias et des nouvelles technologiques au cabinet du ministre de la Culture) et Frédéric Le Diberder (auteur et actuellement directeur technique), dans leur ouvrage nommé *L'univers des jeux vidéo* (1998). Le premier plaisir est basé sur la compétition car de nombreux jeux se pratiquent comme des sports avec leurs scores, leurs records et leurs champions. Le deuxième plaisir est celui de l'accomplissement avec les jeux d'aventure et des jeux de plates-formes. Le joueur part à la conquête de quelque chose et lorsqu'il le trouve, cela marque la fin du jeu. Au cours de l'aventure, le joueur doit faire face à des obstacles qu'il doit surmonter, des défis qui prouvent sa valeur. Le troisième plaisir est la maîtrise du système, le plaisir d'être à l'aise dans un univers que l'on domine, conduisant les joueurs à se promener encore et encore dans les mondes bien qu'ils en aient déjà exploré les moindres recoins. Le quatrième plaisir est celui du récit. On l'éprouve notamment dans les jeux d'aventure. Découvrir l'étape d'après, voir se dérouler les scènes et événements, etc. relève du plaisir pris à lire. Enfin, le cinquième plaisir est celui du spectacle. C'est pourquoi nous parlons de plus en plus de simulation, les jeux d'aventure deviennent des films tout en faisant preuve d'interactivité. Les progrès dans les graphismes, les sons, les possibilités de mémoriser les performances, les préférences parlent au cerveau. Nous jouons bel et bien et les jeux finissent même par jouer sur notre corps.

Les jeux vidéo sont composés de règles afin de comprendre le fonctionnement des structures ludiques, d'un temps et d'un lieu de jeu (Lafrance, 2006). Ils possèdent plusieurs affinités avec le cinéma, car ils sont porteurs de récits et ont tous deux l'ambition de capter un large public. Au début des années 1980, les jeux vidéo ont été de nouveaux rivaux pour le cinéma car leur cible était similaire : des jeunes Occidentaux (venant des États-Unis et de France) de classes moyennes vidant leur argent de poche.

Au cœur de ce sujet se trouvera le *cosplay*. Provenant des mots « costume » et *« play »*, les fans de la culture populaire (séries, jeux vidéo, films, bandes dessinées, mangas[2], par exemple) produisent leurs propres costumes inspirés de personnages de fiction, nous explique Nicolle Lamerichs, chercheuse et professeure en Utrecht, dans *Stranger than fiction : Fan identity in cosplay* (2011). La tradition vestimentaire des fans de se costumer a une longue

[1] Voir lexique.
[2] Voir lexique.

histoire. Celle-ci passe de la tradition des mascarades à la Renaissance jusqu'à la reconstitution historique, ainsi que des pratiques ultérieures telles que le jeu de rôle grandeur nature dans lequel les amateurs portent des costumes tout en les combinant à des performances. Mais c'est en 1939 à New York qu'a eu lieu la première convention mondiale de science-fiction nommée la Worldcon. Lors de cet évènement, la pratique des fans consistant à incarner leurs personnages préférés a pu émerger. C'est ainsi que Forrest James Ackerman est considéré comme le premier *cosplayeur*, il s'agissait d'un grand fan et collectionneur de science-fiction depuis les années 1920. Lors de la Worldcon de 1939, il avait porté le costume d'un homme du futur qui projetait des étincelles. C'est à ce moment-là que l'idée de prendre la place d'un personnage de fiction est née. Sera donné le nom de « mascarade » au *cosplay* aux États-Unis en 1960 en même temps qu'ont lieu les conventions américaines de science-fiction des années 1960 et 1970 au cours desquelles les fans portaient des costumes de science-fiction provenant notamment de *Star Trek* (1966) ou *Star Wars* (1977). En 1984, le japonais Takahashi Nobuyuki, réalisateur de dessins animés, part aux États-Unis pour assister à la Worldcon à Los Angeles et il remarque que les fans portent les déguisements de leur héros favoris provenant d'œuvres de science-fiction et de *fantasy*. Après avoir vu ces individus costumés lors de son séjour, Noboyuki a utilisé le néologisme pour décrire le spectacle et a encouragé les fans japonais à porter les costumes de la même manière. En racontant le phénomène de « mascarade », il remplacera ce mot par « *cosplay* », *« kosopure »* en japonais. En conséquence, cette pratique a rapidement pris une importance capitale au Japon, pays du manga et des jeux vidéo, lorsqu'elle est exportée par l'inventeur du mot « *cosplay* ». Arrivé en France, le *cosplay* devient une mode lors des conventions célèbres comme la Japan Expo ou la Paris Manga. Lorsque les fans occidentaux ont adopté le mot, ce dernier était alors étroitement lié à ses origines japonaises. Les variantes occidentales des costumes dans les communautés de fans de science-fiction et de *fantasy* devraient également être incluses dans la définition du *cosplay*. En effet, la définition s'élargit puisque les individus *cosplayent* dorénavant des personnages fictifs, mais aussi réels.

Le *cosplay* évolue. Les fans *cosplayent* de la science-fiction, de la *fantasy*, de la fiction japonaise. Il est notamment associé à des fans d'animés, de mangas et de jeux vidéo que l'on appelle *otakus*. Les costumes sont soit fabriqués par les *cosplayeur*s, soit achetés sur des sites ou magasins spécialisés. Rachel Leng, écrivaine et rédactrice en chef notamment pour les Harvard University Press, voit le *cosplay* comme un jeu de costumes. Dans *Gender, sexuality, and cosplay : A case study of male-to-female crossplay* (2013), elle affirme que ce dernier impliquerait un travail affectif dans lequel les fans se transforment en personnages appréciés. Leurs mimiques, leurs postures ainsi que leurs répliques vont être apprises par cœur par les

cosplayeurs[3].

En termes de recherches scientifiques, les jeux vidéo portent sur divers sujets en France, aussi bien sûr l'addiction et la violence des jeux vidéo – ce qu'on lui a souvent reproché – que sur l'apprentissage, le développement cognitif, voire la médiation thérapeutique, comme l'explique Mélanie Roustan (2003). Toutefois, le *cosplay* se voit attribuer très peu de recherches en France. En Amérique du Nord, plus de chercheurs s'y consacrent, mais cela reste encore limité. Il s'agit surtout de parler de *cosplay* pour explorer un autre thème précis comme celui des fans et ce, souvent d'une manière relativement péjorative. Le *cosplay* serait vu effectivement comme une pratique étrange, incomprise, explique Lamerichs (2011). D'autres pratiques comme les *fanfictions*[4] sont déjà bien plus étudiées. Plusieurs reproches déjà faits aux jeux vidéo peuvent être appliqués au *cosplay* telles que sa futilité, le fond paraissant enfantin au premier abord. Les *cosplayeur*s peuvent être vus comme des personnes souffrant du syndrome de Peter Pan, une expression utilisée pour désigner la crainte de devenir adulte ou le désir de rester enfant. On l'utilise pour caractériser un adulte d'immature en référence au personnage fictif. Aussi, les *cosplayeuses* peuvent confirmer les stéréotypes sexistes au travers de leurs *cosplays* et leurs tenues dénudées. Enfin, le jeu serait condamné à ne rien fonder, ne rien produire, et de ce fait, les joueurs n'assumeraient pas leur existence (Lafrance, 2006).

Problématique

La question que nous nous posons concerne les jeux vidéo et le *cosplay*. En s'appuyant sur les fans ayant pour passion ces deux loisirs, nous réfléchirons à propos de l'appropriation de l'univers vidéoludique *fantasy* par le joueur à l'aide du *cosplay*. Nous nous demandons ainsi comment le joueur bascule entre virtualité, jeu vidéo et réalité, grâce au *cosplay* tout en prenant compte des univers s'identifiant au genre de la *fantasy*. Nous devons réfléchir à ses motivations et aussi nous questionner quant au choix du *cosplay* comme vecteur de transition entre réel et virtuel. La problématique se forme donc autour de cette pratique réelle qui s'inspire de la pratique virtuelle, elle-même induite par les jeux vidéo et leurs univers.

Comment les joueurs réinvestissent-ils l'imaginaire du jeu vidéo *fantasy* à l'aide de pratiques ludiques réelles telles que le *cosplay* ?

[3] Pour parler des individus pratiquant le *cosplay*, nous françisons le terme *« cosplayer »* en *« cosplayeur »*. Cela évite d'ailleurs de confondre ce terme avec le verbe *« cosplayer »* se finissant par la même terminaison.
[4] Voir lexique.

Hypothèses

Les fans de jeux vidéo s'approprient les jeux vidéo auxquels ils jouent. De ce fait, des *fanarts*[5] en découlent. Il existe alors des pratiques comme le *cosplay*. Les *cosplayeurs* fans de jeux vidéo « font corps » avec leur passion en réalisant des costumes à l'effigie des personnages d'univers vidéoludiques. Ils se professionnalisent et sont plus ou moins reconnus dans la communauté.

Les joueurs ne se retrouvent plus seulement sur les jeux en ligne, mais par exemple lors de conventions. Ces dernières permettent aux joueurs de se rencontrer et de partager leur passion commune. Des liens sociaux vont se créer et ce de plusieurs manières. Les *cosplayeurs* se retrouvent aussi sur les réseaux sociaux et créent des pages pouvant mêler passion et notoriété.

L'univers dans certains jeux vidéo amène les joueurs à participer à des concours *cosplays* dans lesquels ils vont rendre hommage à leurs œuvres favorites. Cela renforce l'attachement pour le jeu et ses personnages que peuvent avoir les *cosplayeurs* fans, car on vit l'histoire à son maximum.

Plusieurs sous-questions se posent également :

- Comment peut-on rendre l'univers fictionnel du jeu vidéo *fantasy* réel ?
- Comment les joueurs donnent-ils du sens à la pratique du *cosplay* ?
- Le *cosplay* est-il un médium de sociabilisation ?
- Est-ce que le *cosplay* relève d'une forme de mise en spectacle des univers vidéoludiques ?

Plan

Le schéma d'analyse sera séparé en trois parties. La première concernera la façon de penser le *cosplay* afin de mieux comprendre cette pratique. La deuxième partie portera sur les interactions qui entourent cette pratique au sein de la communauté. Enfin, la troisième et dernière partie parlera plus précisément des hommages au jeu vidéo dans le *cosplay*, car ce dernier emprunte plusieurs de ses caractéristiques.

[5] Voir lexique.

État de l'art

Plusieurs recherches sur les jeux vidéo ont déjà vu le jour. Ici, il s'agit tout d'abord de réfléchir au rapport virtuel/réel que peuvent avoir les jeux vidéo. Dans les *game studies* contemporaines, Johan Huizinga est souvent repris (Bonenfant, 2011 ; Coavoux, 2010). Cet historien et spécialiste de l'histoire culturelle parlait d'un « cercle magique » (1951) qui supposait une séparation spatiotemporelle du jeu par rapport aux activités quotidiennes. Selon cette vision, l'activité ludique est séparée du réel, le jeu est alors fictif, imaginaire et virtuel, et est soumis à sa propre temporalité et ses propres règles. De nombreux chercheurs ont remis en question cette notion. C'est ainsi que Maude Bonenfant, professeure au département de communication sociale et publique de l'Université du Québec à Montréal, parle des jeux en ligne dans *Les mondes numériques ne sont pas « virtuels ». L'exemple des jeux vidéo en ligne* en 2011. Ces derniers auraient des répercussions en dehors du « cercle magique ». Le jeu possède de vrais enjeux et conséquences dans le monde réel, comme n'importe quelle autre expérience de la vie. L'auteure explique que, dès le jeu terminé, le joueur se retrouve affecté par le jeu tout comme celui-ci l'a été par le joueur. Avec les jeux en ligne, on vit une expérience, on développe des capacités et des habiletés, on établit des contacts sociaux. Il est à moitié réel et à moitié fictionnel puisque la personne joue réellement avec des représentations fictionnelles en les manipulant, les transformant, les interprétant, etc. Le joueur joue dans la réalité, l'action n'est pas fictive. Virtuel signifie *virtual* en anglais, *virtual* signifiant « quasi », quasi prenant le sens de « comme si », « presque », « pour ainsi dire ». La traduction française ne prendrait donc pas en compte cette signification. Les deux maîtres de conférences en sociologie Sylvie Craipeau et Marie-Christine Legout, dans *La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire* (2003), nous donnent une définition des jeux en ligne. Ces derniers seraient des phénomènes modernes apparus dans les années 90, des créations de sociétés imaginaires dans lesquelles évoluent et se rencontrent des personnages. Les jeux en ligne sont d'ailleurs élaborés par des concepteurs et des éditeurs de logiciels et gérés par internet par des administrateurs de portails d'accès. Ils structurent différemment les rapports entre réel et imaginaire, car le virtuel tente de se rapprocher au mieux de la réalité. Apparus sous l'acronyme MMORPG *(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*[6], les jeux en ligne impliquent les RPG *(Role-Playing Game)*[7] tandis que les MMOG *(Massively Multiplayer Online Game)*[8] englobent maintenant

[6] Voir lexique.
[7] Voir lexique.
[8] Voir lexique.

tous les sous-genres tels que les FPS (*First Person Shooter)*[9] et le RTS *(Real-Time Strategy)*[10], tous étant « massivement multi-joueurs ». Dans ces jeux, le joueur possède des avatars, des représentations physiques et virtuelles créent par l'utilisateur, nous dit Raphaël Colson, écrivain et essayiste de science-fiction, dans son article de revue *Les raconteurs d'histoires et les faiseurs d'univers* (2009). Ces jeux en ligne permettent notamment de faire partie d'une communauté. En effet, les joueurs se rassemblent sur ces jeux dans le but de jouer ensemble et forment des guildes, des communautés organisées au sein du jeu jouant régulièrement ensemble en possédant même parfois un site internet hors du jeu. Les communautés sont sociologiquement composites, mais cette mixité ne signifie pas pour autant que les relations entre les joueurs soient affinitaires. Les joueurs peuvent faire partie d'une communauté sans s'entendre avec chaque joueur. C'est ce qu'explique Vincent Berry, maître de conférences à l'université de Paris 13 étudiant les loisirs, les jeux et les médias, dans *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo* (2012).

Nous allons voir que le *cosplay* regroupe notamment cette communauté et ce, en lien avec les jeux en ligne, de façon tout aussi directe qu'indirecte. Le *cosplay* rend explicite la relation ambiguë entre le fictif et le réel, les *cosplayeur*s montrent que le fictif façonne le réel. Certains chercheurs anglais ont d'ores et déjà réalisé des recherches sur le *cosplay*. Henrik Bonnichsen, ancien étudiant à l'Université de Stockholm, dans *Cosplay – Creating or playing identities ? An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans* (2011), se rend compte que la pratique serait un moyen pour les individus de devenir un autre et ainsi d'assumer l'identité de personnages. Il soutient également que l'activité du *cosplay* joue un rôle plus important et bien plus permanent dans la vie quotidienne des fans, dans la création de leur identité, mais aussi pour créer un sentiment d'appartenance au monde. Le *cosplay* serait d'ailleurs une activité de groupe, réunissant alors une communauté dans laquelle ces *cosplayeur*s vont cheminer vers la création de cette identité. Selon cet auteur, le *cosplay* est une tendance dérivée de la culture manga impliquant des fans se déguisant en personnages et assistant à des conventions avec des fans partageant les mêmes idées. Effectivement, lors de ces conventions, les *cosplayeur*s jouent le rôle de leurs personnages et tentent de les imiter le mieux possible, c'est ce que l'on appelle le *roleplay*[11]. Nicolle Lamerichs ajoute que ces conventions permettent aux *cosplayeur*s de s'exercer lors de compétitions, dans des vidéos ou encore des photographies (2011).

Elle nous explique que les costumes comporteraient quatre éléments : un récit, des vêtements,

[9] Voir lexique.
[10] Voir lexique.
[11] Voir lexique.

une pièce de théâtre ou un spectacle, et un sujet ou un joueur (2011). Chaque élément pourrait être utilisé comme point de départ pour une analyse de *cosplay*.

Par ailleurs, en 2013, Leng a étudié le *cosplay* et, une de ses pratiques, le *crossplay*. Elle considère le *crossplay* comme un sous-ensemble du *cosplay*. À ce moment-là, les principes sont exactement les mêmes que le *cosplay* mais les *cosplayeur*s porteront un costume et incarneront un personnage du sexe opposé.

Joëlle Nouhet-Rosemann, psychanalyste et chargée de cours à l'Université Paris 7-Denis Diderot, réalise des recherches à propos du *cosplay* et interroge une jeune *cosplayeuse*. Dans *Mangamania et cosplay* (2005), elle dit que le *cosplay* se détache du déguisement puisqu'avec celui-ci, la personne ne joue pas. Il permet d'incarner un personnage précis, de faire du spectacle. Toutefois, sa recherche semble aujourd'hui remise en question car il est dit que le *cosplay* concernerait seulement des œuvres japonaises tandis qu'aujourd'hui, le *cosplay* touche à n'importe quelle personne réelle ou n'importe quel personnage fictif. Il concerne également une forme scénique, visible à la création du personnage, c'est-à-dire l'incarnation sur scène. Selon la personne que la chercheuse interroge, le spectacle et la confection du costume lui renvoient aux plaisirs de l'enfance, à une activité ludique à la fois créative et à une identité féminine partagée dans sa famille. Par ailleurs, porter un costume offrirait une enveloppe sécurisante. Les *cosplayeur*s développent leur créativité afin d'aboutir à une ressemblance incarnée avec le personnage choisi et à une reconnaissance par un public averti.

Les jeux vidéo laissent à voir des « mondes possibles » que les utilisateurs peuvent générer, nous dit Rémi Cayatte, chercheur en sciences du jeu, dans *L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo* (2016). C'est ainsi que Cayatte, en reprenant les termes de Sébastien Genvo, *game designer* et chercheur spécialiste des jeux vidéo, nous dit qu'il est mieux de parler de *« play design »* au lieu de *« game design »* revenant à placer au centre de la réflexion une expérience particulière de jeu qui a été modélisée pour faire vivre à un joueur modèle une expérience singulière (2016, p. 2). La notion de joueur modèle concerne en premier lieu le lecteur modèle du philosophe Umberto Eco. Ils ont en commun d'être à la fois des destinataires visés par l'auteur d'un texte ou d'un jeu, mais également d'être construits par ce dernier. Tout repose sur les compétences de l'utilisateur modèle tout autant qu'il participe à les produire. C'est pour cela que l'on va discuter au sujet des systèmes fermés dans lesquels les joueurs ont peu d'impact sur les modalités ludiques pouvant s'inscrire dans le *game* (mécanismes et fonctionnement d'un jeu, autrement dit ses règles et éventuels objectifs à atteindre) et dans le *play* (la façon avec laquelle le joueur va interagir avec le jeu, la jouabilité

et les possibilités de configuration des éléments du jeu). Le terme de *gameplay*[12] va donc regrouper deux modalités du jeu : ce qu'il est possible ou non de faire pour l'utilisateur *(game)* et la manière avec laquelle il est possible ou non de le faire *(play)*. Avec les systèmes ouverts, il est proposé à l'utilisateur de ces systèmes non plus seulement des manières de faire « avec », mais des manières de faire « dans ». C'est comme cela que l'utilisateur peut façonner une partie du jeu, sur le plan audiovisuel mais aussi sur le plan des modalités ludiques sans recourir à des logiciels tiers. Cela peut être une possibilité d'appropriation parmi d'autres, à l'image des *mods* – des modifications de jeux vidéo, sous la forme d'un greffon qui s'ajoute à l'original, le transformant parfois complètement pour créer un nouveau jeu – ou, à l'inverse, être indissociable du fonctionnement même d'un jeu. Il s'agit de contenus générés par les utilisateurs ou encore de contenus délégués aux utilisateurs. Ces systèmes ont permis la naissance des MOBA *(Multiplayer Online Battle Arena)*, des jeux vidéo en ligne dans lesquels les joueurs interagissent plus librement et à plusieurs. Il s'agit de faire partie d'une équipe et d'en affronter une autre. Sébastien Genvo, dans *L'expression vidéoludique*, parle davantage du *« gameplay »* (2006, p. 10). Il est indépendant des exploits techniques en termes de beauté des graphismes dans un jeu vidéo. En s'appuyant sur les recherches de Donald Woods Winnicott, pédopsychiatre et psychanalyste, Genvo explique que le mot *game* renvoie à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu *play* (2006). Pour Jacques Henriot, chercheur spécialiste du jeu, le mot *game* renvoie à la structure d'une situation ludique, à un système de règles que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien une action. Le mot *play* correspondrait à l'action menée par celui qui joue, à l'attitude ludique du joueur vis-à-vis de cette structure. Le *play* renvoie à une liberté d'action et le *game* à des règles strictes. Le *game* et le *play* doivent être équilibrés pour un bon *gameplay*. Pour Henriot, jouer est surtout une question d'intention, un objet ne peut déterminer par lui-même l'usage qui va en être fait (Cité dans Genvo, 2006).

Il est possible de parler de « ludicisation », selon Fanny Barnabé, dans *La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : Une étude des fanfictions comme dispositifs jouables* (2014, p. 2). Définie par Sébastien Genvo comme l'ensemble des processus qui consistent à faire entrer un objet dans le monde du jeu, pouvant être envisagé comme une composante naturelle du jeu revenant à transposer d'un objet à l'autre une même attitude de joueur. La « jouabilité » des structures ludicisées dépendrait alors, selon Genvo, de leur capacité à s'adapter à ce comportement et à le nourrir. En répondant à l'activité libre du joueur, les dispositifs deviennent

[12] Voir lexique.

donc de véritables *games*, c'est-à-dire des représentations temporairement figées d'un *play* en constante reconfiguration. La jouabilité est une dynamique dans le travail des *fanfictions* de Barnabé. Les textes écrits par les fans résultent de la réappropriation ludique d'un univers fictionnel (d'un *play*) qui se solidifie en nouveau système de règles (en *game*) : l'écriture de *fanfiction* est soumise à certaines normes. Cependant, le *game* est constamment renégocié par l'utilisation qu'en font les praticiens (les règles ne cessent d'être discutées, transgressées, réinventées). Barnabé, chargée de recherches FNRS[13] à l'Université de Liège en Belgique, nous parle des *fanfictions*, dans son cas. Avec le numérique, en relation avec l'attitude ludique des utilisateurs, il existe une véritable réappropriation ludique de l'écriture amateur. Son travail interroge la manière dont les *fanfictions* répondent au *play* qui les investit et alimentent l'expérience ludique. Elle parle notamment de « fictionnalisation de soi » (2014, p.7) utilisée par les auteurs. Les acteurs de la communauté doivent dorénavant choisir un pseudonyme et élaborer un profil pour dessiner un véritable personnage d'auteur. En parallèle, Barnabé parle de *roleplay* dans les *fanfictions* afin de décrire les personnages. La réappropriation d'une œuvre à travers l'écriture de *fanfictions* entraîne l'ouverture du texte original à une plus grande contingence permettant à la jouabilité de faire son effet. Si la fixité du jeu vidéo en tant que *game* impose une limite à l'activité libre de l'utilisateur (se limite à la liberté d'interprétation), le détournement de ces textes originaux opère une véritable libération du *play*. Nous remarquons ainsi que le *cosplay* répond d'ores et déjà à ce genre de logique, étant lui-même un moyen de réappropriation d'une œuvre.

Beaucoup de chercheurs dans le domaine des jeux vidéo prennent pour exemple la classification des jeux selon Roger Caillois, écrivain et sociologue. C'est le cas de Lafrance. Selon Caillois, quatre attitudes fondamentales des jeux sont présentes : les jeux de compétition (Agon), les jeux de hasard (Alea), les jeux de simulacre *(Mimicry)* et, enfin, les jeux de vertige (Ilinx) (Cité dans Lafrance, 2006). Les jeux de vertige concerneraient les balançoires, les sauts à l'élastique. Les jeux de compétition sont en rapport avec le billard, les échecs. Les jeux de hasard sont constitués de dés, de la loterie. Mais, dans notre cas, il s'agit surtout de nous intéresser aux jeux de simulacre. Ce sont des jeux supposant une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle. L'imitation ferait partie de la règle, une règle incessante dans laquelle s'inscrit la *mimicry*, soit le mimétisme. La règle consiste pour l'acteur à fasciner le spectateur, en évitant qu'une faute conduise celui-ci à refuser l'illusion. Un « je n'y crois plus » met fin au jeu de simulacre. La *mimicry* concerne le déguisement, le théâtre, d'où l'inscription du *cosplay*

[13] FNRS veut dire « Fonds de la Recherche Scientifique ».

dans celle-ci.

Le *cosplay* s'inspire par ailleurs des jeux de rôle. Auparavant diabolisé, le jeu de rôle n'existe que depuis une trentaine d'années et a été soupçonné comme dangereux, écrit Jean-Philippe Jaworski, écrivain de *fantasy* et auteur de plusieurs jeux de rôles, dans son article appelé *Évasion diégétique* (2009). Pour définir le jeu de rôle, les rôlistes ont souvent recours à l'analogie fictionnelle. Faire du jeu de rôle, c'est vivre un film ou un roman où les joueurs incarnent les personnages principaux et leur font vivre l'action. L'immersion créative dans la narration est donc un fondement du jeu de rôle. Le sociologue Sébastien Kapp, dans *Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature »* (2015), nous parle de *Donjons et Dragons*, premier jeu de rôles sur table en 1974. Les joueurs, que l'on appelle rôlistes, incarnent des archétypes de personnage, dont les caractéristiques se développent dans une nouvelle version parue trois ans plus tard, *Advanced Dungeons and Dragons*, autour d'attributs, de races fantastiques et de classes (professions). Mais, nous allons surtout nous intéresser aux jeux de rôle grandeur nature. Nés à la même époque que le jeu de rôle, ils s'inspirent assez largement de la version sur table, notamment dans la façon de créer les personnages, car le système de fiche reprend les codes des différents attributs sous la forme de points. Les univers sont peuplés d'elfes, d'orcs, de nains et de mages. Pour autant, le GN (autre nom du jeu de rôle grandeur nature), n'est pas la simple déclinaison du jeu sur table dans une version physique. Dès ses origines, il impose ses propres codes et ses façons de faire. Le passage en grandeur nature a permis d'ajouter un jalon en introduisant des traits moraux et des récits de vie personnelle, en faisant alors concorder la dimension psychologique ou imaginaire du personnage avec son existence tangible. Ici, les rôlistes se costument et interprètent leur personnage, tout comme les *cosplayeur*s avec le *cosplay*. En prenant en compte les recherches de Mason, Kapp nous explique que le développement de l'écriture autour des premiers jeux de rôle a pris trois grandes directions (2015). La première concerne l'expansion, car le bestiaire, la liste des sorts, les classes et compétences des personnages et les règles sont plus volumineux. La deuxième est l'expression avec l'écriture de scénario et d'intrigues. Enfin, l'interprétation avec des joueurs qui vont débattre sur le fonctionnement et l'application des règles. Le jeu de rôle grandeur nature, contrairement au jeu de rôle, permet une dimension performative *« live »* avec l'incarnation physique de son personnage, pour jouer avec des armes en mousse, rencontrer des créatures en tous genres. Le jeu de rôle grandeur nature répond à ses propres réseaux, ses propres caractéristiques, ses propres logiques d'organisation sociale. Il en devient un sous-genre du jeu sur table, mais aussi un jeu à part. Il prolonge le nouveau rapport aux activités ludiques entamées dans le jeu sur table, les participants entretiennent une réelle écriture collaborative.

Nous le voyons ici, les mondes fantastiques sont souvent de mise lorsque l'on parle de jeu. Dans le cadre de ce travail, nous parlerons notamment de la *fantasy*. Initialement un genre littéraire, la *fantasy* est le genre de l'imagination, mais également de la magie, desquels sont issus des mondes alternatifs ou parallèles. Les histoires se déroulent donc dans un monde alternatif différent du monde réel, sur une autre planète que la Terre ou dans un monde parallèle relié à cette dite planète par des passages magiques tels que des portails. La *fantasy* peut tout de même concerner la Terre, mais dans un univers magique séparé de l'univers réel. Le mot *« fantasy »* vient du terme anglais *« fantasy »* signifiant « imagination ». En ancien français, il existe le terme « fantaisie » étant à l'origine un synonyme d'imagination. Dans la *fantasy* issue des jeux vidéo, nous retrouvons les jeux de rôles (RPG), explique Lafrance (2006). Ils concernent l'aptitude à se mettre dans la peau d'un autre personnage et de construire une histoire autour d'une narration proche de la littérarité. Découlant des jeux *Donjons et Dragons* joués sur table, les jeux de rôles virtuels présentent la possibilité de jouer une histoire établie avec des PNJ (Personnages Non-Joueurs)[14] ou encore de jouer en ligne avec d'autres joueurs reliés en réseau. Les jeux de rôles mettent l'accent sur l'interaction du personnage avec d'autres, joueurs ou non joueurs, dans le dessein de créer des dialogues qui mèneront au déroulement du jeu. Cette catégorie aurait des liens avec celle que Caillois définit par le terme de *mimicry*, autrement dit le faire-semblant. Le joueur ferait ainsi comme s'il était un personnage autre que lui-même, pouvant changer de sexe, d'âge, de race, d'époque et joue, à l'intérieur des paramètres qu'il aura établis, à faire semblant, essayant de rester le plus fidèle possible à la représentation qu'il tente de personnifier. Par ailleurs, Berry (2012) nous parle des joueurs de MMORPG sensibles au domaine de la *fantasy*.

Jenn Gunnels, auteure et critique de théâtre, utilise la notion de « cadre » de Erving Goffman (1959), sociologue et représentant de la deuxième École de Chicago, pour parler du *cosplay*. Dans *"A Jedi like my father before me" : Social identity and the New York Comic Con* (2009), elle explique qu'en effet, un cadre est généralement déterminé socialement et historiquement car un *cosplayeur* s'habillerait en un personnage lors d'une convention, mais pas pendant son travail. Dans ce cas, il serait possible qu'une personne ait plusieurs identités qu'elle hiérarchise en fonction du lieu dans lequel elle se trouve, du rôle qu'elle doit accomplir à ce moment-là. Une *cosplayeuse* peut donc être une femme, une étudiante, une mère, une amie, etc. Tout dépend de notre interprétation et également de ce que la personne *cosplayeuse* veut nous présenter. Lamerichs (2011) rajoute qu'effectivement, les *cosplayeur*s jouent en permanence avec

[14] Voir lexique.

l'identité. L'identité serait comme un point de rencontre des discours qui nous affectent en tant qu'objets sociaux alors qu'il s'agit aussi d'un processus que les sujets produisent eux-mêmes. L'identité peut se retrouver « articulée » (Hall, cité dans Lamerichs, 2011), changée. Le *cosplay* souligne que le moi ne raconte pas seulement de la fiction, il est aussi partiellement fictif. C'est à travers l'interaction avec des histoires que nous pouvons nous imaginer et nous réaliser, l'imagination retrouvable notamment dans la *fantasy*. D'une autre manière, le sociologue Pierre Bourdieu parlait du concept de capital. Le capital constitue les attributs (économiques, sociaux, culturels) des individus, des avantages hérités de leur environnement social. Bonnichsen (2011) s'appuie sur ce dernier. En se référant à l'œuvre de Bourdieu, *La distinction, une critique sociale du jugement* de 1979, Bonnichsen parle du capital symbolique et très brièvement du capital économique, du capital culturel et également du capital social. Il explique que le capital symbolique décrit les positions sociales dans la société et désigne tous les types de ressources mises en œuvre par un groupe social pour obtenir un avantage par rapport à un autre groupe. Au sens de Pierre Bourdieu, cela est utilisé à plus grande échelle pour distinguer les classes sociales d'une société. Quant à Leng (2013), cette dernière parle de capital culturel en rapport avec leurs facultés de fan et leur créativité artistique. Les *cosplayeur*s acquièrent un capital culturel sous la forme de connaissances en dessins animés et de compétences costumées qui valident leur statut de fan, où les *cosplayeur*s populaires sont admirés et ont leurs propres fans. Pour se distinguer, des *cosplayeur*s utilisent le *crossplay* dans leur art et dans leurs compétences en tant que fan.

Enfin, Berry nous parle de « méta-jeu » (2012, p. 243) qu'il emprunte à Richard Garfield, le créateur d'un jeu de cartes appelé *Magic: The Gathering*. En étudiant l'expérience des joueurs de MMORPG, il constate que cette expérience repose autant sur le jeu lui-même que sur l'ensemble des activités qui l'accompagnent comme la gestion de la communauté, la création de vidéos, de sites internet, de blogs, ou encore, pouvons-nous ajouter, le *cosplay*. Ces pratiques peuvent donc être regroupées sous la notion de « méta-jeu ». Le méta-jeu engage le plus souvent les joueurs dans des processus, parfois d'apprentissages, qui dépassent en partie la pratique elle-même. Le plaisir est autant lié à la pratique qu'à la préparation, ces deux dimensions sont constitutives de l'expérience du joueur. Le *cosplay*, selon Berry, se trouverait entre ce méta-jeu et ce qu'il appelle « carnaval » (2012, p. 243). Professeur émérite à l'Université de Liège, Jacques Dubois, dans *Carnaval : Fête, révolte, spectacle – Pour une histoire* (1979), parle davantage du carnaval, et, pour penser le *cosplay*, il est intéressant d'en évoquer les analogies avec ce dernier. Le carnaval est un « phénomène social » (1979, p. 16) qui relève du spectacle. Il s'agit d'abord d'une fête populaire, puis, le rite carnavalesque semble avoir colonisé bon

nombre d'autres fêtes, étendant son esprit, son style, ses formes, etc. Le carnaval dénonce la routine à l'aide de « l'esprit du simulacre » (1979, p. 19). Le carnaval est alors :

« [Une] fête dont le cadre social est de type communautaire […] et dont le temps est vécu comme temps de rupture doué de qualités telles qu'il permet la réaffirmation, hors du quotidien, de la cohésion sociale du groupe dont il porte les valeurs […], et par cela même, est conçu comme dynamique (que ces valeurs soient celles du pouvoir établi ou celles d'un groupe en opposition) » (Mesnil, cité dans Dubois, 1979, p. 20).

« Si Carnaval a parfois servi d'appui à la révolte, plus souvent il apparaît dans notre histoire comme régulateur social proposant un exutoire ludique aux tensions existantes » (Dubois, 1979, p. 31). Il y a alors le carnaval dit « touristique » (1979, p. 32) que connaît notre époque et déjà évoqué au milieu de XIX^{ème} siècle en Europe occidentale, carnaval de masse avec défilé de chars décorés, concours de travestis, déguisements en tous genres, etc. Il existerait une réelle mise en spectacle. Lié à la fête, c'est une manière comique et parodique d'appréhender le réel dans le travestissement.

Cadre méthodologique

Treize entretiens semi-directifs avec des *cosplayeurs* francophones ont été réalisés ainsi que quatre observations participantes à la Senyu[15] le dimanche 17 février 2019 lors de la convention, mais aussi lors des concours *cosplays* prévus. Toutefois, des vidéos (disponibles dans les annexes) ont également été visualisées pour pouvoir observer deux concours *cosplays* réalisées par deux de ces quatre individus. Ces concours ont eu lieu le samedi 16 février 2019 lors de la même convention.

Les *cosplayeurs* étaient des hommes et des femmes plus ou moins connus dans la communauté. Ils jouaient ou ont joué aux jeux vidéo de type *fantasy*. Ils *cosplayent* alors des personnages de jeux vidéo *fantasy* ayant ainsi, pour certains, des attributs moraux et physiques imaginaires.

Voici le profil des treize *cosplayeurs* interrogés :

- Axelle Holmes Cosplay : Marion, 22 ans, habite à Marne-La-Vallée, est Française, vendeuse à Disneyland Paris et a commencé le *cosplay* en 2015 ;
- Bahamut Cosplay : Priscilla, 26 ans, habite à Montpellier, est Française, nourrice et *cosplayeuse* depuis 2013 ;

[15] Il s'agit d'une convention s'étant déroulée le 16 et 17 février 2019 au Centre des Congrés d'Épinal.

- DM Cosplay : David, 22 ans, habite à Differdange au Luxembourg, est Luxembourgeois, militaire et *cosplayeur* depuis 2016 ;
- Galcien : Antoine, 30 ans, habite à Montpellier, est Français, maître de conférences en science de gestion à Montpellier et *cosplayeur* depuis 2007 ;
- Helya Cosplay : Juliette, 22 ans, habite à Jarville-La-Malgrange, est Française, graphiste et *cosplayeuse* depuis 2015 ;
- Honor : Femme voulant rester anonyme, 18 ans, habite dans le Nord-Pas-de-Calais, est Française, lycéenne en baccalauréat littéraire à Nancy et a commencé le *cosplay* en 2017 ;
- LeelooKris Cosplay : Christelle, 32 ans, habite près d'Épinal, est Française, infirmière et *cosplayeuse* depuis fin 2014 ;
- Luna Stellar Cosplay : Femme voulant rester anonyme, 31 ans, habite à Nancy, est Française, vendeuse et exerce le *cosplay* depuis 2013 ;
- Nightmare Illusion : Wesley, 21 ans, habite à Valence, est Français, costumier chez Parallel Life Studios, a commencé le *cosplay* en 2011 ;
- Okoée Cosplay : Océane, 20 ans, habite en Lorraine, est Française, étudiante en graphisme, fait du *cosplay* depuis 2015 mais fabrique ses costumes depuis 2017 ;
- SnowKiss Cosplay : John, 24 ans, habite à Metz, est Français, consultant IT *(Information Technology)*, *cosplayeur* depuis 2014 ;
- Vaeleris Cosplay : Florian, 23 ans, habite à Charleroi en Belgique, est Belge, vendeur et *cosplayeur* depuis 2017 ;
- Zaiji Cosplay : Aladin, 28 ans, habite à Strasbourg, est Français, technicien de laboratoire et a commencé le *cosplay* en achetant ses costumes fin 2014 puis les a fabriqués à partir de 2016.

Enfin, les quatre *cosplayeuses* observées :

- Cos'Me Sven : Julie, 19 ans, s'est *cosplayée* en Ellia *skin*[16] Chevalier du Conseil du jeu *Summoners War: Sky Arena*. *Cosplayeuse* et chargée de communication dans l'association Cosplayers de France, Julie s'est rendue avec celle-ci à la Senyu pour y proposer leur stand. Elle a aussi participé au concours *cosplay* général solo le samedi 16 février 2019 dans l'espoir de gagner un des cinq prix (prix costume, prix prestation, le premier, deuxième et troisième prix). Une observation a été réalisée le dimanche 17

[16] Voir lexique.

février 2019 lors de la convention, mais aussi lors du concours du samedi ;

- Margot Hime : Margot, 21 ans, s'est *cosplayée* en Marie du jeu *Animal Crossing*. Margot a participé au concours *cosplay* général en groupe le dimanche 17 février 2019 dans l'espoir de gagner un des prix déjà cités avec ses amies. Ces dernières, avec qui Margot Hime réalisait un groupe *cosplay*, étaient Enzujo Cosplay en Méli et Acheria Cosplay en Céleste, toujours du même jeu vidéo. Cette observation a été réalisée uniquement le dimanche lors de la convention, mais aussi lors du concours ayant lieu le même jour ;
- Mistra Lulu : Lucie, 26 ans, s'est *cosplayée* en Sona *skin* Muse du jeu *League of Legends*. Lucie a participé au concours *cosplay* général en groupe le dimanche 17 février 2019 dans l'espoir de gagner un des prix avec son amie. Son amie Madeis Cosplay, de son groupe *cosplay*, *cosplayait* Diana *skin* Lune de Sang. L'observation a été produite uniquement le dimanche lors de la convention, mais aussi lors du concours ayant lieu le même jour ;
- Reiv Cosplay : Olivia, 23 ans, s'est *cosplayée* en Alexstrasza du jeu *World of Warcraft* le samedi, mais aussi en Evelynn *skin* K/DA du jeu *League of Legends* le dimanche. Olivia a participé à son premier concours solo le samedi 16 février 2019 uniquement pour le prix prestation et a réalisé un *cosplay* en groupe le dimanche 17 février 2019. Son groupe était composé de NoHype Cosplay en Akali, de SnowKiss Cosplay en Kai'Sa et aussi de Xanayah Cosplay en Ahri, tous sous leur *skin* K/DA. Une observation a été menée le dimanche lors de la convention, et également lors du concours de samedi.

En ce qui concerne les entretiens, un guide[17] a été établi. Ce dernier comprend quatre parties directrices dans lesquelles une dizaine de question ont été posées : « Présentation du *cosplayeur* », « Engagement dans le *cosplay* », « L'exercice du *cosplay* avec autrui », « Liaison entre jeux vidéo et *cosplay* ». Tout d'abord, les *cosplayeurs* devaient se présenter en donnant leur pseudonyme/prénom, leur âge ou encore leur lieu d'habitation. Ensuite, il s'agissait de découvrir leur engagement dans le *cosplay*, notamment ce qu'ils utilisent pour se *cosplayer*, s'ils achètent ou fabriquent leurs costumes ou encore s'ils participent à des concours *cosplays*. Une autre partie portait sur l'exercice du *cosplay* avec autrui. Par exemple, savoir si les *cosplayeurs* partagent leur passion avec leurs proches et découvrir leurs façons de communiquer au sein de la communauté. Puis, la dernière partie concernait la liaison entre jeux vidéo et

[17] Le guide d'entretien est présent dans les annexes dans chaque lien *Google Drive*.

cosplay afin de connaître en détails leur passion pour les jeux vidéo, l'origine de celle-ci et savoir quels jeux et quels personnages les inspirent au point d'en réaliser des *cosplays*.

Pour les observations, chacune a duré entre une heure et deux heures lors de la Senyu. Pour chaque personne observée, la même grille[18] a été utilisée. Cette dernière comprend alors six parties directrices : « Activités lors de la convention », *« Cosplay »*, « Interactions », *« Roleplay »*, « Rapport jeux vidéo/*Cosplay* », « Concours *Cosplay* ». La première partie concerne toutes les activités que la personne observée a pu réaliser ou non. La deuxième partie porte sur les aspects du *cosplay* du *cosplayeur*. La troisième partie renferme tous les éléments possibles lors des interactions avec d'autres *cosplayeurs*, des visiteurs ou encore avec des photographes lors de la convention. La quatrième partie porte sur le *roleplay*, c'est ici que l'on se rend compte si le *cosplayeur* observé incarne bel et bien son personnage en termes de mimiques ou encore de répliques. La cinquième partie, quant à elle, portait sur le rapport entre le jeu vidéo dans lequel était issu le personnage *cosplayé*, savoir si l'individu avait choisi un personnage connu par les autres ou encore constater si le personnage choisi ressemblait à la personne observée. La sixième partie concernait le concours *cosplay*, il s'agissait de découvrir les éléments et les décors utilisés pendant la prestation et de décrire cette dernière afin de voir si l'univers vidéoludique du personnage était bel et bien approprié. Enfin, une partie « Remarques » a été ajoutée pour obtenir plus d'informations utiles au sujet du *cosplayeur* et de son *cosplay*.

[18] La grille d'observation est également présente dans les annexes.

PENSER LE *COSPLAY* COMME UNE PRATIQUE LUDIQUE PAR ET POUR LES JOUEURS

1.1 Le *cosplay*, mot-valise hérité de « costume » et *« play »*

Lamerichs (2011), s'étant déjà *cosplayée*, nous expliquait que, lors de son expérience à une convention, sa sœur portait un *cosplay* de Quistis, un personnage du jeu vidéo *Final Fantasy VIII*, car elle s'identifiait à son personnage et se comportait comme lui. Au contraire, son amie ayant *cosplayé* Ceres, un personnage du jeu *Final Fantasy VI*, portait son costume par simple défi de couture car celui-ci était complexe à réaliser. Enfin, une autre amie était en Tifa, personnage de *Final Fantasy VII*. Elle aimait plus ou moins son personnage, mais surtout le jeu vidéo dont il faisait partie. C'est pourquoi elle en discutait avec d'autres *cosplayeurs* ou de simples visiteurs par passion pour le jeu. Le *cosplay* regroupe ainsi ce genre de motivations mêlant création et *roleplay*. Nightmare Illusion nous dit que le *cosplay*, « c'est le *costume playing*, c'est vraiment fabriquer le costume et incarner » un personnage.

1.1.1 Le costume au cœur de la créativité

Une des premières particularités du *cosplay* porte sur la créativité. Audrey Lamblin, ancienne étudiante du Master 2 SMEEF (Sciences et Métiers de l'Éducation, de l'Enseignement et de la Formation), dans *Qu'est-ce que la créativité ? Comment la développer ? Pour quelles finalités ? Cycle 1* en 2012, cite Michel De la Cruz, enseignant et auteur, qui dira que la création est le désir de faire, le plaisir de faire. « C'est une capacité à extérioriser un fantasme et à le traduire sur un matériau en utilisant une expression particulière, notre propre expression » (Lamblin, 2012, p. 4). C'est alors la particularité de l'expression, du thème abordé, du concept qui donne à voir si le *cosplayeur* est novateur. Dans le cas du *cosplay*, le *cosplayeur* fait preuve de création dans le costume. Il va chercher à découvrir comment rendre réel un costume qui est normalement virtuel, imaginaire, issu de la *fantasy*. Pour ce faire, il va chercher plusieurs matériaux différents. Certains *cosplayeurs* sont notamment fascinés par ce processus de

création. Axelle Holmes Cosplay aime fabriquer ses *cosplays* dans leur entiereté. En effet, elle est captivée par le processus de création. Comme plusieurs *cosplayeurs* interrogés et observés, elle stylise ses perruques, se maquille et fabrique la plupart de ses costumes et accessoires.
Certains *cosplayeurs* sont d'ailleurs passionnés par la couture et par la création avant même de faire du *cosplay*. Il s'agit du cas, par exemple, de Luna Stellar Cosplay. Cette jeune femme a commencé avec des *cosplays* composés de tissus, car elle avait réalisé une formation de couture auparavant. Elle a transposé ses acquis pour apprendre à coudre des costumes.

Toutefois, les *cosplayeurs* ont tenu à préciser que, même si le costume est acheté ou fabriqué, il reste un *cosplay* avant tout. Pour faire du *cosplay*, il ne serait pas obligatoire de créer soi-même son costume. Un *cosplayeur* peut tout aussi bien être un passionné qui incarne un personnage réel ou fictif tout en portant son costume. Justement, Galcien explique qu'il achète fréquemment ses costumes. Effectivement, il avoue s'être plutôt dirigé rapidement vers l'organisation *cosplay* – soit des événements autour du *cosplay* – dès 2007 que vers la création de costumes. N'ayant jamais cousu auparavant, il a commencé à apprendre à coudre en 2016 seulement. Avant cela, il passait ce que l'on appelle des commissions, c'est-à-dire des commandes prévues chez des *cosplayeurs* afin qu'ils fabriquent ses *cosplays* (costumes ou accessoires) en échange d'argent. Encore aujourd'hui, il en achète certains et en fabrique d'autres. Celui qu'il a fait de ses propres mains est le costume de Link, protagoniste principal dans le jeu vidéo *Hyrule Warriors*. En parallèle, Galcien aime bien se maquiller, mettre des perruques et même se travestir. Il fait ainsi appel à différentes techniques telles que les tissus, les matériaux pour fabriquer des armures (il utilise du worbla, matériau composé de colle et de bois pouvant prendre la forme que l'on souhaite lorsque l'on chauffe celui-ci), le maquillage et les perruques.
Beaucoup de *cosplayeurs* interrogés ont notamment commencé le *cosplay* en achetant leurs costumes. Il s'agit du cas de Helya Cosplay. Par la suite, elle a fini par créer ses costumes à l'aide de carton ou encore à l'aide de mousse pour la création d'armures. Quand il s'agit de costumes constitués de beaucoup de tissus, elle préfère les acheter.
D'autres achètent et fabriquent des éléments d'un seul costume en même temps. Lors des observations à la Senyu, nous avons pu apprendre que chaque *cosplayeuse* observée avait à la fois fabriqué et acheté les éléments de leurs costumes. Par exemple, Mistra Lulu, *cosplayée* en Sona *skin* Muse du jeu *League of Legends*, avait acheté les chaussures et stylisé sa perruque, mais fabriqué la toge, l'arme, les bracelets et la couronne de vignes de son personnage. De plus, cette jeune femme portant normalement des lunettes, les a enlevées pour réaliser au mieux son

cosplay de Sona, car le personnage n'en porte pas.
Notons tout de même que la majorité des *cosplayeurs* interrogés et observés ont cherché à faire preuve de créativité, chacun d'entre eux ont déjà fabriqué des *cosplays*, du moins des éléments primordiaux de leurs costumes.

Les *cosplayeurs* cherchent à ressembler aux personnages qu'ils *cosplayent* par le biais du déguisement, du maquillage et des perruques voire de quelques « transformations » corporelles telles que la musculation et le latex, nous le verrons. Toutefois, certains aiment y ajouter leurs caractéristiques qui leur sont propres, des traits de personnalité qui peuvent être tout aussi inévitables que délibérés. L'âge, le sexe ou encore la nationalité du *cosplayeur* sont inévitables mais peuvent être cachés ou non lors du *cosplay*. D'autres y ajoutent leurs caractéristiques personnelles, tout comme DM Cosplay :

« J'essaye toujours d'ajouter une petite touche de moi-même, parce que moi, j'ai, par exemple, des écarteurs dans les oreilles et aussi des tatouages. Et, ça, c'est mes petites touches personnelles pour les *cosplays*. Du coup, on voit aussi que j'essaye d'incarner le personnage, mais pas à fond. Donc, j'essaye aussi d'ajouter mes propres traits. »

Mais, certains attributs personnels peuvent poser problèmes dans la réalisation du *cosplay*. Certains *cosplayeurs* ont déjà reçu des critiques envers leur corps.
Kapp nous parlait justement du jeu de rôle à partir duquel les rôlistes souhaitaient donner plus de réalisme aux univers fictionnels en s'immergeant jusque-là uniquement en imagination, en les transposant dans la sphère physique (2015). Toutefois, le réalisme a été critiqué par de nombreux rôlistes, car le joueur est nécessairement limité par ses propres capacités physiques. Le jeu de rôle grandeur nature pècherait par son manque de crédibilité. Ce qui peut être le cas du *cosplay*, surtout lorsqu'il s'agit de *cosplayer* des personnages anthropomorphes ou avec des tailles et des formes surdimensionnées. DM Cosplay a expliqué n'avoir pas reçu de critiques envers ses *cosplays*, mais envers son corps. Des personnes lui ont notamment dit qu'il n'était justement pas assez musclé pour faire tel ou tel personnage qui lui, l'était. Il a toutefois conscience de réaliser des *cosplays* de personnages plus musclés mais, selon lui, arriver à ce genre de résultats est bien trop compliqué. Quant à la *cosplayeuse* Margot Hime, il fallait qu'elle trouve des moyens pour *cosplayer* le personnage de Marie du jeu *Animal Crossing* car celui-ci est un personnage anthropomorphe, un chien shih tzu. Elle a donc joué sur le maquillage pour avoir un museau blanc ainsi qu'une truffe noire, par exemple. Elle prenait, par ailleurs, soin de ne pas se faire bousculer dans les coulisses du concours de la Senyu pour que son costume reste

impeccable.
Il arrive également que des *cosplayeurs cosplayent* des personnages de leur sexe opposé. Il s'agit du *crossplay* dont Leng a étudié le sujet (2013). Ici, il serait question d'explorer la capacité d'expression artistique du *cosplayeur* en tant que fan, et pas forcément pour jouer l'identité du genre. Il ne s'agirait donc pas de travestissement à proprement parler.

Afin de demander leur degré de conformité pour *cosplayer* un personnage, une question posée aux *cosplayeurs* demandait s'ils seraient capables de faire de la chirurgie esthétique. La majorité a exprimé son refus, la question en faisant même rire certains. Galcien explique : « Non parce que je reste moi-même. Après, je pourrais faire appel à des prothèses pour avoir un nez que je moule ou des faux seins pour faire une fille. Il y a d'autres alternatives ». Des alternatives sont alors possibles pour réaliser au mieux le *cosplay*. Helya Cosplay ajoute :

« Non je pense pas parce qu'au final on ressemblera quand même jamais au personnage qu'on a envie d'être parce que généralement c'est quand même des personnages fantastiques donc... Si vraiment il fallait modifier son visage genre je prendrais du latex en fait, je ferais des moules ou telles choses de plus ingénieux, mais non je ne ferai jamais ça parce que du coup ça toucherait plus à ma vie privée qu'à ma passion et c'est pas non plus le but. »

Par ailleurs, Vaeleris Cosplay ajoute qu'il refuse de donner son corps à la chirurgie, mais qu'il pourrait faire des efforts en termes de musculation pour réaliser un *cosplay*. Il explique qu'il n'hésiterait pas à augmenter un peu le sport pour un *cosplay* et donne un exemple de *cosplan* – c'est-à-dire un *cosplay* qu'il a prévu de réaliser dans son planning de projet – qui est Darius du jeu vidéo *League of Legends*, un personnage tout particulièrement musclé.

À toutes ces idées, nous pouvons ajouter l'« exercice du possible », notion issue de l'ouvrage *Sous couleur de jouer* de Jacques Henriot (1989, p. 235). Le joueur ne se fixerait pas seulement un but, il agence pour y parvenir à un certain nombre de moyens. La pratique est essentiellement opératoire, il parle d'une « technologie de l'opération » (1989, p. 235). « Une opération est une transformation obtenue par des actes bien distincts les uns des autres et qui se suivent dans un certain ordre vers un but bien déterminé » (Valéry, cité dans Henriot, 1989, p. 235). Dans le jeu et/ou dans le *cosplay*, il ne suffit pas de vouloir faire quelque chose, il faut encore que l'on veuille accomplir l'un après l'autre les différents actes permettant de faire ce que l'on a choisi de faire. On procède alors à une suite d'opérations. Ces procédés ne garantissent pas au joueur une efficacité. À chaque niveau de la structure opératoire, il accomplit des choix, adopte des

tactiques dans des conditions telles qu'il peut toujours se demander, après coup, s'il n'aurait pas mieux fait de s'y prendre autrement. Le fait d'apprendre de cette manière fait que le joueur joue puisque le propre de tout jeu est de s'élaborer, de se poursuivre d'aller jusqu'à son point d'achèvement dans un climat de constante incertitude. Le jeu est l'exercice du possible. Le caractère plus ou moins aléatoire des techniques ludiques se trouve illustré par le fait que le joueur n'a pas toujours des outils qui conviendraient à la réalisation de son projet. Il se conduit donc en « bricoleur » dans le sens de Lévi-Strauss en utilisant les « moyens de bord » (Cité dans Henriot, 1989, p. 236). La technologie de l'opération ludique étant fréquemment improvisée. Ici, les *cosplayeurs* ont recours à des outils, à des objets, à des matériaux qui se trouvent à portée de main, mais qui n'ont pas été préparés pour l'usage qu'ils s'apprêtent à en faire et dont l'efficacité risque de s'avérer problématique. Peut s'ajouter la jouabilité « ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel. Cela vaut également pour un objet » (Henriot, 1989, p. 217). La fonction « jouet » d'un objet quelconque est la mesure de l'usage ludique qu'il est possible d'en faire, celle-ci doit pouvoir s'exprimer par un coefficient de jouabilité. Ainsi, chaque arme construite par un *cosplayeur* peut avoir une jouabilité, notamment lorsqu'il s'agit de faire du *roleplay*.

Par ailleurs, les *cosplayeurs*, tout comme les joueurs, peuvent rechercher la performance. C'est ainsi que Berry parle de *« theorycrafting »* (2012, p.78), pratique consistant alors à calculer et à chercher les biens qui peuvent idéalement augmenter les caractéristiques de son personnage dans un jeu de la façon la plus optimale possible. Les joueurs cherchent donc à obtenir du *stuff*[19] afin d'être le mieux « équipé » possible. Le *cosplay* répond à la même logique dans la création de costume. Certains *cosplayeurs* vont chercher des matériaux coûteux, de bonne qualité pour donner de la valeur ajoutée à leur costume, le but étant de le rendre plus performant (pour éviter de le casser, notamment lorsqu'il s'agit d'armure lourde ou d'autres pièces inconvénientes à porter) et plus esthétique. Dans le jeu, le joueur cherche à optimiser son personnage en l'équipant d'objets. Dans le *cosplay*, le *cosplayeur* s'équipe lui-même pour paraître plus esthétique et plus performant. Un joueur et/ou un *cosplayeur* peut être également dans une logique de distinction plutôt que dans une logique de performance afin de posséder des matériaux rares, différents de ceux des autres. Cela prouve un haut niveau, un capital symbolique acquis au cours du jeu, au cours de la création du *cosplay*. En voyant l'équipement, on reconnaît un bon joueur et/ou un bon *cosplayeur*.

À ces idées, nous retrouvons justement des similitudes dites lors des entretiens. Bahamut

[19] Voir lexique.

Cosplay utilise toutes sortes de matériaux et d'outils pour réaliser ses *cosplays*. Par exemple, elle utilise un aérographe, une ponceuse à bande, une imprimante 3D, de la résine, du silicone, des LED, un fer à souder, etc. ou encore des objets plus atypiques tels que des piles, des fils électriques, des embouts de cigarette électronique et des pompes à aquarium. À l'aide de cela, elle fabrique au mieux ses costumes et de façon à mettre à l'épreuve sa créativité.

D'autres *cosplayeurs*, ayant moins les moyens, préfèrent réaliser des *cosplays* peu coûteux où il est ensuite possible de récupérer des éléments du costume pour les mettre dans la vie de tous les jours. C'est le cas de Honor. Quant à Luna Stellar Cosplay, cette dernière ne prévoit pas de suite des *cosplays* de jeux vidéo puisqu'elle pense que les costumes sont complexes dans le sens où l'on ne trouve pas forcément les bons matériaux. Et, au contraire, des *cosplayeurs* comme LeelooKris Cosplay – épouse du *cosplayeur* Aldarion Cosplay – vont chercher des matériaux rares et coûteux. Elle se rend sur des sites de maquillage tels que *Majama*, marque conseillée par son ami *cosplayeur* Edes Cosplay ayant étudié à l'école Métamorphoses[20]. Elle utilise des matériaux comme le cuir qu'elle sélectionne avec soin. Elle prête attention aux défauts du matériau et préfère donc en acheter ailleurs que dans sa région, notamment à Paris ou en Belgique. Sinon, avec son mari, elle utilise d'autres matériaux atypiques tels que le PVC expansé à la place du worbla et de la mousse EVA qui sont généralement plus utilisés par les *cosplayeurs*. Au niveau des perruques, elle peut en acheter des onéreuses à l'occasion de concours comme lorsqu'elle a participé à la finale de l'EuroCosplay, concours *cosplay* mondial de haut niveau. Le but étant d'avoir une perruque de qualité et avec un effet naturel et réaliste. Nightmare Illusion se performe également car il explique utiliser beaucoup de matériaux différents. Son entreprise fabrique d'ailleurs du lycra texturé, ce qui lui donne accès à ce type de matériaux et les utilise pour ses *cosplays*. Le lycra texturé est utilisé dans les films pour réaliser des combinaisons de qualité. Il a accès à des techniques auxquelles peu de *cosplayeurs* peuvent prétendre maîtriser car il s'agit de techniques amenant à des costumes pouvant atteindre les 3000 euros. Sinon, il avoue avoir réalisé trois fois une armure provenant du jeu *The Elder Scrolls V: Skyrim*, appelée la Daedra, dans le but de la perfectionner.

[20] École de maquillage et d'effets spéciaux située à Strasbourg.

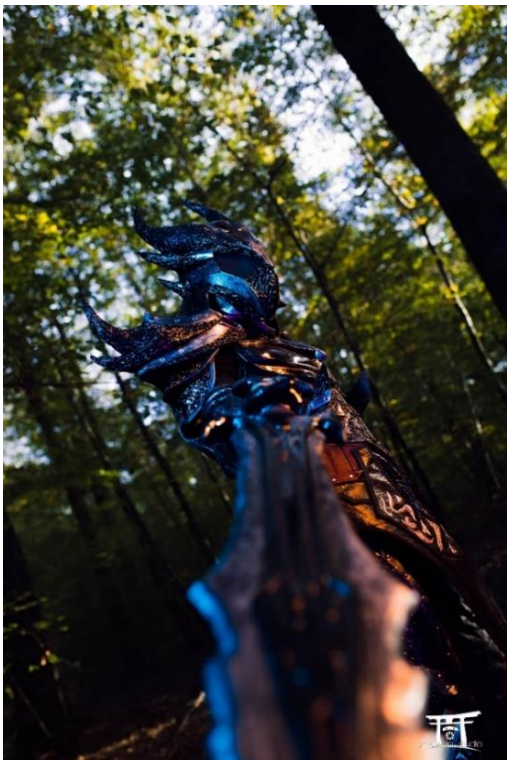

Figure 1. Nightmare Illusion en Daedra de The Elder Scrolls V: Skyrim. © Shashin Studio, 2019.

D'une autre manière, des *cosplayeurs* comme Zaiji Cosplay font en sorte de ne pas créer les mêmes costumes que les autres *cosplayeurs* afin de se démarquer :

« Je cherche pas à faire des costumes ultras connus, hyper *famous*[21], hyper populaires sur le moment et que tout le monde souhaite incarner. Je fais des costumes qu'on ne voit pas, en fait. C'est pour ça que je tombe jamais sur des personnes qui font le même *cosplay* que moi. […] Le problème de tout ce qui est *LoL*[22], tout ce qui est *Overwatch*, tout ce qui est grosses licences comme ça, même certains comme *Warcraft* ou ce genre de choses, c'est quelque chose que tu retrouves tout le temps[23]. C'est des personnages très très très connus, très populaires, que tu rencontres partout, qui sont pas forcément faciles à réaliser, mais, malheureusement, c'est très populaire. Et, les gens, c'est ce qu'ils recherchent, en fait. Ils recherchent des costumes très populaires, c'est surtout ça, en fait. Moi, c'est pas vraiment mon intérêt. »

D'ailleurs, Zaiji Cosplay dit se spécialiser dans la création d'armures en mousse. S'il peut, il évite les perruques. En ce qui concerne le maquillage, il utilise du classique tel que du fond de

[21] « Célèbre », en Français.
[22] *LoL* est le diminutif, l'acronyme souvent utilisé pour désigner le jeu *League of Legends*.
[23] Nous verrons, qu'effectivement, ces licences sont très *cosplayées* par les *cosplayeurs* fans de jeux vidéo.

teint, de la poudre, des fards ou encore des crayons. Pour les perruques, il en achète sur des sites qu'il essaye de personnaliser un minimum.

Ainsi, les *cosplayeurs* répondent à cette optique de « l'exercice du possible » de Jacques Henriot. Ils ont conscience des défis qui les attendent en créant, en *cosplayant* des personnages de jeux vidéo. Comme nous le savons, les personnages de jeux vidéo ont des caractéristiques physiques bien souvent difficiles à reproduire dans la vie réelle. Les *cosplayeurs* cherchent tout de même des moyens pour y parvenir et *cosplayer* le personnage souhaité à l'aide d'alternatives. Vaeleris Cosplay a notamment *cosplayé* Sephiroth du jeu *Final Fantasy VII*, ce personnage est le protagoniste principal et est équipé d'une épée qui serait impossible à manier et à forger dûment à sa longueur.

Figure 2. Vaeleris Cosplay en Sephiroth de Final Fantasy VII. © Graffitis prod, 2017.

C'est ici que la créativité entre en jeu, surtout lorsqu'il s'agit de créer un costume qui n'a jamais été fait auparavant. Si le costume a déjà été fait, il est possible de trouver des explications sur internet et sur les réseaux sociaux. Il faut ainsi se baser sur une photographie du *cosplay* en question ou faire marcher sa créativité jusqu'au bout : « C'est énormément de recherches, de tests le *cosplay*, au final. C'est un hobby de créativité donc, forcément, qui dit créatif, dit inventer et trouver des nouveaux trucs », nous dit Vaeleris Cosplay à ce sujet. Il faut également penser au maquillage qui doit permettre d'imiter des traits irréalistes de personnages de jeux vidéo.

Il faut avoir conscience du physique de son personnage pour le *cosplayer* au mieux. Lors des observations, les *cosplayeuses* avaient conscience de leur costume, notamment quand il s'agissait de *cosplayer* des personnages portant des vêtements courts.

À noter que certaines, parmi les personnes interrogées, préfèrent tout de même choisir des personnages dont le *cosplay* est réalisable car leurs caractéristiques personnelles et physiques se rapprochent de celles du personnage de jeux vidéo. Zaiji Cosplay nous dit :

« Alors, franchement, c'est pour tout le monde le *cosplay*. Que tu aies une personne qui soit mince, musclée, grosse, énorme, peu importe. Tout le monde peut faire du *cosplay*. Pour ma part, j'ai plus d'intérêt d'incarner un personnage qui ressemble un minimum physiquement à la personne, c'est-à-dire que, s'il est musclé, il est important qu'elle soit un minimum musclée. Ça après, c'est mon intérêt parce que je suis très minutieux, […] je suis très fidèle au personnage. »

Sans oublier que les costumes demandent un temps souvent important. Les psychologues Robin Rosenberg et Andrea Letamendi, dans l'étude *Expressions of fandom: Findings from a psychological survey of cosplay and costume wear* (2013), ont demandé aux *cosplayeurs* quel temps pouvait prendre un seul costume. Le temps total consacré à la préparation variait alors entre une heure et 450 heures sur 112 répondants, avec un temps moyen de 44,16 heures. C'est ainsi que l'on se rend compte de la complexité des costumes, mais aussi du temps de travail que cela représente, la créativité étant en jeu. Pour Cos'Me Sven, *cosplayeuse* observée lors de la Senyu, expliqua qu'il s'agissait de 150 heures de travail, pour sa part. Pour un des costumes de Reiv Cosplay, *cosplayeuse* également observée, il s'agissait ici d'une cinquantaine d'heures.

Cosplayer et jouer se rapportent à une question d'intention, nous dit Henriot (Cité dans Genvo, 2006). La prise en compte de l'attitude ludique du joueur *(play)* face à la structure de l'œuvre *(game)* dans le processus de concept est essentiel, explique à son tour Sébastien Genvo. Cela montre que le jeu est une activité librement consentie. Dans le cas d'un jeu vidéo, le joueur doit diriger le récit des événements qui constitueront l'histoire d'une partie, ceci en jouant avec les mécanismes ludiques mis en place dans le *level* [24] (Genvo, 2006). Les *cosplayeurs* vont au-delà du *game* et privilégient avant tout le *play*.

[24] Signifie « Niveau » en français.

1.1.2 Le *(role)play*, l'incarnation ludique d'un personnage

« Pour moi, le *cosplay*, ça serait l'art d'incarner un personnage qui soit issu d'un jeu vidéo, d'un animé, d'un film… D'un support de base, une image de référence… Qu'il y ait une référence d'un personnage particulier. C'est ça qui va différencier le déguisement du *cosplay*. Pour moi, avec le *cosplay*, il y a une référence. Si t'as pas de référence, si c'est un pirate, si c'est une princesse… Si t'as pas la référence exacte d'une personne, d'un personnage, pour moi, c'est pas du *cosplay*. Et puis, après, que tu l'achètes ou que tu le fabriques, c'est pas grave. Il faut surtout se mettre dans le costume et dans le rôle. Dans le *roleplay*. Voilà » (LeelooKris Cosplay).

Dans le *cosplay*, nous parlerons surtout de *roleplay*, ce qui veut dire littéralement jouer un rôle, nous dit Berry (2012). Issu du jeu de rôle sur table, ce terme est à comprendre comme l'interprétation d'un personnage selon un ensemble de codes initialement propres au genre médiéval fantastique, à la *fantasy*.

« Ça dépend, quand y a des enfants qui nous adorent et du coup t'as les parents qui demandent si on peut se prendre en photo avec eux, les enfants nous appellent par le prénom du personnage, du coup moi je joue le jeu. Oui y'a clairement du *roleplay*, d'où le nom de *cosplay* d'ailleurs, t'as "Costume" et *"Play"* dedans. *"Play"* pour *"Roleplay"* » (Honor).

On parle à la fois d'une pratique et d'une posture ludique qui consiste à parler et à interagir selon les conventions du jeu, définies par un *background* [25] mais aussi par un patrimoine ludique sur lequel se sont construits notamment les MMORPG avec des événements *roleplay* dans lesquels les joueurs incarnaient totalement leur personnage. Le *roleplay* est basiquement lié aux jeux vidéo, le *cosplay* en a repris les codes. Le *roleplay* amène les *cosplayeurs* à maîtriser l'univers du personnage qu'ils incarnent, à connaître ses mimiques et ses répliques. Comme dans le contexte du jeu de rôle sur table, nous parlerons de scénario pour le *roleplay*. Il peut être écrit à l'avance ou improvisé. Il s'agit alors pour les *cosplayeurs*, comme dans un jeu de *mimicry*, de devenir soi-même un personnage illusoire et de se conduire en conséquence. Dans les jeux, les joueurs peuvent faire du *roleplay* en jouant leur personnage au cours du PvE *(Player versus Environment)*[26], du PvP *(Player versus Player)*[27] ou du *craft*[28]. Avec le *roleplay*, tout particulièrement en rapport avec le *cosplay*, comme au théâtre d'improvisation, les *cosplayeurs*

[25] Voir lexique.
[26] Voir lexique.
[27] Voir lexique.
[28] Voir lexique.

interagissent pour créer une histoire. C'est la participation à une activité qui repose essentiellement sur l'interprétation d'un personnage. Cette activité génère également de la sociabilité entre les *cosplayeurs*. Erving Goffman parlait lui-même de faire-semblant dans son ouvrage intitulé *Les cadres de l'expérience* (1991) :

« Par "faire-semblant" j'entends une activité qui apparaît à ses participants comme une imitation ou une répétition erronée, ostensible, d'une activité moins transformée, et dont on sait que rien de concret ne résultera. La "raison" qu'on invoque habituellement lorsqu'on s'engage dans ces fantaisies est que l'on y trouve une satisfaction immédiate. On parle ainsi de "passe-temps", de "divertissement" » (Goffman, 1991, p. 57).

Concernant le *mimicry*, Nicolas Lozzi – bibliothécaire et professeur à l'IUT Métiers du Livre d'Aix-en-Provence et passionné par les mécanismes de jeux – dans *Une petite histoire du jeu* (2009), nous explique que si le jeu suppose l'entrée de chaque participant dans un univers fictionnel reconnu comme illusion – l'étymologie du terme étant celle de « l'entrée de jeu » : *in-lusio* – certains d'entre eux reposent sur le mécanisme du simulacre pour être pratiqués. C'est ce que nous avons vu avec Caillois, le terme de *mimicry* signifiant mimétisme en français. Le plaisir de ce genre de jeu proviendrait de celui du déguisement, de la création narrative, l'envie de jouer à un personnage.

Henriot nous parle de l'« hypothèse ludique » (1989, p. 284), une décision prise en commun de jouer à un jeu plutôt qu'à un autre. Jouer à un jeu est suspendu à l'idée de supposer être un personnage. La supposition porte à la fois sur le contenu du jeu, sa thématique particulière, et sur le principe même de l'entreprise fictionnelle. Lorsque l'hypothèse est supposée, cela fait partie d'un domaine nouveau, celui du jeu, à l'intérieur duquel il présente les traits d'une réalité. C'est un fait que, pendant la durée du jeu, nous supposons être des personnages de jeux vidéo. Nous comprenons alors que nous ne sommes pas véritablement ces personnages car nous devons le supposer, mais qu'il s'agit de l'idée directrice de notre jeu. Cela touche au statut de l'illusion, qui est à la fois réel et irréel. Réel dans la mesure où il est intensément présent à la conscience du joueur, donne forme et consistance à son jeu, irréel parce que le joueur sait très bien qu'il n'est pas ce qu'il dit être.

Okoée Cosplay explique qu'avec le *roleplay*, le *cosplayeur* va faire toutes les mimiques du personnage que l'on voit dans le jeu vidéo dont il fait partie. Dans ce cas, il se doit de connaître le jeu vidéo ainsi que le personnage. Okoée Cosplay considère que, sans le *roleplay*, le *cosplay* est simplement un costume.

Le *roleplay* est souvent utilisé lors des concours *cosplays*, mais aussi lors de photos shootings et de vidéos. Il s'agit du cas de Axelle Holmes Cosplay, par exemple. Toutefois, le *roleplay* est mis de côté lorsque les *cosplayeurs* parcourent les allées des conventions dans lesquelles ils se rendent, mais aussi lorsqu'ils parlent à leurs amis durant ces rassemblements, ce que fait DM Cosplay. Bahamut Cosplay ajoute qu'il vaut justement mieux connaître son personnage avant de le *cosplayer* pour réaliser au mieux son *roleplay* afin de connaître ses mimiques et de rentrer plus facilement dans la peau du personnage. DM Cosplay explique imiter son personnage lorsqu'une personne à la convention le lui demande. Il en est de même pour Helya Cosplay :

« […] c'est pas en marchant dans la convention que je vais m'amuser à faire des petites phrases ou des trucs comme ça, quoi. Je réponds quand y'a des personnes qui vont me voir et qui vont me faire *"I need healing"* [29] parce que j'ai fait un *cosplay* de Mercy, [un personnage du jeu *Overwatch*] du coup je vais répondre, je vais genre lancer du soin, mais voilà c'est pour répondre à la personne […] »

Quant à Galcien, celui-ci explique que les personnages qu'il a déjà *cosplayés* ne demandaient ni de gestuelles, ni de démarches particulières. Les poses issues des jeux des personnages qu'ils *cosplayent* étaient réalisées lors de photographies. Nightmare Illusion réalise d'ailleurs des photos shootings avec un de ses photographes, Shashin Studio. Zaiji Cosplay, lui, met des photographies de ses *cosplays* sur ses réseaux sociaux tout en prenant la pose et ajoute une citation sur une de ses photographies en question. Mais, lorsqu'il s'agit d'une personne venant lui demander une photographie en convention, il peut être soit dans le *roleplay*, soit lui-même selon la personne. Cela dépend également si la personne vient pour lui, en tant que *cosplayeur*, ou pour le personnage qu'il *cosplaye* et qu'il admire. Pour Cos'Me Sven, elle improvisait des poses de son personnage lors des photographies. D'autres photographies ont été prises lors de la Senyu lorsqu'elle tenait une peluche. Cette dernière était un *devilmon*, objet du même jeu que son personnage.

[29] « J'ai besoin de guérir » en français.

Figure 3. Cos'Me Sven en Ellia skin Chevalier du Conseil de Summoners War: Sky Arena. © Shashin Studio, 2019.

Pour les vidéos, les *cosplayeurs* ne peuvent pas parler car, souvent, une musique est ajoutée à celles-ci, explique Nightmare Illusion. Il faut ainsi se montrer, faire des gestes que les personnages adoptent dans les jeux vidéo. Reiv Cosplay, lors de l'observation à la Senyu, a été filmée pour un montage vidéo par un vidéaste. Cette vidéo montre le *roleplay* du personnage qu'elle incarne, Evelynn de *League of Legends*, montrant son côté hautain et séduisant de femme fatale.

Pour Margot Hime, le *roleplay* était différent. Lors des photographies, elle se tenait comme son personnage lorsqu'il porte son calepin – le personnage Marie étant l'assistante du maire du village dans le jeu *Animal Crossing* – car Margot Hime avait elle-même le sien. Quand elle prenait des photographies avec ses amies faisant parties de son groupe *cosplay*, les filles improvisaient des poses et adoptaient des mimiques dignes de leur personnage. Elles scénarisent même en tenant la bourse appartenant à Marie – Margot Hime ayant fabriqué ladite bourse permettant d'imager celle du jeu. Lors de la convention, Margot Hime employait des phrases que pourrait dire son personnage. À un moment, elle s'exclama auprès d'une personne déguisée en un orc ensanglanté : « C'est pas assez mignon, tout ça ! », laissant supposer que

Marie ne pourrait pas accepter tant de violence dans le village d'*Animal Crossing*. Également, elle empruntait quelques répliques de son personnage pour démarrer la conversation avec de simples visiteurs ou des *cosplayeurs* venant vers elle, tout en adoptant ses mimiques (sautiller sur place, se tenir le visage, etc). Autre exemple, lorsqu'une *cosplayeuse* mangeait lors de la pause déjeuner, Margot Hime lui a dit qu'il était important d'ensuite jeter ses déchets car le maire du village est actuellement en train d'adopter une loi environnementale dans le but de produire moins de déchets et plus de fleurs. C'est ainsi qu'elle improvise. Le *roleplay* de Margot Hime se limite lorsqu'elle parle réellement à ses amis ou lorsqu'elle marche simplement dans la convention.

Toutefois, même si le *roleplay* repose sur le faire-semblant, chaque geste reste réel et n'a rien d'imaginaire. C'est ce que nous rappelle Henriot (1989). Par exemple, les armes créées en matériaux autres que les vrais dans les jeux vidéo, dans leur artificialité donc d'objets, sont destinés au jeu. Ils participent à cette réalité qui, pour être feinte, n'en est pas moins réelle. L'activité ludique est d'ordre fictionnel, dans la mesure où elle s'accompagne d'une conscience d'elle-même qui, en quelque sorte, la redouble. La conscience que le joueur a de jouer attache à son action un coefficient de réalité seconde. Par ailleurs, le *roleplay* peut ainsi être un problème chez les *cosplayeurs*. Lors de l'observation de Cos'Me Sven, une personne déguisée en Deadpool, personnage de Marvel[30], est venu caresser la perruque de la jeune femme. Cette dernière a réagi en tant que Julie, et non pas en tant qu'Ellia, le personnage qu'elle *cosplayait*. Elle n'a pas, par exemple, pris une posture de guerrière ou improvisé une phrase qu'aurait pu dire son personnage. D'ailleurs, elle a accepté de prendre une photographie avec le Deadpool en faisant un signe de victoire. Elle avait donc décidé de ne pas faire de *roleplay* face à ce Deadpool. Cos'Me Sven semblait au départ se méfier du personnage qui toucha sa perruque, expliquant par la suite que ces personnages pouvaient souvent abuser du *roleplay* de leur personnage, en sachant que Deadpool est un personnage considéré comme étant pervers.
Sans compter qu'une bonne connaissance des règles de simulation est nécessaire, il faut savoir interagir avec les autres *cosplayeurs* dans leur *roleplay*. Lors d'un échange tel qu'un combat fictif, le *cosplayeur* doit jouer sans se blesser, ni contester. Il faut connaître les grandes lignes de l'univers dans lequel notre personnage s'inscrit pour mieux s'immerger de façon à ne pas commettre d'erreurs. La réaction doit être sans faute lorsqu'un événement survient en convention : fuir, saluer, rigoler lorsqu'il le faut pour avoir l'effet désiré. Il s'agit du même cas

[30] Marvel est une subdivision de Marvel Entertainment et l'une des principales maisons d'édition américaines de *comic books* (périodiques de bande dessinée).

pour les jeux de rôle grandeur nature dont nous parlait Kapp (2015).

Dans *Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique*, Étienne Armand Amato, chercheur et enseignant qualifié en sciences de l'information et de la communication, explique qu'au cinéma, l'« identification » (2006, p. 306) est dite secondaire lorsqu'elle s'adresse à l'un des acteurs de l'histoire et du film. Le mécanisme d'identification à un personnage revient selon nous à « s'oublier », à mettre de côté qui l'on est afin d'adopter les caractéristiques de l'entité à laquelle on s'identifie. Nous nous prenons alors pour le héros par mimétisme et empathie. Quant à la « projection » (Amato, 2006, p. 306), il s'agit du mécanisme inverse. Cela consiste à rester soi-même pour se mettre à la place de l'être dans lequel on se projette. Devant un film, la projection envers un héros se repère facilement lorsqu'un spectateur dit qu'il aurait fait telle ou telle chose à la place du personnage. L'identification et le projet sont à l'œuvre simultanément, on se glisse dans la peau du personnage par la projection tandis qu'on devient le héros et on vit à travers lui par procuration avec l'identification. Avec les jeux vidéo, l'interacteur possède un avatar modifiant radicalement la relation classique aux images du cinéma. L'image permet « l'incarnation ludique » (Amato, p. 307). Elle héberge la présence d'un humain intégré au contenu de la figuration.

En ce qui concerne le *roleplay* des *cosplayeurs* interrogés et observés, ceux-ci peuvent préférer rester eux-mêmes ou, du moins, choisir des personnages nécessitant un *roleplay* proche de leur personnalité. Galcien dit incarner un personnage comme s'il s'agissait de théâtre, il reste lui-même tout en jouant le rôle de son personnage. Cela dépend du personnage *cosplayé*. Si son personnage possède un comportement caractéristique, il va vouloir jusqu'à imiter sa démarche. Sinon, il restera lui-même et incarnera le personnage ainsi. Alors, il transfèrera sa personnalité dans celle du personnage. Il prend l'exemple d'un personnage violent : il explique que, même si son personnage l'est, il n'ira pas jusqu'à l'être pour réaliser au mieux le *roleplay*. Il le limitera. Pour Cos'Me Sven, nous nous sommes rendus compte qu'elle avait choisi, pour la Senyu, un personnage lui ressemblant mentalement. Effectivement, elle avait choisi un personnage calme et gentil, rendant le *roleplay* facilement réalisable et proche de sa propre mentalité. Il s'agit de la même logique pour Luna Stellar Cosplay. Cette dernière privilégie des personnages à bon caractère étant proche de sa personnalité. Elle avoue avoir du mal à incarner des personnages méchants et/ou mystérieux. Enfin, dernier exemple, Mistra Lulu avait préféré choisir un personnage proche d'elle mentalement, c'est-à-dire calme et discret. Elle a même déclaré que le personnage qu'incarnait son binôme, Diana du jeu *League of Legends*, était trop éloignée de sa personnalité, préférant ainsi un personnage plus doux comme Sona. À la seule différence

près que son personnage n'a pas la capacité de parler.
Vaeleris Cosplay, répondant initialement à la même vision que Galcien, sélectionne plus au coup de cœur qu'au comportement que peuvent avoir ses personnages. Privilégiant ainsi des personnages ayant une attitude proche de la sienne, il signale tout de même que cela reste une incarnation. Cela dit, s'il y a un personnage qu'il chérit mais qui ne correspond pas à son comportement, il s'adaptera et le fera tout de même. Cela est le principe du *cosplay*, c'est-à-dire incarner un personnage qui ne nous correspond pas tout à fait. Il signale toutefois que certaines personnes peuvent ne pas du tout rentrer dans le *roleplay* et se limiter au costume.

1.2 Le *cosplayeur* en tant que fan de jeux vidéo investi

À l'origine, les *cosplayeurs* sont des joueurs de jeux vidéo divers et variés. S'appropriant les univers vidéoludiques, ils enrichissent leur culture ou encore leur *cosplay* via des supports parallèles à l'expérience de jeu.

1.2.1 Le *cosplayeur* vu comme un joueur invétéré

Les *cosplayeurs* sont, pour la plupart, des fans de jeux vidéo. Définissons d'abord ce qu'est un fan. Christian Le Bart, enseignant à Sciences Po Rennes, dans son article *Stratégies identitaires de fans : L'optimum de différenciation* (2004), explique que ce terme est flou et encombré de connotations négatives. Le fan « est supposé désigner une posture qui, bien au-delà de la simple admiration, emporterait l'ensemble de la personnalité » (Le Bart, 2004, p. 283). On pense que le fan est dépossédé de lui-même, qu'il est la figure contemporaine de l'aliénation, victime des industries culturelles de masse. C'est ce qu'expliquait initialement Theodor Wiesengrund Adorno, philosophe et sociologue, en 1982 dénonçant les produits culturels standardisés imposés aux consommateurs les plus fragiles (les jeunes et les milieux populaires). Mais ici, Le Bart veut surtout parler de l'attitude fan – dans laquelle il évitera de parler de fanatisme – qui constituerait une modalité de construction identitaire propre aux sociétés contemporaines. La passion du fan fait que le fan plonge en lui-même, c'est s'imaginer. L'identité est le moteur de la passion, il s'agit de se construire une image élevée dans un monde qui peut se voir élitaire. Dans le *cosplay*, la posture légitime en tant que fan capable de faire des choses, qui a des pratiques objectives, serait celle de « créateur » ou encore de « compositeur ». C'est la manière dont ils vivent leur passion. En tant que posture stigmatisée, il s'agirait d'« imitateur ». Ces pratiques légitimes sont exportables telles quelles hors du monde du *cosplay* tandis que les stigmatisées répondent à une simple imitation ou admiration. La

séparation entre postures légitimes et postures stigmatisées est largement affaire de ressources sociales telles que le diplôme et le capital culturel, la culture vidéoludique, etc., voire de position sociale et d'âge.

En ce qui concerne les *cosplayeurs*, ceux-ci sont tous fans de jeux vidéo à un degré plus ou moins fort. Axelle Holmes Cosplay aime reproduire des costumes issus de jeux vidéo et jouer sur scène lors des conventions, car elle est passionnée par la pop culture[31].

D'autres comme Luna Stellar Cosplay explique en quoi le *cosplay* de jeux vidéo serait plus viral que les autres :

« Ce qu'il y a de bien en fait avec le jeu vidéo contrairement avec l'[animé] c'est que tu vis le personnage, déjà tu peux mieux assimiler son caractère, mieux assimiler du coup le *roleplay* à faire. Tu peux beaucoup plus imprégner le personnage, tu peux plus te l'approprier. Donc ça peut être aussi un bon moyen de partager ta passion du *cosplay* et… Le jeu vidéo, c'est hyper démocratique […] Quand tu fais du *cosplay* de jeux vidéo par rapport à un *cosplay* d'[animé], tu touches davantage de personnes et tu touches pas uniquement les *cosplayeurs*, tu touches aussi les *gamers*[32], les familles. Tu touches un plus grand nombre de personnes. Tout le monde joue aux jeux vidéo alors que t'as pas tout le monde qui regarde des animés, en fait. On joue plus aux jeux vidéo qu'on lit de mangas, je pense. »

Les jeux vidéo ont également amené les *cosplayeurs* comme Vaeleris Cosplay à se lancer dans le *cosplay* en se rendant à des conventions.

Il existerait plusieurs degrés de fans selon Le Bart (2004). Le premier consisterait à ramener la passion à des proportions socialement acceptables. La fan attitude disparait lors de l'adolescence, par exemple. Le fan cherche à marquer la rupture avec un passé qu'il cherche à minimiser, à excuser, mais qu'il n'endosse pas complètement.

Le deuxième équivaut à enfermer la passion dans la clandestinité d'un jardin secret, générant ainsi une double vie. Il donne une certaine discrétion à sa passion, mais intérieurement, elle existe au travers ses loisirs, son logement, etc. L'identité pour soi demeure le refuge d'une singularité qui a renoncé à investir l'identité pour autrui. On assume sa passion tout en mettant en avant sa capacité à la distance et à la normalité sociale.

Enfin, le troisième degré consistant à assumer la passion et à tenter d'inverser le rapport de force avec la norme sociale qui en stigmatise les excès. C'est au cours de plusieurs années que des liens se tisseront avec d'autres passionnés dans la vie de tous les jours, mais sur internet, la

[31] Voir lexique.
[32] Voir lexique.

démarche sera faite plus rapidement.

Olivier Donnat, sociologue au Département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture et de la Communication, dans *Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret* (2009), rajoute l'idée de passion :

« Être un passionné est une attitude opposée sur bien des points à celle de l'amateur qui correspond à des formes d'engagement plus superficiels, plus passagers, plus orientés vers la recherche du plaisir immédiat ; être passionné signifie être engagé dans une pratique exigeante qui donne du sens à l'existence » (Donnat, 2009, p. 83).

Le fait d'être passionné se voit surtout comme un trait de personnalité, une priorité intrinsèque de la personne qui s'exprime dans un domaine artistique. Ils font souvent partie des personnages qui ont tendance à se définir à travers des inclinations ou des attributs personnels censés révéler leur vraie personnalité, et non pas à l'aide de propriétés statutaires ou de catégories administratives comme le sexe, l'âge ou leur profession. Les passionnés utilisent généralement le registre de la dépendance ou de l'attachement pour décrire la nature de leur engagement. Mais il s'agit à leurs yeux d'une dépendance librement consentie dont ils assument les conséquences, car elle est associée au plaisir et vécue comme une condition de leur accomplissement personnel. Ils peuvent reconnaître que leur engagement envers leur passion peut avoir un impact sur les autres dimensions de leur existence, c'est-à-dire privilégier sa passion au détriment des autres dimensions de la vie personnelle ou sociale. La continuité de l'intérêt pour leur passion tout au long de leur vie est un élément important. Les *cosplayeur*s passionnés attribuent à leur passe-temps préféré un pouvoir de découverte et d'appropriation de soi les conduisant à parler d'apprentissage, c'est ce qu'explique Donnat (2009).

Par ailleurs, docteur et agrégé en sciences sociales, Olivier Caïra, dans *Les dimensions multiples de l'engagement ludique* (2018), nous parle de l'« engagement ludique » notamment dans les jeux de rôle. Toutefois, cela peut s'appliquer au domaine du *cosplay*. En voici la définition proposée : « je définirai l'engagement comme une mobilisation socialement normée des participants d'une expérience, sous la forme de présence corporelle ou virtuelle, d'attention et de mémoire, de manifestation d'affects. » (Caïra, 2018, p. 1). Il parle de deux notions qui vont nous intéresser ici : le « sous-engagement » (Caïra, 2018, p. 1) et le « sur-engagement » (Caïra, 2018, p. 2). Le « sous-engagement » est, par exemple, lorsqu'une personne enfreinte l'un ou plusieurs termes du chercheur ci-dessus par son défaut de présence, d'attention, de mémoire, etc. Il se laisse distraire par autre chose que par le jeu, que par le *cosplay*. Quant au « sur-

engagement », il se caractérise par un excès de la mobilisation décrite dans la définition. Dans le cas du *cosplay*, un *cosplayeur* va donner beaucoup de conseils à ses confrères, se concentre au mieux sur son *cosplay* et/ou sur son *roleplay*, partage de grandes émotions lorsqu'il réussit, se fait féliciter, etc. Toutefois, ce « sur-engagement » peut provoquer des problèmes au sein de la communauté des *cosplayeur*s lorsque le *cosplayeur* sur-engagé abuse de ses émotions, ce qu'appelle Goffman les « sous-modalisations » (Cité dans Caïra, 2018, p. 3).

D'une autre manière, nous avons demandé aux *cosplayeurs* interrogés quel était leur degré d'engagement vis-à-vis des jeux vidéo. À partir de quel moment ont-ils commencé à jouer aux jeux vidéo et combien de temps par jour ou par semaine jouent-ils :

- Axelle Holmes Cosplay a commencé à jouer aux jeux vidéo à l'âge de quatorze ans en jouant à *Pokémon*. Maintenant, elle joue quasiment tous les jours à *League of Legends* et *Overwatch* avec des amis. Elle explique tout de même avoir des périodes et ne pas constamment avoir un tel rythme de jeu ;
- Bahamut Cosplay joue depuis ses dix ans. Lorsqu'elle œuvre à la confection d'un *cosplay*, elle joue moins de trois heures par semaine, et cela dépend également si elle a des conventions le week-end ;
- DM Cosplay a commencé à l'âge de cinq ou six ans et joue entre deux et trois heures maximum par jour :
- Galcien joue depuis ses cinq ans aux jeux vidéo et joue deux heures par jour, soit une vingtaine d'heures par semaine grâce au week-end. Les jeux vidéo sont sa passion première ;
- Helya Cosplay jouait à *League of Legends* pendant quatre ou cinq ans, joue à *World of Warcraft* depuis dix ans, ou encore à *Overwatch* depuis trois ans et de manière quotidienne. Elle a commencé à dix ans avec *World of Warcraft*, mais jouait déjà plus jeune avec son père à *Sonic The Hedgehog* ;
- Honor joue depuis ses cinq ans aux jeux vidéo. Elle ne joue pas tous les jours dû à son internat à cause de ses études, mais, lors des vacances, elle peut jouer quinze heures par jour. Les week-ends, elle joue huit heures. Elle apprécie jouer à *The Legend of Zelda*, notamment à *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, *The Legend of Zelda : Twilight Princess* et *The Legend of Zelda : Skyward Sword* – elle avait reçu le dernier opus cité et précommandé par sa mère avant son décès, elle-même fan de la licence ;
- LeelooKris Cosplay a commencé à l'âge de six ans avec ses frères. Elle jouait beaucoup aux jeux vidéo avant de commencer le *cosplay* qui lui prend dorénavant plus de temps. Elle attend que son fils grandisse pour commencer à jouer aux jeux vidéo avec lui ;

- Luna Stellar Cosplay a commencé à jouer avant ses dix ans, son grand frère l'initiait à la pratique vidéoludique. Elle affectionne la licence *The Legend of Zelda* et joue deux ou trois heures par semaine ;
- Nightmare Illusion s'est engagé dans le *cosplay* la même année que celle à laquelle il a commencé les jeux vidéo, c'est-à-dire en 2011. Il a joué à certaines licences telles que *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Il peut jouer aux jeux vidéo trois à quatre heures par semaine selon le temps qu'il a à y consacrer ;
- Okoée Cosplay joue depuis ses sept ans. Elle peut jouer environ quatre heures par semaine selon son temps libre et les *cosplays* qu'elle doit réaliser ;
- SnowKiss Cosplay a commencé à l'âge de cinq ans car il s'amusait plus avec sa console Super Nintendo qu'avec ses jouets traditionnels. Il joue aux jeux vidéo selon son temps libre, s'il a un *cosplay* à réaliser, s'il est sur le développement d'un jeu vidéo ou encore sur la rédaction d'un scénario pour un jeu de rôle. Selon les périodes, il peut jouer à *League of Legends* huit à dix heures par jour ;
- Vaeleris Cosplay a commencé entre ses dix et douze ans à jouer aux jeux vidéo, ses parents ne voulant pas qu'il y joue avant. Il passe d'abord du temps sur le *cosplay* avant les jeux vidéo, ce qui fait qu'il peut ne pas jouer aux jeux vidéo pendant des semaines. Il peut y jouer simplement une à deux heures par semaine. Il expliqua d'ailleurs que, un peu plus jeune, il jouait énormément aux jeux vidéo. Il a préféré se réguler pour laisser du temps à des activités qu'il trouve plus concrètes comme le *cosplay* car il en ressort de l'expérience et de l'acquis, selon lui ;
- Zaiji Cosplay touchait déjà à une manette à ses deux ans, mais a véritablement commencé à jouer vers ses huit/neuf ans. Selon son emploi du temps, il peut jouer deux à quinze heures par semaine.

Ainsi, nous pouvons voir que, pour certains *cosplayeurs* interrogés, le *cosplay* peut passer avant les jeux vidéo. Toutefois, les jeux vidéo restent de mise, car certains en font leur branche de prédilection pour leurs *cosplays*. Okoée Cosplay a déjà réalisé 73 *cosplays* dont 47 *cosplays* issus de jeux vidéo :

« J'ai trois *cosplays* de *World of Warcraft*, c'est Ysera, Aile de Mort et Alexstrasza. Mes trois *cosplays* de *World of Warcraft*, c'est un design d'un artiste, c'est Zach Fischer. J'apprécie énormément son travail. De base, en fait, ce sont des dragons, ils sont pas humains. Donc, ce sont tous des designs de Zach Fischer pour *World of Warcraft*. Mes *cosplays* préférés de *League of Legends* sinon, c'est Xayah *[Samsung Galaxy]*, Neeko et Kindred. Il y a aussi *Monster*

Hunter, tu as l'armure Zinogre Stygien, l'armure Barioth et l'armure Kirin que j'ai faites. J'ai choisi les personnages-là parce qu'ils ont un design, mais tellement beau ! Et, à les créer, j'en étais sûre que ça allait m'éclater de les faire donc je les ai faits. Parce que plus c'est compliqué, plus j'aime ! »

Pour Bahamut Cosplay, il s'agit de 23 *cosplays* de personnages de jeux vidéo réalisés sur 25 *cosplays* en tout. Axelle Holmes Cosplay a également réalisé entre 25 et 30 *cosplays* issus de personnages de jeux.

Plusieurs licences issues du genre *fantasy* sont tout particulièrement appréciées par ces *cosplayeurs* interrogés et observés. Plusieurs d'entre eux reviennent :

- Le RTS, *Warhammer* : LeelooKris Cosplay et Vaeleris Cosplay avouent aimer jouer à cette licence.
- Le FPS, *Overwatch* : Vaeleris Cosplay et Helya Cosplay affectionnent ce jeu, par exemple.
- Des RPG comme *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* et *Monster Hunter* : Galcien avoue avoir des affinités avec ce genre de jeux vidéo, sa licence préférée est *Final Fantasy*.

  Vaeleris Cosplay et SnowKiss Cosplay nous parlent également de *Final Fantasy*, soit des jeux fortement scénarisés. Okoée Cosplay apprécie *Monster Hunter*. DM Cosplay, Honor ou encore Luna Stellar Cosplay apprécient tout particulièrement la licence *The Legend of Zelda*.

Figure 4. Galcien en Miqo'te de Final Fantasy XIV. © PM Forever Arts, 2019.

- Le MMORPG, *World of Warcraft* : Il est apprécié par Helya Cosplay, Axelle Holmes Cosplay, Reiv Cosplay et Okoée Cosplay.

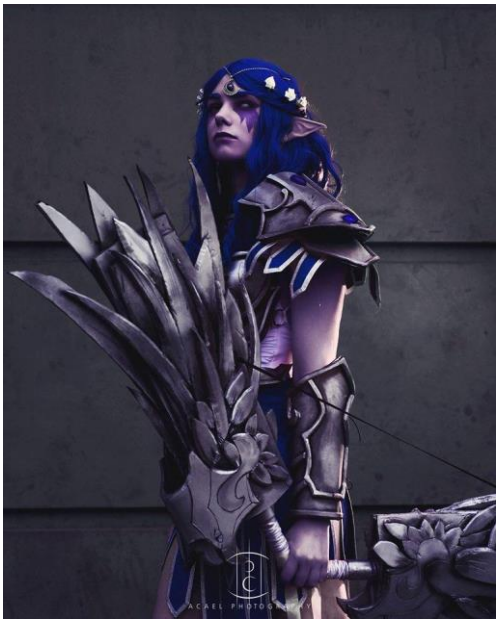

Figure 5. Helya Cosplay en Tyrande de World of Warcraft. © Acael Photography, 2018.

- Le MOBA, *League of Legends* : SnowKiss Cosplay apprécie ce jeu car il stimule son esprit compétitif. Vaeleris Cosplay, Axelle Holmes Cosplay, Reiv Cosplay, Okoée Cosplay et Luna Stellar Cosplay en ont également parlé. Bahamut Cosplay et Mistra Lulu ont, pour jeu préféré, *League of Legends*.

Figure 6. Axelle Holmes Cosplay en Caitlyn skin Rebelle Chroma Pink (couleur rose) de League of Legends. © Juk'Lys, 2018.

Chez les *cosplayeurs*, *League of Legends* est un jeu très apprécié, incluant des personnages tous différents les uns que les autres, donnant envie à ses joueurs *cosplayeurs* de les incarner.
En effet, 145 personnages sont recensés sur le site officiel[33] au moment de l'écriture. Ils sont d'ailleurs appelés les « champions »[34]. Reiv Cosplay, lors de l'observation du dimanche 17 février 2019, était d'ailleurs *cosplayé* en un personnage de *League of Legends* : Evelynn.

Figure 7. Reiv Cosplay en Evelynn skin K/DA de League of Legends. © Click'n'shoot by Logan, 2019.

Il s'agit d'une sorte de succube – démon prenant la forme d'une femme pour séduire un homme durant son sommeil – qui s'est vue octroyer un nouveau *skin* le 3 novembre 2018, le *skin* K/DA. Riot Games – l'éditeur et développeur du jeu – avait lancé, à cette date, une nouvelle chanson et vidéo appelée *« Pop/Stars »* lors de la grande finale du championnat du monde de *League of Legends* ayant eue lieu en Corée du Sud en 2018. Le groupe à l'origine de la chanson s'appelle K/DA (d'où le nom des *skins*) et se compose de vraies chanteuses, notamment deux membres du groupe *k-pop* – musique pop coréenne – nommé (G)I-dle. C'est grâce au groupe K/DA que Riot Games a fait la promotion de ces nouveaux *skins* pour des personnages de son jeu auprès de quatre champions : Ahri, Akali, Evelynn et Kai'Sa. Chaque championne a reçu une histoire dédiée à l'univers qui va avec son propre *skin*, mais aussi un homologue lors de la cérémonie

[33] Lien vers le site : https://play.euw.leagueoflegends.com/fr_FR.
[34] La liste des « Champions » sur le site officiel du jeu : https://euw.leagueoflegends.com/fr/game-info/champions/.

d'ouverture de la grande finale du championnat du monde de *League of Legends*[35] mêlant ainsi réel et virtuel. Le clip vidéo promotionnel de *« Pop/Stars »* a été joué en arrière-plan à l'écran lors de l'événement et diffusé simultanément sur *YouTube*[36]. Il compte plus de 250 millions de vues sur la plateforme. Selon le site internet du jeu, Ahri et Evelynn seraient les chanteuses principales, Kai'Sa serait la danseuse principale et Akali aurait le rôle de la rappeuse. Reiv Cosplay faisait d'ailleurs partie d'un groupe *cosplay* reprenant les personnages : Xanayah Cosplay en Ahri, NoHype Cosplay en Akali, SnowKiss Cosplay en un *genderbend* [37] de Kai'Sa et, elle-même en Evelynn. Ainsi, le groupe K/DA était au complet.

Figure 8. Photographie du groupe cosplay de Reiv Cosplay. © Nodoka, 2019.

Les personnages ont bien été accueillis par les joueurs durant la convention. Les *skins* inspirent les joueurs *cosplayeurs* car beaucoup d'entre eux les *cosplayent*. D'ailleurs, deux Evelynn *skin* K/DA étaient à la convention ce dimanche-là. Cette autre Evelynn faisait aussi partie d'un groupe *cosplay* reprenant ces personnages célèbres et appréciés.

En outre, SnowKiss Cosplay, ce dernier avait précisé que son premier *cosplay* était d'ailleurs un autre personnage de *League of Legends* nommé Ezreal. Il avoue avoir remarqué que beaucoup de personnes commençaient par des *cosplays* de ce jeu vidéo.

Axelle Holmes Cosplay ajoute son réel intérêt pour la licence ainsi que des interactions que

[35] Vidéo de l'événement pendant la musique « Pop/Stars » : https://www.youtube.com/watch?v=p9oDlvOV3qs.
[36] Clip vidéo de la musique « Pop/Stars », signée K/DA : https://www.youtube.com/watch?v=UOxkGD8qRB4.
[37] Le *genderbend* est une inversion du genre d'un personnage impliquant une adaptation de sa tenue pour correspondre au vestiaire opposé tout en respectant le style initial.

cela amène aussi bien *in game*[38] qu'*in real life*[39] :

« Je suis une grosse *cosplayeuse* de *League of Legends*, par exemple. C'est une licence, tu peux pas ne pas en croiser en convention, c'est… Y'a trop de personnages, trop de *cosplayeurs* qui en font. Et, bah la plupart du temps, c'est génial parce que tu t'amuses un petit peu avec eux, tu prends des photos, c'est… Puis, moi qui suis vraiment fan de la licence, j'apprécie aussi de voir des *cosplay*s de cet univers-là. Et, en général, ouais, on discute, on se marre un petit peu, on fait des photos. Après, dans le cadre de *League of Legends*, comme je suis très très investie dans la communauté aussi, c'est souvent des gens que je connais aussi. »
Comme nous pouvons le voir dans cette citation, le *cosplay* permet de s'immerger au cœur de la licence vidéoludique. Les fans de jeux vidéo peuvent ainsi parler de leur licence préférée entre eux. Axelle Holmes Cosplay explique qu'elle *cosplaye* des personnages qu'elle joue régulièrement et qu'il est possible, dans ce cas, de rejoindre une partie communautaire sur *League of Legends* par le biais du *cosplay*. En se promenant en convention dans un *cosplay* d'un personnage de *League of Legends*, les joueurs reconnaissent, viennent et échangent à son sujet. Ils lui demandent, par exemple, ses personnages préférés, ce qu'elle pense des dernières mises à jour du jeu, etc.
Par ailleurs, Nightmare Illusion évoque une autre motivation assurant le *cosplay* d'un jeu vidéo. L'envie de posséder quelque chose qu'il nous est impossible d'obtenir en temps normal. Il prend l'exemple des armures présentes dans les jeux vidéo, lui donnant ainsi envie de *cosplayer* le personnage qui la porte pour posséder l'armure qui l'intéresse tant par son *character design* [40]. Il en est ainsi ravi de posséder l'armure normalement virtuelle et de l'avoir chez lui par la suite.

D'autres interrogés réalisent leurs *cosplays* de personnages issus de jeux vidéo selon leurs jeux préférés ou en choisissant ceux qui les ont tout particulièrement marqués. DM Cosplay prévoit ainsi un *cosplay* du Prince Sidon, personnage du jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Il s'inspire d'une version humaine du personnage car, actuellement, il s'agit d'un *Zora*, une race imaginaire du jeu. Galcien réalisa Tidus, personnage principal du jeu *Final Fantasy X*, pour la beauté du personnage, mais aussi pour son physique et son histoire au sein desquels il s'identifie. De plus, il *cosplaya* Noctis, personnage principal de *Final Fantasy XV* pour la beauté du personnage et également pour sa provenance de la licence *Final Fantasy*. Ainsi, ces deux *cosplayeurs* ont *cosplayé* des personnages issus de leur licence préférée de jeux vidéo,

[38] Signifie « Dans le jeu » en français.
[39] Signifie « Dans la vie réelle » en français.
[40] Voir lexique.

exprimant leur admiration pour cette dernière.

D'une autre manière, Mathieu Triclot, philosophe spécialisé dans l'épistémologie et l'histoire des sciences et des techniques, nous parle de « la féminisation du jeu vidéo », dans son article éponyme (2012, p. 73) puisqu'il existerait une profonde mutation du genre vidéoludique. Même si depuis sa création, le jeu vidéo est créé « par des hommes, pour des hommes » (2012, p. 73) avec les jeux de guerre, de combat, de course de voitures, etc., des héroïnes (Lara Croft issue de *Tomb Raider*) finissent par surgir ainsi que des jeux vidéo dits féminins. Sans compter que les femmes finissent par jouer aux jeux vidéo. Déjà en 2012, « 75% des femmes françaises s'adonnent régulièrement aux jeux vidéo », selon une étude *Redshift* commandée par *Zylom*, site de jeux en ligne (Triclot, 2012, p. 73). Avec le *cosplay*, on se rend compte que cette dite féminisation est vraie puisque les *cosplayeuses* et joueuses interrogées se disent majoritaires face aux *cosplayeurs* qui se pensent eux-mêmes minoritaires. Les fans de jeux vidéo seraient donc ici des femmes.

1.2.2 Des joueurs s'appropriant l'univers des jeux et enrichissant leur culture ludique

Dans un jeu vidéo, les joueurs apprécient de suivre le fil narratif qui traverse et anime ces univers, ce qu'ils nomment le *« background »* ou la *« timeline »*, autrement dit l'histoire globale qui concerne tout l'univers de référence : les peuples, les races, les royaumes, les rois, les dieux, les héros, etc. Ce *« background »*, nous dit Kapp, se trouve également dans les jeux de rôle (2015, p. 10). Ici, il s'agirait d'un texte dans lequel serait décrit le personnage, son identité, ses origines sociales, le récit de son enfance, des événements qu'il a vécus, etc. Avec le jeu de rôle grandeur nature, ce texte se voit également rajouter les orientations morales, politiques ou philosophiques du personnage. On y décrit sa personnalité.

En dehors du jeu vidéo, il existe des ressources développant l'histoire de l'univers tel que le site internet des éditeurs du jeu en question. Ces sites peuvent justement permettre aux joueurs de découvrir les aspects des personnages et des créatures du jeu. C'est ainsi que le *background* du jeu se trouve développé en continu et régulièrement mis à jour par les éditeurs au gré des évolutions des jeux (mort d'un roi, disparition d'un royaume, nouveau personnage, etc.). Ces jeux, se retrouvant régulièrement mis à jour ou se faisant attribuer des extensions, permettent d'échafauder un univers complet. Toute une histoire est alors écrite et contribue à la continuité

ludo-historique.

Dans ce genre de cas, les plus présentés par les personnes interviewées et observées étaient *World of Warcraft*, *League of Legends* et *Overwatch*. Leur *background* est sophistiqué et plus dense que certains autres jeux en ligne. On retrouve, pour *World of Warcraft*, de multiples supports comprenant des romans, des jeux de rôle, des jeux de cartes, des jeux de figurines, des jeux de sociétés, etc. en périphérie des sites internet de Blizzard Entertainment, l'éditeur et développeur de ce MMORPG.

Pour *League of Legends*, il s'agit alors de créer ce que Riot Games appelle des « univers alternatifs » spécifiques mettant en lien des personnages avec des *skins* particuliers, tout comme K/DA.

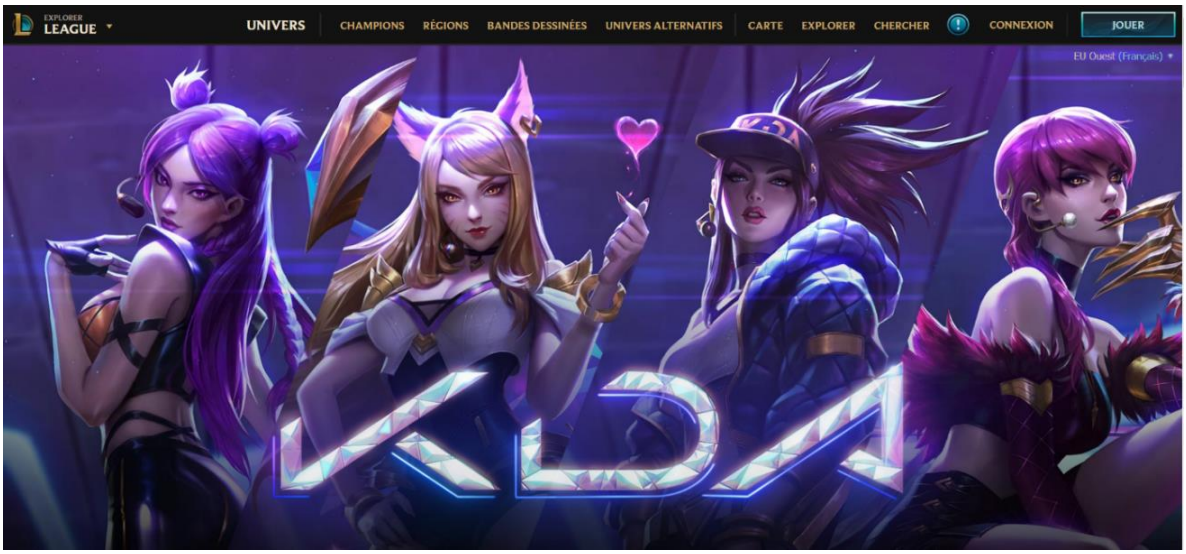

Figure 9. Univers "K/DA" sur le site de League of Legends.

Le site de Riot Games met d'ailleurs en avant ses « champions » en les humanisant. Pour les personnages formant l'univers K/DA, chacun a le droit à son signe zodiacal, des surnoms ou encore à « 8 faits » le concernant :

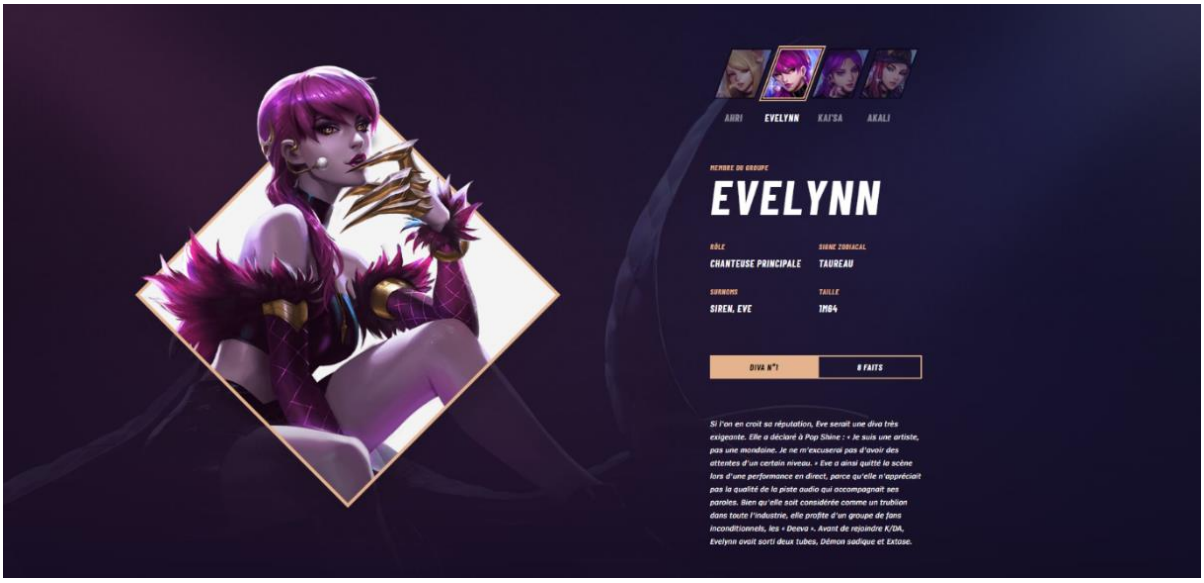

Figure 10. Le cas d'Evelynn, membre du groupe K/DA.

Chaque personnage possède plusieurs *skins* ainsi que sa biographie et son histoire propre. Voici la page de présentation d'Akali, un des personnages faisant partie du groupe K/DA.

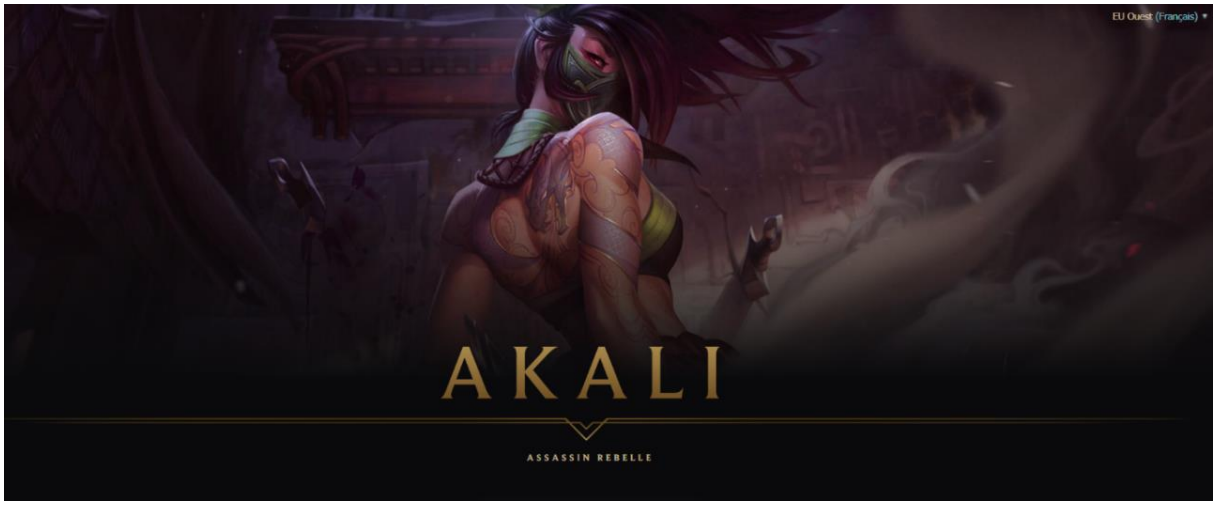

Figure 11. Page de présentation d'Akali que l'on voit ici dans son skin classique.

Par ailleurs, les régions du jeu vidéo ou encore des bandes dessinées en relation avec le jeu sont mis en avant sur ce site.

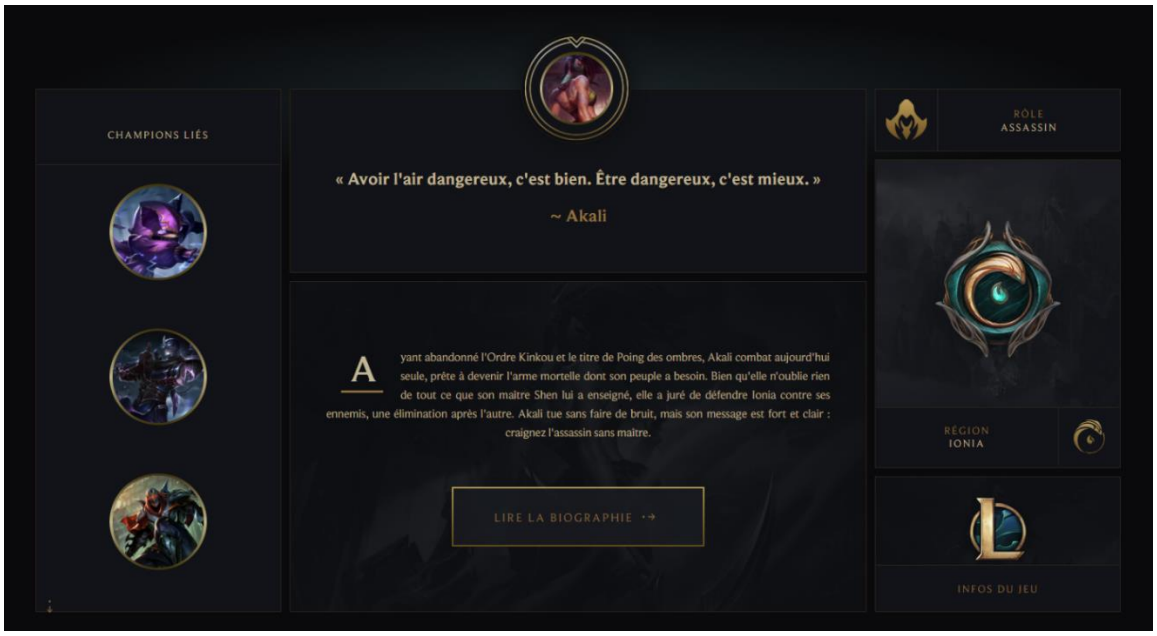

Figure 12. Lorsque l'on défile sur la page, plusieurs chemins s'offrent à nous pour découvrir le personnage d'Akali.

Tous ces supports participent à la création d'un seul et même univers qui se complexifie au fur et à mesure des extensions et des évolutions du jeu, mais également au travers de ces autres médias. Le jeu de rôle sur table détaille l'histoire des créatures du monde, les romans racontent des événements antérieurs ou postérieurs aux jeux vidéo, le jeu de cartes fait référence aux héros et figures importantes, etc. Il existe donc ce que les joueurs appellent une *« timeline »* (ou encore *« storyline »*) (Berry, 2012, p. 97), c'est-à-dire une chronologie tenue par les créateurs du jeu qui date l'apparition du monde, les grandes guerres, les batailles décisives, etc.

Il faut savoir que les *cosplayeur*s sont tout à fait friands de ce genre d'éléments en tant que fans de jeux vidéo, mais aussi en tant que *cosplayeurs*. Effectivement, grâce aux *backgrounds* et aux *timelines* de leurs jeux favoris, ils vont pouvoir réaliser au mieux leur *cosplay*, mais aussi leur *roleplay*. D'ailleurs, Blizzard Entertainment et Riot Games aiment collaborer avec les *cosplayeurs* afin de mettre en avant leurs personnages à travers des photographies et des vidéos. Riot Games avait collaboré avec LittleJem et Leon Chiro, deux *cosplayeurs* mondialement connus pour la mise en avant de deux personnages en couple : Xayah et Rakan.

Figure 13. Galerie des cosplays présent sur le site de League of Legends en collaboration avec LittleJem et Leon Chiro incarnant le couple Xayah et Rakan.

Les *cosplayeurs* vont savoir s'adapter aux nouveautés, à l'histoire du personnage qu'ils incarnent. Tout comme avec le jeu de rôle grandeur nature, le *background* donnera davantage de substances au moment où il faudra penser au costume, à l'équipement et à l'attitude de son personnage pour réaliser le *roleplay* au mieux. Car, en effet, nous dit Berry (2012), l'expérience vidéoludique n'est pas seulement le fruit d'une rencontre entre un dispositif et un joueur, mais elle est socialisée. Elle implique un ensemble de compétences, de connaissances, de ressources préalables sur lesquelles s'appuyer pour se coordonner. Elle est structurée par ce qu'il appelle la « culture ludique » (Berry, 2012, p. 29) des joueurs, entendue comme un ensemble de procédures et de ressources qui permettent de rendre possible le jeu. Ici, l'imitation de son personnage issu du jeu auquel nous jouons. Okoée Cosplay nous en parle :

« Si on *cosplaye* un personnage dont on ne connait pas l'univers, pour moi, c'est non. Il faut connaître au moins l'univers et le personnage à fond pour pouvoir faire le *cosplay* parce que sinon, c'est juste du *foutage de gueule*, quoi. C'est pas vraiment du *cosplay* si on connaît pas le caractère du personnage, c'est juste un costume. C'est très important quand même, car si on connaît pas le personnage, on ne peut pas le *cosplayer*. »

D'ailleurs, Okoée Cosplay, pour *cosplayer* le personnage de Neeko du jeu *League of Legends*, a regardé des vidéos concernant toutes ses interactions, ses mimiques ainsi que ses répliques. Elle regarde, écoute et fabrique en même temps son *cosplay*. À noter que son *cosplay* a été réalisé avant la date de sortie officielle du personnage, montrant ainsi son engouement pour le jeu.

Figure 14. Okoée Cosplay en Neeko skin classique de League of Legends. © Neo Cosplay, 2018.

Ainsi, les *cosplayeurs* se documentent à l'aide de toutes les données que leur proposent les éditeurs de jeux vidéo comme Riot Games et Blizzard Entertainment. Axelle Holmes Cosplay explique qu'elle est d'ores et déjà très passionnée par tout ce qui est histoire dans les jeux vidéo. Quand elle doit *cosplayer* un personnage d'un jeu vidéo qu'elle connaît moins que d'autres, elle cherche à se documenter pour mieux connaître son personnage sur des sites internet. Elle regarde également des vidéos pour découvrir le comportement du personnage. Vaeleris Cosplay, pour *cosplayer* le personnage de Sephiroth issu de *Final Fantasy VII*, a regardé les cinématiques mais aussi les films dans lesquels il apparaissait pour mieux le connaître et pour l'incarner au mieux.

En parallèle, et comme nous avons déjà pu le découvrir, les joueurs *cosplayeur*s pourront également s'inspirer de *fanarts* dans lesquels sont présentés leurs héros favoris pour ensuite les

cosplayer. Ils y amèneront ses mœurs, sa philosophie, etc. en s'adaptant au *fanart* du personnage. Les *fanarts* peuvent pousser les *cosplayeurs* à *cosplayer* des personnages inattendus. L'exemple de Bahamut Cosplay est intéressant à ce sujet. Elle expliqua avoir *cosplayé* un de ses personnages préférés de *League of Legends* connu sous le nom de Kindred et redessiné par un illustrateur connu par la communauté des *cosplayeurs*, Zach Fischer. Mais, en temps normal, elle ne joue pas ce personnage dans le jeu parce qu'elle n'arrive pas à le contrôler. D'ailleurs, ce personnage est normalement difficile à *cosplayer*, car il s'agit d'un animal imaginaire faisant léviter une tête de loup. Ainsi, le *fanart* lui a permis d'incarner un personnage que le dessinateur a rendu plus humain, mais qui lui a donné aussi l'occasion de l'incarner à l'aide du *cosplay*. Par ailleurs, un autre de ses dessins va lui permettre de *cosplayer* un personnage non-joueur de *World of Warcraft* appelée Ysera. Ainsi, le *cosplay* permet d'incarner des personnages que nous ne pouvons normalement pas à cause de sa jouabilité ou parce qu'il s'agit d'un personnage non-joueur.

Des *cosplayeurs* comme Margot Hime n'hésitent pas à enrichir eux-mêmes la personnalité du personnage qu'ils *cosplayent* s'ils considèrent qu'ils n'ont pas de matière suffisante pour l'exploiter. C'est pourquoi elle improvisait les phrases de Marie lors de la Senyu car, dans le jeu d'origine, l'assistante du maire n'a que peu de personnalité. Il s'agit surtout d'un guide pour le joueur et non d'un personnage faisant preuve d'importance dans le scénario du jeu.

1.3 Le *cosplayeur*, un joueur et un artiste en quête de soi

Le *cosplay* est une forme d'art dont les acteurs – les *cosplayeurs* – s'attachent à réaliser des costumes de la manière la plus minutieuse qu'il soit. Cette attention portée à la confection des *cosplays* peuvent leur permettre de développer une activité professionnelle et leur offrir également une reconnaissance de leurs pairs.

1.3.1 Le *cosplayeur* artiste et professionnel

Bien qu'il ait étudié ceci chez les enfants, Winnicott, dans *Jeu et réalité. L'espace potentiel* (1975), explique tout de même que jouer est une expérience créative, « une expérience qui se situe dans le *continuum* espace-temps, une forme fondamentale de la vie » (Winnicott, 1975, p. 71). Par ailleurs, Gunnels (2009) s'est demandée pourquoi les personnes se *cosplayaient* et dans quels buts. En se référant à Susan Kaiser et à son étude sur les vêtements – notamment sur la tenue lors des jeux de rôle grandeur nature – elle explique qu'une des raisons

serait sans doute pour l'expression de sa créativité et de soi. En effet, les habits issus de la *fantasy* permettent cela avant tout. Des *cosplayeurs* cherchent d'ailleurs à faire preuve de créativité plutôt qu'à devenir connus pour ce qu'ils font. Il s'agit du cas de Bahamut Cosplay. D'autres comme Nightmare Illusion aiment les costumes depuis qu'ils sont enfants. Ils apprécient même créer leurs vêtements depuis.

Le *cosplayeur* pourrait être considéré comme un artiste. Selon Marie Buscatto, professeure en sociologie à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, dans son écrit *Aux fondements du travail artistique. Vocation, passion ou travail ordinaire ?* (2015), l'artiste vise à s'exprimer de manière personnelle et originale à travers la création. Mais surtout, il engage de manière totale, corps et âme, dans une activité qui implique toutes les facettes de sa personnalité. Le *cosplayeur*s est un artiste qui affiche sa passion pour l'activité artistique par le besoin de s'exprimer, par attachement à l'activité du *cosplay*.

Dans *La carrière des joueurs de World of Warcraft*, le docteur en sociologie Samuel Coavoux, explique que, même une fois atteint le stade ultime de la « pratique compétitive » (2010, p. 55), les investissements requis pour se maintenir dans la compétition perdurent. Les positions dans le jeu ne sont, en effet, jamais acquises, il s'agit d'une lutte permanente. Dans le *cosplay*, il s'agit de la même problématique. Il faut investir pour réussir. Plusieurs facteurs peuvent jouer : la possibilité de recommencer un jeu vidéo d'une manière différente avec un autre personnage, le souci constant – de la part de l'éditeur – de faire se perpétuer le jeu et la compétition en ajoutant sans cesse du nouveau contenu, obligeant le joueur à maintenir son engagement dans la pratique pour maintenir sa position. Alors, le stade terminal de la carrière compétitive semble lui-même une étape qui se conclut souvent par des sorties de carrière ou par des retours à une pratique modérée du jeu. Tout comme les jeux vidéo, le *cosplay* demande à renouveler son investissement dans l'activité. Axelle Holmes Cosplay explique, en parallèle, que le *cosplay* demande à savoir accepter et assumer la critique, à lâcher prise comme dans tous milieux artistiques. Certains *cosplayeur*s en arrivent à arrêter leur « carrière » de *cosplayeur*, de faire une pause ou de persévérer dans une pratique compétitive. La passion est mise de côté pour la compétition. Vaeleris nous a parlé de ces pratiques compétitives dans le *cosplay* négligeant ainsi la passion pour cette activité.

La passion peut alors devenir vocation, explique Buscatto (2015). Mais, le fait de devenir ce que l'on appelle un *cosplayeur* professionnel est un chemin rempli d'obstacles. Comme

Buscatto le suggère : « la passion pour l'activité artistique choisie […] soutient alors l'effort quelquefois démesuré que suppose le maintien dans une activité qui donne souvent lieu à une reconnaissance sociale et personnelle limitée » (2015, p. 43). En effet, les individus aspirant à devenir artistes sont confrontés à des conditions de travail souvent difficiles et ont de faibles chances d'être reconnus comme tels. Devenir artiste, soit un *cosplayeur* professionnel, suppose l'apprentissage et la maîtrise de nombreux savoirs techniques sociales et relationnelles sans lesquels il ne réussira pas à exercer et à se voir reconnu par les autres membres de la communauté. Il s'agit de faire de nombreux efforts pour réussir et il est également important de maîtriser plusieurs règles, les savoirs, les codes, les conventions permettant au *cosplayeur* de développer un style, un discours, une œuvre personnelle voire unique lui permettant d'être reconnu.

C'est pourquoi la plupart des *cosplayeurs* interrogés expliquaient ne pas vouloir faire du *cosplay* leur vocation lorsque l'on leur posait la question en entretien.

Il s'agit avant tout d'une passion pour ces *cosplayeurs* qui ne souhaitent pas la transformer en métier. Helya Cosplay, Honor et Axelle Holmes Cosplay nous expliquent ceci, par exemple. Il s'agirait de trop de concessions. Zaiji Cosplay a raconté que beaucoup de ses amis se sont lancés dans le métier de *cosplayeur* professionnel mais qu'il est difficile de subvenir à leurs besoins. Les débuts dans le métier sont périlleux parce qu'il existe beaucoup de concurrents. De plus, le salaire peut ne pas dépasser le SMIC (Salaire Minimum de Croissance).

Le *cosplay* exprime trop de contraintes aussi bien au niveau financier que social. Bahamut Cosplay raconte qu'en France, le *cosplay* ne serait pas très forcément bien reconnu en tant que métier. L'activité, dans la pensée collective, ne serait pas prise au sérieux. « Les gens qui ne connaissent pas le *cosplay* te disent que tu es déguisé *[Rire]*. Voilà ! Ça sonne un peu péjoratif, en fait. On n'est pas au carnaval, quoi. », nous dit la jeune femme. « Pour l'inconscient collectif, en fait, le *cosplay*, c'est des *gosses* qui se déguisent […] Des enfants atteints du syndrome de Peter Pan, et voilà. »

Certains *cosplayeur*s trouvent deux manières d'exercer leur passion : D'autres ont adopté le modèle du « jardin secret » (Donnat, 2009, p. 124), c'est-à-dire que les passionnés sont parvenus à une forme d'équilibre entre exigences d'une passion et celles d'une vie professionnelle et sociale normale. La passion relève donc d'une large part d'une identité pour soi qui s'articule de manière sereine avec les autres dimensions identitaires tout en ne se laissant pas facilement voir ni dans le cadre professionnel et dans le cadre social. Mais cela peut dépendre du métier. Sinon, il s'agit de l'« engagement total » (Donnat, 2009, p. 124) qui

correspond aux situations où le niveau d'investissement dans la passion est tel qu'il laisse peu de place aux autres dimensions identitaires. Il peut se traduire par une professionnalisation de la passion, une relation en rapport avec le *cosplay* ou non, une sociabilité amicale constituée de pairs.

Galcien, par exemple, a trouvé un emploi stable en tant qu'enseignant-chercheur dans lequel il peut réaliser des études sur le *cosplay*. Par ailleurs, DM Cosplay, bien qu'il ne veuille pas devenir *cosplayeur* professionnel, trouve un moyen de gagner un peu d'argent en vendant des *prints* sur les réseaux sociaux. Il s'agit de photographies imprimées le représentant en *cosplay* de tel ou tel personnage sur des décors particuliers et sur lesquelles il prône le *roleplay*. Ces *prints* peuvent d'ailleurs être dédicacés par le *cosplayeur*. Avec ceux-ci, DM Cosplay peut s'acheter de nouveaux matériaux pour de futurs *cosplays*. Il lui arrive d'avoir son propre stand lors de conventions où il met en vente ses *prints*. LeelooKris Cosplay, par exemple, réalise des commissions, elle fabrique ainsi des accessoires et des costumes pour d'autres *cosplayeurs*. Elle *crafte* pour d'autres personnes et voit cette activité comme un complément de travail. De plus, elle aimerait ouvrir une auto-entreprise, mais craint les contraintes que peuvent représenter le *cosplay* en tant qu'activité professionnelle. Sa profession actuelle étant infirmière, il serait difficile de combiner ces deux emplois. Sinon, Bahamut Cosplay est ambassadrice d'une boutique de *cosplay* qui s'appelle *CosplayMat*.

Il arrive toutefois que certains souhaiteraient en faire leur profession. C'est le cas de Luna Stellar Cosplay. Elle a réalisé des études de couture au départ, car elle voulait devenir styliste. En allant à la Japan Expo avec une amie, elle a très vite apprécié l'univers du *cosplay*. C'est pourquoi elle aimerait en faire son métier, par amour pour la couture et pour le *cosplay*. Actuellement, elle aimerait donner des cours particuliers de couture et de stylisation de perruque aux personnes intéressées. Vaeleris Cosplay, serait, en outre, intéressé pour devenir *cosplayeur* professionnel, mais nous parle toujours des contraintes que cela implique. Il explique qu'il varie entre son métier actuel et son loisir qu'est le *cosplay*, ce qui lui prend beaucoup de temps. Rentré du travail, il se met sur un *cosplay*, pouvant rendre la cadence insupportable alors que cela reste une passion non-rémunérée pour sa part.

Toutefois, une personne interrogée à su mêler passion et travail : il s'agit de Nightmare Illusion. Ce dernier est, rappelons-nous, *costume designer* : « Le *cosplay* m'a amené vers le costumier professionnel », dit-il. Il explique que le *cosplayeur*, selon lui, fait son activité par plaisir. Le costumier, quant à lui, fait également des costumes, mais ne les fait pas forcément pour lui, mais pour de vrais acteurs. Il peut percevoir des revenus en faisant du *cosplay*, notamment pour des éditeurs de jeux vidéo connus. En effet, le jeune homme a été contacté par Capcom pour

réaliser le *cosplay* du personnage nommé Nero, de *Devil May Cry 5* pour sa sortie le 8 mars 2019. Il s'agissait également d'assister à une soirée promotionnelle à Paris dans un restaurant.

« Je devais incarner le personnage au possible. Donc, je devais faire le costume entièrement. J'étais, bien sûr, payé gracieusement pour ça aussi. J'ai dû faire le costume entier, incarner le personnage pour être à fond dans le *roleplay*, pour que les gens prennent des photos avec moi. C'était une soirée qu'avec des gros noms, des *Youtubeurs*[41], des *streamers*[42], des testeurs de jeux vidéo. Y'avait *jeuxvidéo.com*, y'avait *IGN*, y'avait plein de mecs comme ça. Y'avait le *Youtubeur* Cyprien qui est passé » (Nightmare Illusion).

Par la suite, le *cosplayeur* a reçu un chèque ainsi que des cadeaux tels que des exemplaires du jeu vidéo à donner à son équipe de travail.

D'ailleurs, Bahamut Cosplay a déjà pu, elle aussi, participer à des événements organisés par Riot Games dans le but d'incarner des personnages de *League of Legends*.

1.3.2 Le *cosplayeur* en soif de reconnaissance

La notion de l'image est quelque chose de tout particulièrement important chez les *cosplayeur*s. L'image est polysémique. Ainsi nous aborderons ici celle que nous revoyons en jouant (ou en *cosplayant*), à ses pairs, à son entourage ou encore à la société. Ici Roustan explique que la place des apparences et du regard d'autrui dans les relations sociales est interrogée, et donc celle du corps (2003). Mélanie Roustan ajoute que la pratique vidéoludique est bel et bien un jeu de construction de soi parce qu'il s'agit d'un jeu sur soi en tant que « sublimation du corps » (Stora, cité dans Roustan, 2003, p. 221), une démultiplication des identités ou encore une expérimentation des comportements. Le *cosplay* répond lui-même à ces logiques puisqu'il s'agit de mettre en avant son propre corps, mais dans la peau d'un autre tout en interagissant avec les autres.

Par ailleurs, Winnicott nous parle de la « quête de soi » (1975, p. 76). Il explique que c'est en jouant que l'individu est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière. C'est en étant créatif que l'on découvre le soi. En quête de soi, la personne en question peut avoir produit quelque chose de valable dans le domaine artistique. Un artiste peut avoir beaucoup de succès et pourtant échouer à trouver le soi qu'il recherche.

[41] Personnes gagnant leur vie sur *YouTube*.
[42] Personnes se filmant, ici, en train de jouer aux jeux vidéo.

D’une autre manière, le *cosplay* permettrait de vaincre le manque de confiance en soi. Il permet notamment d’accepter son corps à l’aide de celui d’un autre. Il s’agit du cas d’Axelle Holmes Cosplay, mais aussi d’Okoée Cosplay. « Tu deviens une autre personne », nous annonce Okoée Cosplay. Mais, il s’agirait aussi de rencontrer des personnages qui nous ressemblent, partageant les mêmes passions que nous.

« Quand je porte un *cosplay*, je suis vraiment plus ouvert avec les gens. Parce que, normalement, moi, je suis une personne assez timide dans la vie normale. Mais, quand moi je suis en *cosplay*, dans la peau d’un personnage, du coup, je suis souvent plus ouvert. Parce qu’avec les autres gens, je sais qu’ils font la même chose que moi. Ça me permet de me faire des amis facilement, vraiment » (DM Cosplay).

Le *cosplay* serait une façon d’extérioriser les pratiques ludiques du joueur, mais aussi un moyen de s’extérioriser soi-même avant tout :

« Non, parce que pour faire du *cosplay*, c’est pas "Faut que je ressemble au personnage à 100%". Y‘a plein de gens qui reçoivent des menaces de mort, car ils sont noirs et que leur *cosplay* c’est un personnage blanc, etc. Non vraiment, car le *cosplay* m’aide à me sentir mieux dans mon corps, dans ma peau. Le personnage permet de m’aider à vivre mieux ce que je suis » (Honor).

Pourtant, certains *cosplayeurs* ne le voient pas de cet œil. Luna Stellar Cosplay nous a informé que le *cosplay* se popularise de plus en plus, amenant des personnes peu respectueuses. Ces dernières vont ainsi critiquer et faire complexer les *cosplayeurs*. La jeune femme prend l’exemple du *crossplay* – cette pratique à partir de laquelle un *cosplayeur* homme va se déguiser en un personnage féminin ou vice-versa – qui est très moqué par les personnes lorsqu’il s’agit d’un homme le pratiquant. Plusieurs fois, Luna Stellar Cosplay a ainsi quitté le monde du *cosplay* pour se protéger de toute moquerie. Depuis, elle a gagné en maturité et en force et finit par ne plus réagir à ce genre de critiques.

SnowKiss Cosplay – par rapport aux *cosplays* – complexe sur son poids. Il se dit que s’il était plus svelte, il pourrait davantage s’aimer dans certains *cosplays*. Pour le moment, il ne les met pas et attend de perdre du poids.

Enfin, plusieurs personnes ont parlé des querelles qu’il pouvait y avoir entre *cosplayeurs*. Nightmare Illusion dit en rigoler et ne pas y prendre parti. Okoée Cosplay, toutefois, reçoit plusieurs critiques peu constructives en rapport avec son physique. Les individus ont tendance à la comparer à d’autres *cosplayeuses* pour lui montrer l’exemple à suivre, ce qui semble peu plaire à la jeune femme.

Judit Vari, maître de conférences en Sciences de l'Éducation au Centre interdisciplinaire de recherches sur les valeurs, les idées, et les compétences en éducation et en formation, dans *Le jeu en réseau : Une expérience éducative particulière* (2010), annonce qu'à l'aide des jeux en ligne, il est possible de non seulement expérimenter différentes facettes de son identité, mais aussi de reconstruire l'estime de soi. En se retirant du monde réel, les joueurs viennent ici pour garder une vie sociale dans un monde virtuel. En forgeant des liens, ils ont fini par trouver de la vertu dans les jeux en ligne. Certains prennent davantage confiance en eux en s'engageant dans ce genre de pratique, tout comme le *cosplay*. Il s'agit de trouver un espace où il est possible d'échapper aux difficultés de la vie réelle. Ce que le *cosplay* rend possible à travers l'incarnation d'un personnage de jeu vidéo.

En parallèle, Axelle Holmes Cosplay a parlé de *try hard* [43] concernant les liaisons qu'elle entendait entre *cosplay* et jeux vidéo :

« Tu fais un concours *[cosplay]*, tu te dis : "Ce concours-là, je le fais pour m'amuser, mais je le fais surtout pour gagner.". Et, ton costume, tu vas vraiment tout donner pour qu'à la fin, ton but ce soit d'arriver dans le classement. T'as un petit peu la même chose avec le jeu vidéo, c'est de donner le meilleur de toi-même et de trouver le plaisir, en fait, dans le fait de vraiment te donner à fond, quoi. Des fois, tu trouves du plaisir dans la compétition, en fait. Tu bosses sur un *cosplay*, tu te dis : "Quitte à refaire la couture trente fois, j'en ai rien à faire, je veux qu'il soit super propre, faut que j'y aille à fond !". Une fois que tu as fini, que tu regardes ton costume et là, t'as le plaisir immense parce que t'es super fier de toi, quoi. L'accomplissement de soi. »

Participer et gagner à un concours *cosplay* permet de faire reconnaître son travail auprès d'autres personnes et de partager l'univers vidéoludique que l'on apprécie, ajoute LeelooKris Cosplay.

La reconnaissance dans le *cosplay* par autrui est indispensable. Si le *cosplayeur* est coupé du réel et de cette reconnaissance, il peut être renvoyé à la solitude. C'est ce que nous dit Isabelle Gernet (maître de conférences en Psychologie Clinique) et Christophe Dejours (psychiatre et professeur de psychologie) dans *Évaluation du travail et reconnaissance* en 2009. Le *cosplayeur* peut finir par douter de lui-même ou maintenir sa conviction à tout prix. Ces deux situations sont problématiques pour l'identité du *cosplayeur*. La reconnaissance de son travail passe par la formulation de deux formes de jugement qui témoignent de la valeur accordée par

[43] Voir lexique.

autrui : le « jugement d'utilité technique, sociale ou économique » (2009, p. 30) est formulé par la hiérarchie, les subordonnés ou parfois mêmes les clients (lors des commissions). Et, le « jugement de beauté » (2009, p. 30) porte quant à lui sur la qualité du travail, faire des compliments sur l'esthétisme d'une armure, par exemple. Ce dit jugement témoigne à la fois de la conformité du travail avec les règles de l'art et de son originalité. La reconnaissance du travail est ce qui permet à la solidarité de fonctionner, c'est la capacité collective de formuler les jugements en faveur à la reconnaissance du travail. Par ailleurs, l'identité serait « l'armature de la santé mentale », explique Gernet et Dejours (2009, p. 32). Incertaine et inaccomplie, la plupart des sujets ne peuvent tenir leur identité uniquement par eux-mêmes, mais par autrui. Ils ont constamment besoin de confirmation par le regard de l'autre. Avec la reconnaissance, on stabilise et accroît notre identité, on se transforme soi-même.

Lors de conventions par exemple, DM Cosplay, rencontre des personnes qui le reconnaissent et l'admirent pour son travail. Ils discutent et prend des photographies avec eux. Il garde contact à l'aide des réseaux sociaux et reçoit également des cadeaux de leur part. SnowKiss Cosplay a, quant à lui, rencontré des personnes en convention l'appelant par son vrai prénom, l'amenant au stade de *cosplayeur* reconnu par les autres fans. Galcien, qui l'est en tant qu'organisateur *cosplay*, cherche à le devenir par ses actions et non pour sa personne. Depuis janvier 2007, il a créé une association appelée Yumeji avec laquelle il intervient dans le Sud de la France.

Bien que le jeu vidéo ne soit pas inscrit dans le genre *fantasy*, Nightmare Illusion nous donne un exemple intéressant au sujet de son *cosplay* du personnage principal Snake provenant de la licence de jeu vidéo *Metal Gear*. Il explique que son patron est fan de cette licence et qu'il a travaillé pour son éditeur, Konami. Mais, son patron pensait que le jeune *cosplayeur* n'avait pas les bonnes techniques pour *cosplayer* Snake. Pourtant, il lui a prouvé le contraire. Son patron étonné, Nightmare Illusion était ravi de son exploit et de son *cosplay*. Il a prouvé ses capacités et a été félicité.

Autre fait, SnowKiss Cosplay avait participé à un concours *cosplay* lors de la Metz'Torii pour lequel il avait passé beaucoup de temps sur son costume du personnage Malthael du jeu vidéo *Diablo III*.

Figure 15. SnowKiss Cosplay en Malthael de Diablo III: Reaper of Souls. © Alexgv, 2018.

Il pensait vraiment le réussir, mais, au final, il ne remporte aucun prix. Cela fut un moment difficile pour lui, car il ne s'est pas senti reconnu par ses confrères. Il a fini par accepter ces conditions pour évoluer et s'améliorer dans le domaine du *cosplay*. C'est pourquoi, le lendemain, il retourna à la convention et demanda au jury du concours ses erreurs pour obtenir des conseils utiles. Il a fini par en tirer un avancement positif pour espérer être reconnu par la suite.

Cependant, des *cosplayeurs* comme Helya Cosplay ont soutenu que leur passion du *cosplay* n'avait pas pour but de gagner en notoriété ou en reconnaissance. Elle dit faire du *cosplay* pour elle avant tout.

Nous constatons que le *cosplay* est une pratique complexe particulièrement attachée à celle des jeux vidéo. Et, comme celle-ci, des interactions prennent place lors de moments particuliers qui donnent tout autant la possibilité aux *cosplayeurs* de s'approprier les univers vidéoludiques.

LES SOCIABILITÉS AUTOUR DU *COSPLAY* ET DU JEU VIDÉO

2.1 Les rencontres *in real life* entre *cosplayeur*s

L'espace autour des jeux vidéo est multiple. Rufat et Ter Minassian parlent d'un « espace matériel » (2011, p. 94), autrement dit la configuration du lieu dans lequel le joueur joue. Ce dernier peut jouer dans son salon, dans une salle de jeux, etc. La sociabilité va être différente selon le lieu. Il existe un « espace autour du jeu vidéo » (2011, p. 94), soit tous les espaces produits par la pratique du jeu vidéo. Il peut s'agir de « festivals » (2011, p. 95) nous faisant grandement penser aux conventions ou aux salons de jeux vidéo. Ces derniers se trouvent d'ailleurs engagés par l'industrie du jeu vidéo, relevant avant tout de logiques commerciales telles qu'assurer la promotion d'un produit et la fidélisation des consommateurs à une franchise ou à un éditeur de jeux vidéo.

2.1.1 Les conventions, lieux de rencontre où se créent des pratiques de groupe

L'espérance de vie communautaire se voit augmenter lorsque les joueurs se connaissent dans la vraie vie (c'est-à-dire *in real life*), les communautés tendant avec le temps à devenir de moins en moins virtuelles (Berry, 2012). Même si les MMORPG sont bien des lieux de rencontres et d'interactions sans connaître réellement les joueurs, ils ne suffisent pas à créer des groupes stables. Dans le monde des jeux, les guildes dont les membres se connaissent dans la vraie vie sont les plus stables et les plus durables, tout comme les groupes *cosplays*. Les communautés perdurent, c'est pourquoi elles tendent à se développer *in real life*, mais c'est aussi parce qu'elles se connaissent *in real life* qu'elles se renforcent. Les rencontres, les photographies postées sur les réseaux sociaux ou les forums, autrement dit tous les indicateurs personnels sont essentiels pour créer des groupes durables et développer un sentiment d'appartenance.

Dans le cas du *cosplay*, il s'agira d'aborder le sujet des conventions. Nouhet-Rosemann nous parle de celles-ci qui sont des rassemblements de fans : « de Tokyo à Paris, en passant par

Washington, Bologne, Rennes ou Nancy, chaque année, des millions de fans célèbrent dans ces rencontres festives leur passion pour les mangas ou les jeux vidéo, avec le sentiment d'appartenir ainsi à une génération sans frontière » (2005, p. 661). Elle nous parle notamment de la Japan Expo de Paris, festival de loisirs japonais dans lequel le *cosplay* est de mise. Cette convention est l'une des plus connues en France et auprès des *cosplayeur*s interrogés. Elle propose des jeux vidéo, des concerts, des conférences, des ateliers, des concours, du karaoké et des quantités de mangas ou d'animés aussi bien professionnels qu'amateurs. Les *cosplayeur*s viennent souvent dans des conventions pour participer à des concours *cosplay* dans lesquels ils peuvent s'inscrire dans une catégorie selon le concours. Ces catégories peuvent être un concours solo, un concours en groupe, etc. et le but est de proposer une prestation (incluant le *roleplay*) ainsi qu'un costume de qualité. En revanche, certains concours n'ont pour but de juger les costumes, mais uniquement les prestations.

Le *cosplay* est considéré comme très communautaire : « C'est plus de l'échange que du partage à sens unique », nous dit Axelle Holmes Cosplay. Comme dit précédemment, chacun, sans exception se rend à des conventions plusieurs fois chaque année. Beaucoup de *cosplayeurs* interrogés ont commencé la pratique du *cosplay* en se rendant à la Japan Expo de Paris. Ce fut la première convention de SnowKiss Cosplay, Luna Stellar Cosplay, Axelle Holmes Cosplay ou encore Bahamut Cosplay. D'ailleurs, beaucoup de *cosplayeurs* ont indiqué aller à la Japan Expo de Paris, comme Helya Cosplay et LeelooKris Cosplay. Nightmare Illusion va également à la Japan Expo de Paris à laquelle il possède un stand avec son association nommée League of Replica, association réunissant tous les meilleurs *cosplayeurs* de France. En outre, Nightmare Illusion explique que League of Replica est une sous-association de son entreprise Parallel Life Studio.

D'autres se tournent vers d'autres conventions régionales comme l'Anim'Est, la Senyu ou encore la Metz'Torii. C'est le cas d'Axelle Holmes Cosplay et de Helya Cosplay, par exemple. Ceux habitant dans le Sud se retrouvent à la Mang'Azur, à la Japan Expo de Marseille ou encore à la TGS (Toulouse Game Show), comme Bahamut Cosplay ou encore Galcien. La Luxcon située au Luxembourg ainsi que la Made In Asia de Bruxelles en Belgique sont assez appréciés par les *cosplayeurs* interrogés comme DM Cosplay et Okoée Cosplay. SnowKiss Cosplay a précisé sa préférence pour la Made in Asia. En effet, il trouve que cette convention est aussi grande que la Japan Expo, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un parc d'exposition avec plusieurs halls dans lequel on ne s'ennuie pas tout en gardant la convivialité d'une convention plus petite comme la Senyu. « Là où on peut rencontrer des gens sans problème, discuter, c'est pas aussi

froid qu'à Japan Expo, la plupart des gens sont là pour faire leurs achats et voilà. », nous dit-il en comparant la Made In Asia à la Japan Expo.
Axelle Holmes Cosplay réalise six conventions, Bahamut Cosplay en participe à quinze par an et LeelooKris Cosplay à une dizaine par an. Certains ont déjà plusieurs conventions de prévues dans leur agenda : seize pour Nightmare Illusion en 2019 par exemple. Il n'hésite pas à voyager pour se rendre à la PopCon, convention réalisée par son ami Leobane Cosplay, un des fondateurs de la convention. Vaeleris Cosplay se rend aussi aux conventions organisées par ses amis comme la Fukumi Expo. Zaiji Cosplay, réalisant cinq à dix conventions par an, voyage jusqu'en Tunisie pour aller à la convention Banzai qu'il apprécie tout particulièrement.

Les conventions permettent également de prendre des photographies mais aussi des vidéos des *cosplayeur*s, c'est que nous explique Lamerichs (2011). En effet, les séances de photographie ont parfois lieu pendant ou après un concours *cosplay* dans lesquels le costume et le *roleplay* sont centraux. Les fans *cosplayeur*s servent de modèles à des photographes venus dans les conventions pour cela. Certains *cosplayeur*s sont eux-mêmes photographes. Les photographes aiment prendre en photographie pour exercer leur art, mais aussi car ils apprécient le travail des *cosplayeur*s et les personnages qu'ils *cosplayent* provenant de jeux vidéo auxquels ils aiment jouer. Ils prennent des photographies en convention à leur stand dédié pour pouvoir profiter des décors prévus à cet effet. Sinon, des photos shootings sont prévus avec les *cosplayeur*s à l'extérieur (dans les forêts, etc.) pour faciliter l'immersion. La plupart de ces photographies sont d'ailleurs retouchées afin de les scénariser comme dans les jeux vidéo dans lesquels les personnages sont inscrits. On peut notamment reprendre des scènes ou encore des poses connues.
Les *cosplayeuses* observées lors de la Senyu ont notamment accepté de se faire photographier par des photographes aussi bien amateurs que professionnels[44], mais aussi par des visiteurs ou encore par d'autres *cosplayeurs* amis ou non. Durant l'observation de Cos'Me Sven, quatre *cosplayeurs* et trois visiteurs sont venus lui demander des photographies. Pour Margot Hime, il s'agissait de six amis *cosplayeurs* venus prendre des photographies avec la *cosplayeuse*. Trois visiteurs fans, la connaissant grâce à ses pages de réseaux sociaux, sont venus lui demander une photographie, notamment avec son groupe *cosplay*. Elle participa à un rassemblement autour du jeu *Super Smash Bros Ultimate* dans lequel son personnage est disponible et jouable. Et,

[44] Nous entendons par « amateurs » les photographes qui n'avaient pas leur propre stand de photographie lors de la convention, mais venaient simplement en tant que visiteurs. Les « professionnels », par contre, avaient leur propre stand.

Margot Hime et Mistra Lulu, avec leur groupe respectif, restaient également un moment avec des photographes professionnels pour faire des photographies dans un décor donné, avant et après le concours *cosplay* auquel ils ont participé. Mistra Lulu, pour sa part, a seulement pris des photographies avec son amie avec qui elle formait un groupe. Sinon, trois visiteurs sont venus lui demander une photographie. Pour Reiv Cosplay, il s'agissait de quinze *cosplayeurs* l'ayant photographié ainsi que dix visiteurs. Elle restait, d'ailleurs, avec des photographes professionnels et amateurs pour faire des photographies. Enfin, Margot Hime nous a expliqué qu'elle était également venue en tant que photographe amatrice lors de la Senyu le samedi 16 février, aimant ainsi photographier et se faire photographier.

Le *cosplay* s'exerce aussi en groupe et comporte des interactions, tout comme le jeu. Les conventions permettent aux *cosplayeur*s de s'intégrer et notamment de faire l'apprentissage d'une « sociabilité ludique » (Craipeau et Legout, 2003, p. 123). Les rencontres permettent de parler de jeu vidéo, de raconter ses exploits. Chacun se juge selon son niveau dans le *cosplay* ou dans le jeu dont il est question. Un *cosplayeur* très pratiquant peut devenir un modèle pour les autres moins expérimentés et leur expliquer comment réussir telle ou telle pièce, par exemple, tout en gagnant le respect des autres. Les conventions permettent de mettre en scène ses compétences de joueur et/ou de *cosplayeur* et de sortir du statut de simple opérateur prisonnier des règles ludiques édictées par les concepteurs de logiciel, comme explique Craipeau et Legout (2003). Le récit d'anecdotes amène le joueur à transformer son activité ludique en acte de communication.

Cos'Me Sven, lors de l'observation à la Senyu, a justement échangé avec des amis *cosplayeurs* qu'elle revoit grâce aux conventions, mais aussi avec une *cosplayeuse* inconnue. Cette dernière lui a parlé de ses autres passions. Les visiteurs lui ont posé fréquemment la question « Comment as-tu fait ton armure ? ». De plus, Cos'Me Sven a échangé avec une *cosplayeuse* sur les matériaux et les techniques qu'elle a utilisés pour son costume pour lui transmettre ses compétences et son savoir-faire. Margot Hime en a fait de même et en a également profité pour discuter des jeux vidéo qu'elle apprécie. Par ailleurs, elle distribuait aux *cosplayeurs* et aux visiteurs des cartes de visite sur lesquelles sont présentées ses pages de réseaux sociaux. Elle utilise les réseaux sociaux pour garder contact avec eux et elle tient toutefois à réaliser une distinction entre ses potentiels amis et ses fans.

Mistra Lulu a échangé également avec un groupe d'amis *cosplayeurs*. Ils ont parlé de leur costume, mais aussi de leur quotidien. Elle prenait également le temps de discuter avec les visiteurs venus la complimenter sur son costume.

Bahamut Cosplay se rend d'ailleurs en convention non seulement pour voir si les personnes apprécient son costume, mais surtout pour voir ses amis. En effet, la jeune femme dit avoir un bon nombre de ses amis dans le *cosplay* ou dans la photographie de *cosplay*.
Reiv Cosplay, quant à elle, a pu revoir une *cosplayeuse* lors de la Senyu. Elle avait rencontré la jeune femme deux ans auparavant, celle-ci l'a reconnue et est venue discuter avec Reiv Cosplay. Elles ont gardé contact sur *Facebook* pour ne plus se perdre de vue. Ainsi, les conventions permettent de rencontrer des personnes, mais aussi d'en retrouver.
Certains *cosplayeurs* ne se contentent pas seulement de voir leurs amis dans le domaine du *cosplay* en convention. Effectivement, il arrive qu'ils entretiennent des relations en dehors de cette activité en réalisant des sorties au restaurant ou encore des promenades en forêt. D'autres, par contre, ne revoient pas forcément les personnes qu'ils rencontrent en convention, notamment. La cause est souvent la distance, explique Galcien. Les réseaux sociaux permettent aux *cosplayeurs* de garder contact, c'est comme cela qu'Okoée Cosplay et Vaeleris Cosplay finissent par interagir avec les personnes rencontrées.

Selon les recherches de Rosenberg et de Letamendi (2013), en majorité, les *cosplayeur*s vont aux conventions en groupe et non seuls. Ils sont entre deux et cinq. Bonnichsen (2011) nous dit tout de même que faire partie d'un groupe *cosplay* est important pour l'identité. Le *cosplay* donne un sentiment d'appartenance soutenu ou non par le reste d'un groupe. Lors de conventions, il est possible qu'un ami soit mieux *cosplayé* qu'un autre, on peut alors se sentir substitué, dit Bonnichsen. Il faut être soutenu par son groupe pour réussir au mieux son *cosplay*, cela met en jeu la notion de confiance (Giddens, cité dans Bonnichsen, 2011), un élément essentiel pour chaque *cosplayeur*. Beaucoup de *cosplayeurs* interrogés organisent des groupes *cosplays*. Honor en a déjà prévu quelques-uns avec lesquels elle a établi une notion de confiance. Les *cosplayeurs* de son groupe et elle-même s'entraident dans la préparation de leurs costumes et peuvent, par exemple, s'emprunter des accessoires ainsi que des matériaux pour la réalisation des costumes du groupe. À partir de ces groupes, chacun va *cosplayer* un personnage différent provenant du même univers vidéoludique. SnowKiss a déjà participé à un groupe *cosplay* dans lequel son personnage était en doublon, ce qui, selon lui, n'était pas le plus optimisé pour le groupe, empêchant de rendre les personnages de l'univers vidéoludique crédibles.
Margot Hime, Mistra Lulu et Reiv Cosplay, d'ailleurs, faisaient partie d'un groupe *cosplay* lors de la Senyu le dimanche 17 février. Nous l'avons vu, Reiv Cosplay réalisait un groupe K/DA du jeu *League of Legends*. Mistra Lulu réalisait aussi un groupe de ce jeu comprenant Diana *skin* Lune de Sang et Sona *skin* Muse. Son amie, Madeis Cosplay, était en Diana.

Figure 16. Mistra Lulu avec son binôme en Sona skin Muse de League of Legends. © L'iguane photographe, 2019.

En ce qui concerne Margot Hime, celle-ci a connu ses amies de son groupe par le biais d'anciens groupes *cosplays* qu'elles avaient toutes les trois en commun. *Cosplayée* en Marie, ses amies étaient alors Enzujo Cosplay en Méli et Acheria Cosplay en Céleste d'*Animal Crossing*.
Dans d'autres cas, certains *cosplayeurs* se rendent avec leur association aux conventions. Par exemple, Cos'Me Sven était accompagnée de son association Cosplayers de France à la Senyu lors des deux jours.

S'ajoute à cela le concept de « façade » selon Goffman dans *La mise en scène de la vie quotidienne 1 : La présentation de soi* en 1973. Il s'agit de « la partie de la représentation qui a pour fonction normale d'établir et de fixer la définition de la situation qui est proposée aux observateurs. » (Goffman, 1973, p. 29). La façade est un « appareillage symbolique » (Goffman, 1973, p. 29) utilisé par un acteur durant sa représentation, à dessein ou non. Elle est composée d'un décor (mobilier, décoration, disposition d'objets et autres éléments de second plan) qui se veut géographiquement stable, tout comme les conventions. Le décor est un élément de la représentation pour les acteurs qui ne peuvent entamer l'action avant de s'être transportés à cet endroit dit approprié et qui doivent cesser leur représentation quand ils le quittent. Bonnichsen

(2011) nous dit que notre face est appropriée selon notre situation, nous sommes le rôle que l'on joue dans une situation donnée, ce qui signifie qu'il est essentiel de jouer avec les rôles des autres et que ceux-ci jouent également avec notre rôle. Si un rôle n'est pas maintenu ou si d'autres personnes ne le maintiennent pas, la personne derrière le rôle risque de « perdre la face », comme l'explique Goffman (Cité dans Bonnichsen, 2011). Cela peut se produire dans une situation où l'image de soi qu'une personne a appliquée est ouvertement mise en doute, et cette image de soi ne peut donc plus être maintenue. On utilise le terme de « décor » pour désigner les éléments scéniques de l'« appareillage symbolique » (Goffman, 1973, p. 29). Il existe également la « façade personnelle » désignant tous éléments qui, confondus avec la personne de l'acteur lui-même, le suivent partout où il va. On y inclut, par exemple, les signes distinctifs de la fonction ou du grade tels que le vêtement, le sexe, l'âge, etc. ainsi que la taille, l'attitude, la façon de parler, les mimiques, les comportements gestuels, etc.

Il est commode de distinguer l'« apparence » et la « manière » composant cette « façade personnelle » (Goffman, 1973, p. 31). L'« apparence » concerne le statut social de l'acteur. Ces stimuli dévoilent aussi le rite auquel il participe sur le moment et il indique par exemple qu'il s'adonne à une activité sociale officielle, à un travail, à un divertissement. Pour la « manière », elle désigne les stimuli dont la fonction est d'indiquer le rôle que l'acteur compte jouer dans la situation présente. Par exemple, des manières arrogantes ou agressives pouvant donner l'impression que l'acteur a l'intention de prendre l'initiative dans l'interaction, d'en diriger le déroulement. Si ce sont des manières humbles, cela suggère que l'acteur est disposé à s'effacer derrière ses partenaires. Ainsi, la façade sociale peut être décomposée par le décor, l'apparence ou encore la manière.

De ce fait, nous avons demandé aux *cosplayeurs* de quelle manière ils réagissent lorsqu'ils voyaient une autre personne avec le même *cosplay* de jeu vidéo qu'eux lors d'une convention, mais aussi lorsqu'ils rencontraient un autre personnage de la même licence de jeu vidéo qu'eux. Lorsqu'il s'agissait d'un *cosplay* identique, plusieurs réactions ont été citées. Axelle Holmes, consciente de réaliser des *cosplays* souvent vus, en est ravie. Elle va jusqu'à poser des questions avec les personnes et échanger autour du personnage et du costume. Toutefois, il lui est déjà arrivé de croiser des personnes ne partageant pas ce sentiment :

« En général, tu regardes la personne, tu souris l'air de dire : "Oh, bah on a fait le même costume, c'est marrant, on est tous les deux fans du personnage !", et… Quand c'est des gens que je connais, on peut comparer, tu vois. On peut se dire : "Oh, tiens ! Toi, t'as fait ça comme ça, c'est une bonne idée !", tu vois. "Moi, j'ai fait ça de cette manière-là ! T'en penses quoi ? Comment est-ce que toi t'aurais fait ?", tu vois. C'est plus au niveau de l'échange, quoi. Y'a

aucune rivalité. De mon côté, du moins. Ça m'est déjà arrivée de croiser de l'autre côté des gens qui étaient en mode : "Ah, t'as fait le même *cosplay* que moi. Ouais… Mais, moi, je suis plus légitime que toi.", quoi. »

Même si le personnage est peu *cosplayé*, des *cosplayeurs* sont ravis de se découvrir avec le même cosplay en convention. C'est ce qu'il s'est passé pour DM Cosplay lorsqu'il a rencontré Gatz Cosplay, un *cosplayeur* qu'il admire. Par ailleurs, il n'hésite pas à prendre des photographies lors de ces moments et à s'abonner sur les réseaux sociaux de la personne.

D'autres comme Bahamut Cosplay, avant de réaliser son costume et de le porter en convention, demande à ses amies ayant déjà réalisé le même *cosplay* si cela les dérangerait de la voir également le porter. Elle évite ainsi toute rivalité avec n'importe quelle personne, privilégiant des échanges positifs avec les autres.

Galcien, quant à lui, nous a expliqué qu'il était *cosplayé* en Tidus de *Final Fantasy X* lors d'une convention. Il y rencontra un garçon portant le même costume du personnage principal du jeu. Il expliqua qu'il avait eu deux réactions : la première consistait à se demander à soi-même si le jeune homme avait un *cosplay* mieux réussi tandis que la deuxième penchait plus vers une interaction portée sur des conseils réciproques. C'est ainsi qu'il parle d'une notion de complémentarité car les deux personnes vont parler de la licence qu'elles apprécient toutes les deux. « Forcément, on va parler de l'œuvre sur laquelle on se retrouve. Donc moi c'était *Final Fantasy X*, on en vient rapidement à parler du jeu, on vient à parler de la scène qu'on a préférée, etc. », nous dit Galcien.

Toutefois, certains vont « perdre la face » en rencontrant certains *cosplayeurs* interrogés. Par exemple, Helya Cosplay nous a expliqué qu'elle a déjà reçu des regards jugeant son costume, car il s'agissait du même que celui de la personne concernée. « Quand j'vois quelqu'un qui fait le même *cosplay* que moi, j'essaye de changer de trottoir *[Rire]* ! », s'exclame Helya Cosplay. Mais, quand elle rencontra Bahamut Cosplay lors d'une convention, cette jeune *cosplayeuse* n'avait pas agi de cette manière avec Helya Cosplay pour sa plus grande joie puisqu'elle en est fan.

Okoée Cosplay a aussi reçu des remarques péjoratives en rapport avec son *cosplay* identique à celle d'une autre jeune femme lors d'une convention, ce qui l'a empêchée de discuter avec elle du jeu qu'il touchait : *League of Legends*.

Lorsqu'il s'agit d'un autre personnage *cosplayé* de la même licence de jeu vidéo, les relations peuvent devenir moins ambigues. En général, les personnes font des rassemblements pour prendre des photographies du même univers de jeux vidéo, notamment quand il s'agit de *League of Legends*, nous dit Bahamut Cosplay.

Figure 17. Rassemblement de cosplayeurs de League of Legends. © Gentleman Phénix, 2016.

Les personnes peuvent s'appeler par le prénom de leur personnage et également parler du jeu vidéo dans lequel est inscrit leur personnage *cosplayé*. Toutefois, Nightmare Illusion nous a expliqué que, pour lui, il était également possible d'agir ainsi mais seulement si le *cosplay* de la personne avec qui il doit être photographié est bien réussi. Il n'est pas enthousiaste au fait de se faire photographier avec un autre *cosplayeur* ayant un costume d'un personnage provenant d'un jeu différent du sien, même s'il s'agit de la même licence : « Il faut qu'il y ait une qualité d'images. On va mélanger deux personnages qui ne viennent pas du même jeu, même si c'est la même licence. Faut pas créer de l'anachronisme. », annonce-t-il. L'appropriation de l'univers doit être tout à fait respectée.

Les conventions sont des lieux forts en rencontre et en interaction pour les *cosplayeurs*, notamment dans lesquelles il est possible de participer à des concours *cosplays*. Cos'Me Sven, Margot Hime, Mistra Lulu et Reiv Cosplay ont participé aux concours lors de la Senyu. Les photographies, les vidéos, les échanges ainsi que les concours prenant du temps, les *cosplayeuses* n'ont pas forcément eu l'occasion de s'intéresser aux autres activités de la convention, sauf si le temps le permettait. Cos'Me Sven a pu s'intéresser aux prestations de chorégraphies de musiques *k-pop* ayant eu lieu sur une des scènes de spectacle, car le stand de son association se trouvait à quelques mètres de celle-ci. Le *cosplay* restait l'activité principale.

2.1.2 Les salons de jeux vidéo et la promotion par les *cosplayeurs* fans

Outre les conventions, les *cosplayeurs* peuvent être amenés à participer à des salons de jeux vidéo spécialisés. Des salons sont justement consacrés à l'univers de *World of Warcraft* ou encore de *League of Legends* où viennent des *cosplayeur*s, souvent à l'image de leur personnage préféré ou aussi à l'image d'un personnage célèbre du monde en question (Berry, 2012, p. 168). Des animations sont alors organisées à cette occasion autour du MMORPG, les éditeurs s'appuyant le plus souvent sur la créativité des joueurs. C'est ainsi qu'une scène ou un stand permet aux joueurs *cosplayeur*s de présenter leur costume ou encore des accessoires ou objets provenant du jeu vidéo en question. En parallèle, les joueurs organisent également des rencontres *in real life* tout comme lors des conventions. À partir de ces rencontres, les joueurs *cosplayeur*s peuvent prolonger leur rencontre au restaurant, au café, tout comme nous l'avons vu pour les conventions.

Les *cosplayeurs* interrogés se rendent notamment dans des salons de jeux vidéo organisés par leurs amis *cosplayeurs* comme Vaeleris Cosplay se rendant à la All For Geek. Il ne s'agit donc pas exclusivement de salons organisés par un éditeur de jeu vidéo pour un seul jeu. DM Cosplay se rend, pour sa part, à la Gamescom, salon international consacré au jeu vidéo. De plus, Bahamut Cosplay se rend à la Gamers Assembly, une LAN-party [45] annuelle rassemblant quelques-unes des meilleures équipes du monde sur des jeux vidéo sur ordinateur ou consoles. Elle est notamment invitée pour des événements consacrés au jeu *League of Legends* comme le World Championship, le tournoi professionnel annuel du championnat du monde de *League of Legends* organisé par son éditeur, Riot Games.

Figure 18. Bahamut Cosplay en Akali skin Chasseuse de Têtes de League of Legends à côté de la coupe pour les League Championship Series de 2017 à l'AccorHotels Arena de Paris. © Bahamut Cosplay, 2017.

[45] Voir lexique.

En parallèle, SnowKiss Cosplay nous a fait remarquer qu'il a découvert le *cosplay* grâce à ce genre de salons. En effet, il avait été à la Paris Games Week, salon de jeux vidéo, en tant que fan de jeux :

« Au départ, y'avait des *cosplayeurs* j'pensais que c'était juste des gens qui faisaient l'animation, j'ai fait quelques photos avec eux. Et après, quand j'ai compris qu'en fait, y'avait un concours qui se déroulait, que c'était des gens qui avaient fait eux-mêmes leur costume, qui avaient fait une prestation et tout, j'ai trouvé ça incroyable. »

Par ailleurs, nous remarquons qu'à l'aide de ces salons, les fans peuvent être des « prescripteurs naturels » des jeux vidéo, selon les recherches de Mélanie Bourdaa, docteure en Sciences de l'information et de la communication, dans *La promotion par les créations des fans : Une réappropriation du travail des fans par les producteurs* (2016, p. 110). Ils deviennent de véritables « leader d'opinion » tout en contribuant au marketing des jeux vidéo. « Les fans ne sont plus de simples lecteurs des textes médiatiques populaires, mais des participants actifs dans la circulation et la construction des signifiants textuels » (Jenkins, cité dans Bourdaa, 2016, p. 111). Les éditeurs ont alors exacerbé la participation des *cosplayeur*s par la mise en place des campagnes publicitaires collaboratives mettant en scène les pratiques artistiques et créatives des fans. Nous appelons ce type de marketing le *« fanadvertising »* (Bourdaa, 2016, p. 110). Ce dernier implique la création de contenus non canoniques par les fans, c'est-à-dire que l'émetteur de contenus doit être le fan, indépendamment des initiatives propres à l'éditeur de jeux vidéo. Il se manifeste dans la création d'une campagne promotionnelle dirigée par l'éditeur. À titre d'exemple, *League of Legends* avec Bahamut Cosplay. En effet, puisque cette dernière est invitée aux événements de Riot Games, elle contribue à développer et renforcer l'image du jeu vidéo (Lozano, cité dans Bourdaa, 2016). La *cosplayeuse* nous explique que, du point de vue de l'entreprise, le *cosplay* ramène beaucoup de monde. Les éditeurs vont inviter des *cosplayeurs* pour en faire leur mascotte lors des salons. Il s'agissait du cas d'un des patrons de Nightmare Illusion, appelé Naythero, qui était le Raiden français du jeu *Metal Gear*. Il faisait la promotion de tous les événements du jeu, dont le Metal Gear Store à Paris il y a quelques années. Toutefois, Konami s'étant séparé de Hideo Kojima – concepteur du jeu vidéo dont il est question – et empêchant de sortir de nouveaux jeux, l'entreprise n'avait plus besoin de ses services.

En ce qui concerne Bahamut Cosplay, la jeune femme explique que le fait de voir un personnage prendre vie est quelque chose qui plait beaucoup aux joueurs – en sachant que celui-ci peut être leur personnage principal, le personnage qu'ils préfèrent et/ou avec lequel ils jouent le plus souvent. Il y a une dimension marketing, une envie de donner aux joueurs d'en vouloir toujours

plus. Bahamut Cosplay ajoute :

« C'est pour ça qu'ils [les entreprises comme Blizzard Entertainment ou Riot Games] font appel à des gros *cosplayeurs* pour des événements. […] Pour rester dans *League of Legends*, donc Riot Games, ils demandent aussi aux *cosplayeurs*, donc… En général, aux *cosplayeurs* avec qui ils bossent la plupart du temps, de créer des armes et des armures pour faire une commission, donc payer le matériel et la main d'œuvre, pour les exposer à des événements. Histoire de faire de la décoration, mais avec des vrais objets sortis du jeu. »

Le réel prend l'avantage sur le virtuel. Dans son cas, la jeune femme est payée, mais également défrayée, c'est-à-dire qu'elle ne paye pas le trajet, la nourriture, etc.

C'est ce que SnowKiss avait également remarqué, d'une certaine manière :

« Ça arrive même souvent que certains *cosplayeurs*, 'fin des bons *cosplayeurs* ont été repérés par des gens qui appartiennent aux sociétés de jeux… Appellent des *cosplayeurs* pour les animations. J'pense notamment pour les compétitions de *LoL*, y'a toujours eu des *cosplayeurs* qui sont appelés, genre on les fait rentrer gratuitement, ils peuvent faire deux/trois photos avec les gens, quoi. »

Il explique notamment que les éditeurs de jeux vidéo font également en sorte d'apporter des contenus utiles pour les *cosplayeurs*, même en dehors de ces salons ou de ces championnats :

« Donc, les éditeurs, toujours à l'écoute, qui donnent aussi du matériel en plus pour les *cosplayeurs*. Pour *LoL*, par exemple, on a accès aux modèles 3D des personnages, de tous les *skins* et tout, ce qui permet de regarder en détails le moindre recoin des tenues, comment c'est fait […] Ça aussi, c'était à l'intention des *cosplayeurs*. Disons que ça fait de la publicité gratuite pour le jeu et voilà, ça fait plaisir à la communauté aussi. […] Ils avaient vraiment tapé dans le mille en organisant ce genre d'événements et je pense que, comme moi, y'a beaucoup de gens qui ont découvert le *cosplay* grâce à ça et qui ont aimé et continué à faire du *cosplay*. »

2.2 Les *cosplayeurs* sur internet, entre partage et jeu

Nous allons aborder les « regroupements » sur internet. Des « réseaux sociaux », des « communautés virtuelles » (Berry, 2012, p. 206) qui interagissent ensemble sans nécessairement se connaître avec, parfois, la disparition du corps physique au profit d'un corps de substitution, de l'effacement du réel au profit du virtuel. Internet a permis aux fans d'interagir, d'échanger, de constituer leurs propres instances d'évaluation et de contribuer à l'évolution des cadres d'appréciation, annonce le chercheur Pierre Garcin, dans *Internet et les nouvelles formes*

de liens publics/artistes (2012). Aussi, les *cosplayeurs* peuvent se retrouver afin de jouer aux jeux vidéo en ligne.

2.2.1 L'utilisation des réseaux sociaux pour l'échange et la renommée

Mélanie Bourdaa nous parle d'« espaces d'affinités » (2016, p. 103). Ces derniers permettraient aux fans de créer un lien social qui peut s'étendre passant des communautés de pratiques aux réseaux sociaux. Pour parler de ce phénomène de dispersion et de propagation du lien social et des goûts médiatiques, on utilise la notion de « résidence multiple » que la chercheuse reprend :

« Cela s'explique par le fait que les usagers, plutôt que de bouger d'un site à l'autre sans établir et nouer de liens concrets ou d'attaches durables, créent des relations sociales dans plus d'un site qu'ils fréquentent souvent et assidûment, faisant circuler le lien social entre communautés d'affinités et de pratiques » (Baym, citée dans Bourdaa, 2016, p. 104).

Cette « résidence multiple » est facilitée par les blogs, les réseaux sociaux ainsi que par les forums de discussion permettant la circulation facile des informations et des commentaires dans un environnement qui favorise de plus en plus l'expression de soi et le dévoilement identitaire. Effectivement, les *cosplayeurs* utilisent un bon nombre de réseaux sociaux. Nous leur avons demandé s'ils avaient des moyens de communication pour interagir dans la communauté. La majorité d'entre eux se trouve sur *Facebook* [46] et *Instagram* [47]. Toutefois, certains iront sur des plateformes de financement participatif comme *Tipeee* [48] ou encore sur des sites d'hébergement de vidéos comme *YouTube* [49], comme Bahamut Cosplay. LeelooKris Cosplay, quant à elle, privilégie plusieurs réseaux sociaux, mais aussi des sites peu cités comme *DeviantArt* [50] ou *Kabook* [51]. LeelooKris Cosplay possède également une boutique sur *Etsy* [52]. Elle a d'ailleurs créé son propre site reprenant ses créations *cosplays* sur *Jimdo* [53]. Pour Nightmare Illusion, il

[46] *Facebook* est un réseau social en ligne permettant de partager des images, des photographies, des vidéos, des fichiers ainsi que des messages tout en créant et joignant des groupes. *Facebook* est fondé en 2004 par Mark Zuckerberg et ses camarades de l'université Harvard, Chris Hughes, Eduardo Saverin, Andrew McCollum et Dustin Moskovitz.

[47] *Instagram* est un réseau social en ligne permettant d'éditer et de partager des photos et des vidéos depuis notre téléphone mobile. Ce réseau social a été fondé en 2010 par Kevin Systrom et Mike Krieger. Depuis 2012, l'application appartient à *Facebook*.

[48] Plateforme de financement participatif pour les créateurs du web fondée par Michael Goldman et lancée en 2013.

[49] Site web d'hébergement de vidéos créé en 2005 par Steve Chen, Chad Hurley et Jawed Karim.

[50] Site sur lequel s'inscrit une communauté artistique où chacun peut exposer ses propres créations. Il a été lancé en 2000 par Angelo Sotira, Scott Jarkoff et Matthew Stephens.

[51] Annuaire photographique lancé en 2011 qui référence tous ses membres qu'ils soient amateurs ou professionnels.

[52] Site de vente en ligne fondé en 2005 et spécialisé dans les créations personnelles. Son PDG actuel est Chad Dickerson.

[53] Système de gestion de contenu web multiplateforme simple d'utilisation fondé en 2007 par Matthias Henze, Christian Springub et Fridtjof Detzner.

s'agit d'utiliser, en plus de *Facebook* et *Instagram*, *Twitter* [54], *Snapchat* [55], *Imgur* [56] et *TikTok* [57].

Les nouvelles technologies et internet ont permis aux fans d'acquérir une visibilité et de se rassembler dans une communauté dite virtuelle, dans laquelle ils trouvent un moyen d'exprimer leur créativité. Les activités de fans sont porteuses de sens et contribuent à une réappropriation de l'œuvre de départ dans une forme de braconnage culturel, c'est ce que nous avons vu d'ores et déjà avec le *« fanadvertising »*, qui est également visible sur les réseaux sociaux. Le *cosplay* va être ainsi un moyen d'exprimer sa créativité, une création réappropriée d'une œuvre de départ.

Henry Jenkins parle de « convergence culturelle pour expliquer ce phénomène de participation des fans à la co-construction de textes, et à leur investissement dans la formation d'une nouvelle culture grâce aux nouvelles technologies » (Bourdaa, 2016, p. 102). Il existerait alors un désir de « culture participative » (Jenkins, cité dans Bourdaa, 2016, p. 102). C'est ainsi que les jeux vidéo deviennent une ressource dans nos interactions sociales où il est important de noter l'importance de l'engagement culturel, intellectuel et créatif des fans *cosplayeurs*, producteurs de sens et créateurs de contenus.

Par ailleurs, nous avons demandé aux *cosplayeurs* quelles étaient les raisons de leur présence sur les réseaux sociaux (moyen pour partager leur passion ou encore pour se faire connaître). Plusieurs réponses différentes ont été données lors des entretiens. Pour le cas d'*Instagram*, Bahamut Cosplay a expliqué utiliser ce réseau social pour se faire connaître, mais aussi pour donner aux personnes abonnées à son compte un suivi sur la création de ses *cosplays*. Concernant DM Cosplay, il utilise *Instagram* pour échanger avec ses abonnés, publier des photographies de ses *cosplays* et donner de ses nouvelles. Il utilise autant le réseau social pour le partage que pour sa renommée. Beaucoup de *cosplayeurs* ont notamment expliqué privilégier *Instagram* à *Facebook*, car ce dernier aurait changé ces algorithmes de visibilité pour les pages, nous explique SnowKiss Cosplay. Ce qui ferait que les pages de *cosplayeurs* (professionnels ou non) n'apparaitraient plus dans les fils d'actualité des personnes sur le réseau social, rendant leur visibilité difficile. Il s'agit alors d'un problème majeur pour les *cosplayeurs* voulant se faire connaître et c'est pour cela que beaucoup d'entre eux se tournent vers *Instagram*, leur

[54] Réseau social de microblogage permettant de publier un texte court. Il a été créé en 2006 par Jack Dorsey, Evan Williams, Biz Stone et Noah Glass.
[55] Application et réseau social de partage de photographies et de vidéos dont la première version date de 2011. Elle a été conçue et développée par des étudiants de l'université Stanford en Californie.
[56] Site communautaire de partage d'images créée par Alan Schaaf en 2009.
[57] Application mobile de partage de vidéos lancé en septembre 2016. Elle est dévelopée par l'entreprise chinoise ByteDance.

renommée étant en péril. Cependant, certains *cosplayeurs* apprécient moins *Instagram* et privilégient *Facebook*. Il s'agit du cas de Helya Cosplay. Celle-ci explique que les abonnés sont bien plus constants sur *Facebook* que sur *Instagram*. Elle utilise *Facebook*, car elle est plus proche des personnes présentes sur ce réseau social. Elle leur propose notamment de participer à ses *giveaway*, des jeux concours auxquels les personnes peuvent participer selon certaines conditions :

« Là j'ai fait un *giveaway* pour leur offrir des cartes cadeaux chez *Cosplay'n'craft*, une boutique où on peut acheter des matériaux et les gens étaient super contents, c'est ça que j'aime bien en fait, c'est toujours les mêmes personnes qui commentent, on voit qu'ils apprécient ce qu'on fait. »

Ainsi, Helya Cosplay semblerait être plus dans une logique de partage que de renommée.

Pour Okoée Cosplay, *Facebook* est un moyen de conserver ses photographies sans les perdre, mais aussi de partager sa passion. Elle communique avec des personnes souhaitant réaliser les mêmes *cosplays* afin de les aider et de les aiguiller. Elle leur montre notamment les progrès et les avancements sur ses costumes.

En ce qui concerne SnowKiss Cosplay, au départ, il s'agissait d'utiliser *Facebook* pour répertorier les photographies de son travail, mais aussi celles prises lors de conventions. Mais, à un moment, il utilisait ce réseau social dans l'optique de se faire connaître aux yeux de tous, il abandonna rapidement l'idée pour continuer à partager son travail à ceux qui étaient réellement intéressés par celui-ci. Il utilise également sa page *Facebook* pour mettre une barrière entre son compte personnel comprenant ses amis et les autres personnes qu'il peut ne rencontrer qu'une seule fois dans l'activité du *cosplay* : « Quand il y a des photographes qui prennent des photos de moi et qu'ils veulent me les envoyer, je donne le nom de ma page. Ça me permet d'éviter de donner mon compte personnel. C'est utile. »

Toutefois, les communautés en ligne sont rarement dépourvues de filtres chargés de rendre possible une interaction harmonieuse et de sélectionner des personnes au profil social acceptable, tout comme dans le sens de Goffman avec le « cadre » de l'échange et la « façade » (Maigret, cité dans Bourdaa, 2016). James Paul Glee parle d'« espaces d'affinités » (Cité dans Bourdaa, 2016, p. 103) pour parler des communautés virtuelles. Cependant, ces espaces s'ouvrent pour ne pas être exclusifs et permettent la circulation des opinions, l'entraide, le développement de relations sociales entre usagers, comme nous venons de le voir. Attention tout de même, car les *cosplayeurs* peuvent se connaître d'avance, la communauté étant la même :

« Moi, j'adore les groupes *[cosplays]*. J'en fais très très souvent. Et, en règle générale, ça se passe juste parce que je mourrais d'envie de faire un groupe de tel univers et après je fais un *post*[58] sur mon profil personnel et comme j'ai beaucoup d'amis dans le *cosplay*, les gens sont là en mode : "Oh, ouais ! J'ai envie de le faire aussi !", et on se fait un groupe comme ça » (Axelle Holmes Cosplay).

Le support numérique a également suscité le développement d'un des marqueurs les plus explicites de la jouabilité : l'interactivité. La pratique est un exemple de « culture participative » dans le sens où elle se fonde sur une réception active et créatrice de la part des consommateurs (Barnabé, 2014).

Chez Barnabé, il s'agissait d'auteurs de *fanfictions* diffusant leur texte au fur et à mesure de sa production pour en retravailler continuellement les versions antérieures, même après la publication. Le texte serait alors un *« work in progress »* [59] (Hellekson et Busse, cités dans Barnabé, 2014) ne se solidifiant jamais et montré dans son élaboration. Il s'agit de la même logique dans le *cosplay*. Les processus de création et de fabrication prennent presque autant de place que les *cosplays* eux-mêmes.

D'ailleurs, les *cosplayeurs* utilisent les réseaux sociaux pour montrer leur processus de travail, leur *work in progress*. Bahamut Cosplay utilise *Facebook* pour ses *work in progress* et les range également par dossier pour donner des pistes aux autres voulant réaliser les mêmes *cosplays* qu'elle. Chaque *cosplay* est rangé dans un dossier. Luna Stellar Cosplay, quant à elle, utilise *Instagram* pour ses *work in progress*, mais aussi pour ses commissions qu'elle montre étape par étape. Cos'Me Sven utilise aussi les réseaux sociaux comme *Facebook* pour ranger ses *work in progress* dans des dossiers afin de les présenter aux autres. En train de réaliser le *cosplay* du personnage Shaina du jeu *Summoners War: Sky Arena*, la *cosplayeuse* montre l'avancement de son projet :

[58] Une « publication » en français que l'on laisse sur les réseaux sociaux comprenant du texte, des photographies, des vidéos afin de le partager aux autres.
[59] Voir lexique.

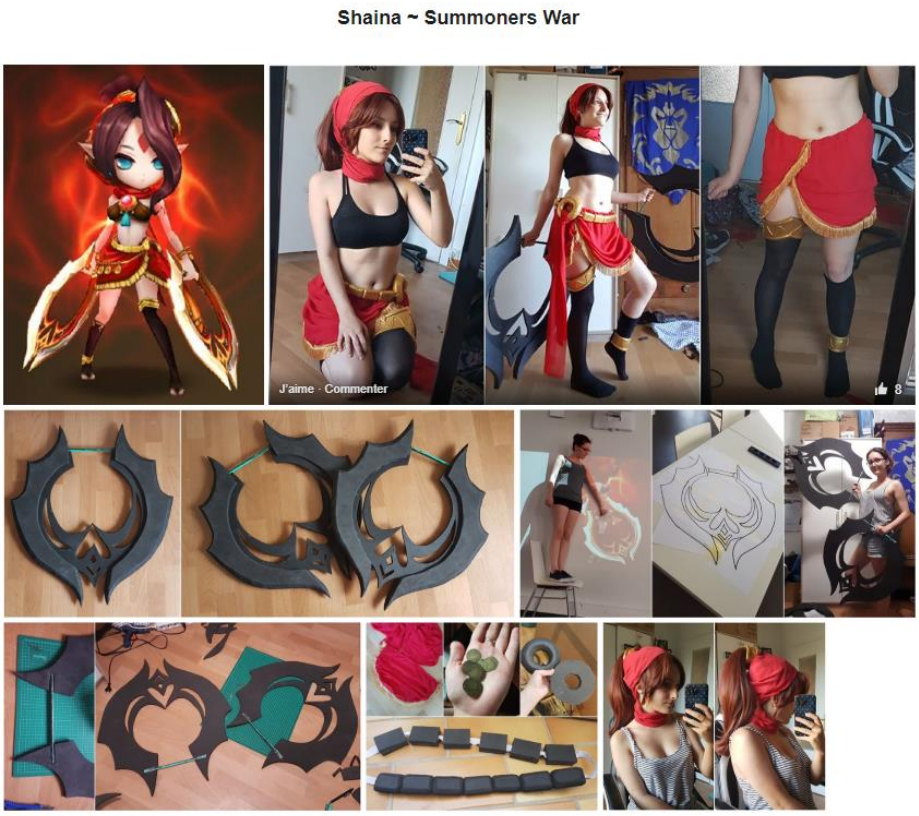

Figure 19. L'album de Shaina du jeu Summoners War: Sky Arena de Cos'Me Sven sur sa page Facebook éponyme.

Par ailleurs, Zaiji Cosplay utilise autant *Facebook* qu'*Instagram* pour montrer ses techniques et ses *work in progress* à chacun, l'idée étant de montrer ses capacités en partageant son travail sur la toile afin de récolter l'avis de *cosplayeurs*, toutes nationalités confondues.

« Parce que mon intérêt est vraiment de participer à des concours de plus en plus importants et vraiment me mesurer contre des *cosplayeurs* assez forts dans le domaine […] C'est […] partager mes créations, participer à des concours étrangers dans le monde entier et leur montrer un peu ce dont je suis capable » (Zaiji Cosplay).

C'est en visant ce but que Zaiji Cosplay a déjà été invité à la convention Banzai en Tunisie. En effet, une de ses photographies montrant un *cosplay* du jeune homme a beaucoup plu sur les réseaux. Il fut contacté par les organisateurs de la convention.

Toutefois, Vaeleris Cosplay ne réalise pas de *work in progress* parce qu'il dit être trop concentré sur son travail et ne pense pas à faire des photographies montrant celui-ci étape par étape. Il essaye de faire des photographies au cas où si, un jour, il a besoin de montrer son travail lors d'un concours pour montrer que c'est bel et bien lui qui a réalisé le costume.

Sur les réseaux sociaux, il existe une absence de hiérarchie et un échange de rôles rapprochant le domaine du *cosplay* d'un véritable espace de jeu. Chaque personne, créant son costume ou non, fan de *cosplay* ou *cosplayeur*, peut entrer dans la communauté. Il s'agit d'un véritable « entre-soi ». De plus, ce refus de la fixité des statuts permet notamment de mettre la notion d'apprentissage au centre de l'activité : « la progression tend à être davantage valorisée que l'œuvre produite » (Flichy, cité dans Barnabé, 2014). Plusieurs *cosplayeurs* proposent notamment des tutoriels sur divers réseaux sociaux pour aider à la création de *cosplays* par les pairs. Pour ce faire, Bahamut Cosplay utilise notamment *YouTube* mais aussi *Tipeee*. Sur ce dernier, la *cosplayeuse* va demander un don, une contrepartie à la personne intéressée qui va recevoir, en échange, un tutoriel concernant un *cosplay* qu'elle souhaite réaliser.

Sur internet – et notamment sur les réseaux sociaux – les *cosplayeurs* peuvent mettre en place des moyens pour se faire faire financer leur projet, ce qu'ils appellent communément des *« cosplans ».* Ils demandent, par exemple, des contreparties à l'aide de *prints* ou de commissions afin de pouvoir financer leurs projets. DM Cosplay vend notamment des *prints* sur ses réseaux sociaux. Et, comme Bahamut Cosplay, les *cosplayeurs* peuvent également proposer des tutoriels, des conseils en échange d'un don financier (Garcin, 2012). Sur ses réseaux sociaux, LeelooKris Cosplay met en valeur des produits qu'elle réalise tels que des boucliers : « Je fais ma petite [promotion] de mes boucliers. C'est limite de la [publicité] pour mes produits, quoi ». Elle les vend ensuite.

Les réseaux sociaux sont alors un moyen pour se faire connaître de plusieurs manières. À noter que les *cosplayeurs* interrogés ont plus ou moins d'abonnés ou de *« J'aime »* sur leur compte. Lors des entretiens réalisés de fin janvier à fin avril, les *cosplayeurs* avaient entre une vingtaine et un peu plus de 12 000 abonnés ou *« J'aime »* sur *Facebook* et *Instagram* confondus – sauf une personne dont les chiffres n'ont pas été donnés. En voici les données :

Tableau 1. Nombre de *« J'aime »* sur *Facebook* et d'abonnés sur *Instragram* des *cosplayeurs* interrogés.

	Nombre de *« J'aime »* sur *Facebook*	Nombre d'abonnés sur *Instagram*
Axelle Holmes Cosplay	1764	370
Bahamut Cosplay	12 304	4627
DM Cosplay	≈ 300/400	1555
Galcien	≈ 180/200 (page en rapport avec son association)	170
Helya Cosplay	467	258
Honor	Vingtaine de fans	
LeelooKris Cosplay	3846	942
Luna Stellar Cosplay	Non renseigné	
Nightmare Illusion	1593	9056
Okoée Cosplay	2530	4486
SnowKiss Cosplay	849	324
Vaeleris Cosplay	456	200
Zaiji Cosplay	2800	800

Plusieurs *cosplayeurs* privilégient le partage à leur renommée et certains sont plus connus que d'autres. Les plus connus, ici, participent à des événements et/ou alimentent davantage leurs réseaux sociaux. Justement, nous remarquons que Bahamut Cosplay serait ainsi la plus connue dans la communauté parce qu'il lui arrive de travailler avec Riot Games pour la promotion du jeu vidéo *League of Legends*.

Derrière, nous avons Nightmare Illusion qui connait le plus de notoriété. Ce dernier adopte plusieurs techniques pour soigner son image de professionnel et pour se faire connaître. Il fait beaucoup de photos shootings et il sort des costumes de haute qualité vu son travail et son diplôme de couture. Il ne met, à aucun moment, le mot *« cosplay »* à ses comptes/pages sur les réseaux sociaux. Pour lui, il faut qu'il reste professionnel :

« Je mets pas *"cosplay"* pour rester vraiment dans le côté [professionnel], en fait. Dès que je mets *"cosplay"*, les gens vont se dire que c'est que du *cosplay*, du divertissement. Mais, justement, non. Je suis costumier de métier, je vis avec ça. C'est pour montrer que je suis un professionnel, y'a pas de *cosplay* dans mon truc. J'en fais, mais c'est pas mon truc principal. » C'est pourquoi nous l'appelons d'ailleurs Nightmare Illusion dans n'importe quel contexte.
Par ailleurs, il a tendance à relier ses réseaux sociaux entre eux pour se faire connaître et

s'accorder du crédit. Par exemple, lorsqu'il publie une vidéo sur *TikTok*, il va la republier sur *Instagram* pour toucher plus de réseaux et ainsi plus de personnes. Il nous a partagé d'ailleurs son expérience sur *Imgur* lui permettant de gagner en notoriété. Effectivement, une de ses photographies a plu à la communauté et celle-ci s'est retrouvée sur les autres réseaux sociaux, car les personnes l'ont partagée. Il ajoute toujours sa signature *« By Nightmare Illusion »* [60] pour que l'on puisse l'identifier sur les réseaux.

Sur les réseaux sociaux, il y partage ce qu'il sait, ce qu'il peut présenter pour sa renommée. Il est également connu pour ses commissions prouvant ses capacités. Ce qui explique pourquoi il est invité lors de conventions en tant membre du jury pour les concours *cosplays* notamment. Il essaye, en parallèle, de répondre aux personnes venant lui parler sur les réseaux sociaux et est très touché de recevoir une quinzaine voire une vingtaine de messages par jour. Souvent, des personnes le contactant sont des clients comme Capcom lorsqu'il s'agissait de faire la promotion du jeu *Devil May Cry* sorti en mars 2019. Il explique que le nombre de *« J'aime »* est important dans le *cosplay* :

« De nos jours, malheureusement, on regarde le compteur de *likes*[61]. On va se dire : "*Ouah*, le gars est trop fort, il a 9000 *likes* !". Ça devrait pas être comme ça, tu vois. Mais, malheureusement, on est comme ça, en fait. L'humain est comme ça, et… De nos jours, en tout cas. Peut-être que plus tard ça va changer, mais il faut se montrer *via* les réseaux, montrer sa popularité. C'est l'obligation d'avoir des *likes* pour travailler avec certaines personnes. »

Vaeleris, n'étant pas vraiment focalisé sur sa renommée, nous parle également de la puissance des réseaux sociaux – et des concours *cosplays* – pour se faire connaître en tant que *cosplayeur* influenceur :

« Y'a pas de secret, si tu veux devenir connu, le seul moyen, même si tu fais du très beau travail, t'es obligé de faire de la [publicité]. Le seul moyen pour augmenter, ben tu dois soit faire des concours et les gagner parce que là, directement, on fait ta publicité […] T'es rediffusé en direct sur des pages de *cosplay* et compagnie. Donc, forcément, tout ça, ça fait que tu prends de la réputation […] Mais voilà, y'a pas de secret, c'est comme tout ce qui est influenceurs, faut être régulier si tu veux attirer des gens et obtenir des *likes*, t'as pas le choix. »

En parallèle, les personnes étant suivies par d'autres peuvent entretenir une certaine relation avec elles. Pour Bahamut Cosplay, ces individus ne sont pas rangés dans des cases, il s'agit simplement d'abonnés avec qui elle apprécie partager. Il en est de même pour LeelooKris qui

[60] Signifie « Par Nightmare Illusion » en français.
[61] Les *« J'aime »* en français, l'action d'aimer un contenu (page, photographie, vidéo, etc.) sur les réseaux sociaux.

privilégie cette relation dirigée par l'entraide :

« Moi, j'aime bien parler de ma passion, parler de comment j'ai fait telle ou telle pièce. Ce que j'aime, c'est vraiment parler de comment j'ai fait une création plutôt que des "*Wow*, t'es belle !", le nombre de *likes*. Ça, je m'en fiche un peu, car c'est tellement superficiel. C'est vraiment le côté que j'aime pas trop, en fait. Je préfère qu'on vienne me voir et qu'on me demande : "*Wow* ! Comment t'as fait ton truc ? C'est super joli ! Moi, j'aimerais faire ça. Tu peux m'aiguiller pour faire telle pièce ?", tu vois. C'est ça qui me plaît. Ou alors le *roleplay*, qu'on me demande comment faire. C'est vraiment plus aider les gens à s'améliorer eux-mêmes et à s'échanger des techniques ou voilà. »

En ce qui concerne Okoée Cosplay, il s'agit surtout de voir ses abonnés comme des amis qu'elle surnomme les *« lardons »* pour créer une certaine forme de communauté autour de sa page/son compte personnel. Elle voit plus ses abonnés comme des amis plutôt que des fans. Elle aime discuter avec eux. Enfin, SnowKiss Cosplay sympathise également avec ses abonnés tout en gardant une distance. On le reconnaît en convention, ce qui lui permet de mettre des visages sur les noms de ses abonnés, mais il n'ira jamais les considérer comme des fans, par exemple.

2.2.2 La pratique du jeu vidéo en ligne

Les MMORPG offrent des expériences et des apprentissages sociaux importants lorsqu'il s'agit d'animer, diriger, et de participer à une communauté (Berry, 2012). En effet, contre l'image souvent véhiculée dans les médias d'une pratique solitaire et individualiste, les MMO s'inscrivent ainsi dans des sociabilités ancrées dans le monde réel, mêlant rencontres « dans la vraie vie », réseaux sociaux préalables et réseaux *in game*. « 92% sont en effet des joueurs de MMO dans leur entourage, qu'ils connaissent *[in real life]*, avant ou après avoir commencé à jouer » (Berry, 2012, p. 197).

Parmi les *cosplayeurs* interrogés, Axelle Holmes Cosplay dit notamment jouer à *League of Legends* quasi tous les jours et à *Overwatch* tous les soirs avec des amis. DM Cosplay joue également aux jeux vidéo – ceux-ci ne sont pas forcément en ligne – avec sa petite amie, mais aussi avec son amie Mytivation Cosplay et son petit ami. Honor se rend notamment à un bar de jeux vidéo pour jouer avec des amis. Enfin, LeelooKris Cosplay joue avec son mari et également avec des amis chez eux lorsque l'occasion se présente. On se rend compte qu'effectivement, les individus se connaissent déjà *in real life* et que ces jeux vidéo ne sont d'ailleurs pas tous en ligne puisque les personnes peuvent jouer en local.

Dans les jeux en ligne est surtout présenté *World of Warcraft*. Ce MMORPG a été créé par Blizzard Entertainment et est sorti pour la première fois le 23 novembre 2004 en Amérique du Nord, en Australie et en Nouvelle-Zélande, puis en 2005 dans d'autres pays européens notamment. Le joueur fait partie d'un monde nommé Azeroth évoluant en temps réel dont le cadre historique se situe après le jeu *Warcraft III : The Frozen Throne* dans un monde *fantasy* mêlant alors magie, aventure et courage. On y choisit un personnage au sein des différents races et affiliations du jeu de stratégie. Le monde de Warcraft est composé de deux rivaux majeurs : l'Alliance et la Horde. Il est alors possible de choisir d'incarner, au sein de l'Alliance, un Humain, un Nain, un Gnome ou un Elfe de la nuit. Pour la Horde : un Orc, un Mort-vivant, un Troll ou un Tauren. Chaque race a accès à un certain nombre de classes comme guerrier, prêtre ou chasseur qui définira le style de jeu et l'accès à un certain nombre de compétences et d'objets (Lafrance, 2006). Ce jeu possède un *gameplay* facilement abordable pour tout type de joueur. S'inscrivent, dans ce jeu, une immersion à l'aide d'ambiances propres à chaque région telle que la savane, la forêt, la jungle, la montagne, etc. Il existe d'innombrables quêtes à réaliser et ce jeu permet de jouer contre d'autres joueurs (PvP). Des millions de joueurs sont abonnés à ce jeu aujourd'hui.

Un autre jeu suscite un engouement particulier et comporte également beaucoup de personnages *cosplayés*. Il s'agit de *League of Legends*. Inspiré du *mod DotA (Defense of the Ancients)* de *Warcraft III*, *League of Legends* est un MOBA, une arène de bataille en ligne multi-joueur. Dans le mode classique, deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans des parties dont l'objectif est de détruire la base ennemie. Évoluant dans un univers où règne la *fantasy*, chaque joueur incarne un champion – un personnage – différent, aux capacités uniques. Ce personnage est modifiable à chaque début de partie. Des modes aléatoires sont également présents, ainsi que des événements saisonniers qui apportent un souffle de nouveauté ainsi que de nouveaux personnages ou de nouveaux *skins* de ceux-ci. Ce jeu a été dévoilé le 27 octobre 2009 au grand public. En 2013, il devient le jeu vidéo le plus joué au monde.

Nous savons d'ores et déjà que Reiv Cosplay a réalisé un *cosplay* d'un personnage de *League of Legends* lors de la Senyu. Mais il est intéressant de savoir qu'elle réalise de temps en temps quelques parties de *League of Legends* avec les personnes de son groupe cosplay : NoHype Cosplay, Xanayah Cosplay et SnowKiss Cosplay.

Et justement, SnowKiss Cosplay explique qu'avant d'être *cosplayeur*, il était joueur :

« J'ai commencé avec *LoL*, c'est pour ça que j'ai fait un *cosplay* de *LoL* en premier. Mes premières rencontres, c'était des gens qui étaient en *cosplay* de *LoL* aussi. Au départ, on s'était

juste échangés nos pseudos pour jouer ensemble. À force de jouer ensemble, ils m'ont fait rencontrer d'autres personnes qu'ils avaient aussi rencontrées en convention, qui faisaient aussi du *cosplay* et quand on s'était retrouvés, voilà, on s'était rencontrés pour de vrai. Bref. Dans les deux sens, en fait. Y'a des gens, je les ai rencontrés en convention en tant que *cosplayeurs*, j'ai commencé à jouer avec eux ou on s'est arrangés entre nous parce que nos *cosplays* nous plaisaient bien, on a remarqué qu'on avait des projets en commun. Et, on s'est dit que c'était bien de faire des photos ensemble ou faire des groupes à l'occasion d'autres conventions. Et, dans l'autre sens, des gens que j'ai rencontrés en dehors, genre *via* le jeu, *via* des gens qu'on connaissait en commun, puis pareil, avec des projets, des groupes, des choses comme ça. »

Son activité du *cosplay* découle de celle du jeu vidéo. Ici, jeu vidéo et *cosplay* sont en adéquation et permettent au jeune homme d'interagir avec des joueurs *cosplayeurs*.

C'est ainsi que, dans les jeux en réseau, les joueurs peuvent avoir de liens sociaux forts. Pourtant, dans ces jeux, les relations entre joueurs s'établissent souvent sur d'autres bases que les regroupements de personnages. Ces univers à explorer, ces combats tactiques, sont propices à l'échange d'informations et d'astuces. Des regroupements naissent donc à propos du jeu sans forcément donner lieu à des équipes en jeu. En effet, quand un joueur décide de jouer, son personnage est introduit dans l'univers de jeu. Lorsqu'il arrête, son personnage en est retiré, explique Manuel Boutet, maître de conférences en sociologie, dans *Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques* (2003). Berry ajoute qu'effectivement, les joueurs échangent des informations liées à la vie quotidienne en plus des informations liées au jeu (2012). Les guildes peuvent donc servir de lieux de transmission et d'échanges sur le quotidien, sur le *cosplay*. Il peut s'agir d'un lieu d'apprentissage dans lequel ces communautés peuvent se transformer en un capital social dont le domaine d'intervention dépasse le cadre du jeu. Ici, le cadre du jeu finit par basculer vers le *cosplay*. Toutefois, nous l'avons vu, le jeu vidéo peut se retrouver dépassé par le *cosplay* dans l'emploi du temps des *cosplayeurs*. Certains ne trouvent plus forcément le temps de jouer aux jeux en ligne comme Luna Stellar Cosplay. Quant à Zaiji Cosplay, ce dernier ne joue pas aux jeux sur ordinateur. Il explique que, jouer sur ordinateur, est une activité commune chez les *cosplayeurs* de *League of Legends*, par exemple. Il préfère jouer au jeu en plus petites communautés. « […] t'as une immense communauté de *geeks* et de *cosplayeurs*, en général, surtout dans le cas de *LoL*. Tu retrouves très très très souvent ça. J'ai beaucoup d'amis qui jouent à ça, en fait. », dit-il.

Les jeux en ligne – soit l'activité du jeu – sont ainsi remplacés par l'activité du *cosplay* en tant que costume et/ou *roleplay*.

2.3 Le *cosplay*, vecteur de liens sociaux pour apprendre et transmettre sa passion

Dans son ouvrage intitulé *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes* (2001), Laurent Trémel (docteur en sociologie à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales) étudie les rôlistes, soit les adeptes du jeu de rôle. En réalisant une analogie, nous pouvons dire que, dans la communauté de *cosplayeur*s, tout comme les rôlistes, les joueurs *cosplayeur*s vont se reconnaître à l'aide de leur « apparence » (Trémel, 2001, p. 160), du « degré de maîtrise sur les univers du jeu » (Trémel, 2001, p. 166). Avec ce dernier, le joueur *cosplayeur* sera qualifié de bon et pourra avoir une part plus active dans la communauté (être membre d'un jury de concours, possèder un poste dans une association, etc.). Les *cosplayeurs* vont échanger et s'entraider entre eux pour s'approprier au mieux les univers vidéoludiques.

2.3.1 Les communautés de pratique et les manières d'apprendre

Que les interactions entre *cosplayeur*s soient virtuelles ou réelles, nous pouvons prétendre que leur communauté est une « communauté de pratique », nous disent Patrick Cohendet (professeur au Service d'enseignement des Affaires internationales), Joanne Roberts (professeure en gestion des arts et de la culture) et Laurent Simon (maître de conférences en géographie) (2010, p. 31). Ce terme est apparu pour la première fois en 1991 dans un travail mené par les chercheurs Jean Lave et Etienne Wenger consacré à l'apprentissage : *Situated Learning : Legitimate Peripheral Participation*.

« [Cette dernière] peut être définie comme un groupe ayant une structure informelle, où le comportement des membres se caractérise par l'engagement volontaire dans la construction et le partage des connaissances dans un domaine donné. Une telle communauté peut être considérée comme un dispositif de coordination permettant à ses membres d'améliorer leurs compétences individuelles, à travers l'échange d'un répertoire commun de ressources qui s'élaborent en même temps que s'articule la pratique de la communauté » (Cohendet, Roberts et Simon, 2010, p. 31).

Selon ces recherches, les *cosplayeur*s seraient inclus dans une de ces communautés de pratique spontanées, émergeant de manière autonome entre des membres ayant une passion commune.

Ainsi, cette notion de « communauté de pratique » désigne des groupes sociaux divers mettant en place dans leur organisation des espaces, des moments, des temps réservés à l'apprentissage et à l'entrée de « nouveaux venus » (Berry, 2008, p. 12). L'hypothèse de Lave et Wenger est

alors que l'apprentissage est avant tout un processus de participation à des pratiques sociales, à des « communautés de pratique ». Des chercheures tels que Lave justement, remettent en cause la notion de « transfert de connaissances » en proposant celle d'« apprentissage situé » (Berry, 2008, p. 17). L'apprenant ne se constitue pas un corps de savoir abstraits dans lequel il va piocher pour le transférer ailleurs selon les situations, mais il acquière des compétences en s'engageant dans des pratiques sociales. De plus, l'apprentissage se construit dans l'interaction avec un pair ou un « plus expert » (Berry, 2008, p. 17) dans une logique de guidage. Ces individus ne sont pas forcément des maîtres ou des experts, cette collaboration peut simplement être entre pairs (Brown et Duguid, cités dans Berry, 2008). C'est un processus d'incorporation de savoirs qui a lieu au travers d'un engagement continu dans une pratique, dans un espace social, dans une communauté de pratique. L'acquisition de savoirs et des mécanismes sociaux se construit au travers de processus de participation. L'individu, son identité, son rôle, ses comportements, ses valeurs sont déterminées, inscrits et rattachés à une pratique et à un groupe de cette pratique. Au fur et à mesure de la progression d'un individu dans une communauté de pratique, les apprentissages s'opèrent et l'individu « se fabrique » (Berry, 2008, p. 20).

De plus, l'improvisation de l'action qu'ils peuvent mener peut développer des nouveaux savoirs transmis par la suite au travers d'histoires, de récits, de blagues. Les *cosplayeurs* peuvent alors créer un répertoire partagé, des histoires communes qui contribuent à former une communauté de pratique. Tout cela produit un sentiment d'appartenance et une identité commune. Et, les récits échangés constituent une ressource documentaire considérable à la place des consignes basiques.

Selon Wenger, la pratique désigne les compétences, les tâches, les actions que les personnes mettent en œuvre pour exécuter leur travail mais aussi l'ensemble des significations, des relations, des artefacts, des conventions, des valeurs, des représentations qui rendent l'expérience au travail possible. La pratique est donc une pratique sociale regroupant l'explicite et le tacite, les outils, les documents, les images, les rôles prédéfinis, etc.

Dans une communauté de pratique, se trouve un engagement qui se veut mutuel (Wenger, cité dans Berry, 2008). Celui-ci désigne les relations reliant les membres d'une communauté en une entité sociale. Ce sont les interactions quotidiennes qui contribuent à réifier une communauté.

Les *cosplayeurs* se constituent donc une communauté pour progresser ensemble. Il est possible de mettre en place une hiérarchisation des membres de la communauté selon leur niveau, leur ancienneté et leur rôle dans la communauté. C'est souvent une logique de « compagnonnage » (Berry, 2012, p. 89) : un *cosplayeur* plus avancé peut être chargé de

conseiller, de guider, de répondre aux questions d'un *cosplayeur* moins expérimenté. Si certains *cosplayeurs* connus et nationaux comme Jessica Nigri, Nikita Cosplay ou encore Leon Chiro sont admirés par les *cosplayeurs* interrogés pour leur personnalité et leur travail, d'autres sont vus comme de vrais guides, de vrais maîtres de guildes si l'on emprunte le vocabulaire vidéoludique. Ils sont souvent des *cosplayeurs* professionnels. Il y a, par exemple, Kinpatsu Cosplay qui propose des tutoriels, ses vidéos ainsi que ses patrons de ses *cosplays* disponibles pour tout le monde sur internet. Axelle Holmes Cosplay l'apprécie notamment pour cela et également, car elles ont toutes les deux des projets similaires puisqu'elles *cosplayent* des personnages de *League of Legends*. Par ailleurs, Kamui Cosplay est très appréciée par ses pairs francophones.

« On marque *"Cosplay"*, on tombe sur elle on va dire ! Tout est *ouf*[62], elle fait des [tutoriels] de dingue, tout est super bien expliqué même si on prend ses [tutoriels] on n'arrivera jamais à faire comme elle ! Mais c'est des trucs de fou, quoi. Elle vend ses patrons, on peut s'en servir, on a des livres, je pense que tous les *cosplayeurs* ont un livre de Kamui chez eux. Et pareil, c'est une personne adorable, qui a pas la grosse tête, ça c'est bien » (Helya Cosplay).
On apprend alors que les *cosplayeurs* professionnels proposent également des livres sur le cosplay pour permettre d'apprendre aux autres *cosplayeurs* l'activité.

« C'était la toute première à tester le worbla, donc c'est elle qui a fait les tous premiers livres tutoriels de comment utiliser le worbla, où se le fournir. Et puis du coup, c'est après qu'il y a eu les premiers fournisseurs de worbla. Puis elle met régulièrement des tutos pour les armures, je trouve que c'est assez sympa et en plus ils sont sur *YouTube* donc tu payes pas, t'as pas d'obligation d'achat ou quoi que ce soit » (Luna Stellar Cosplay).
Enfin, Bahamut Cosplay est reconnue pour son travail et sa disponibilité. Il ne s'agit pas d'une *cosplayeuse* de métier, nous le savons déjà.

« Il y a eu Bahamut Cosplay, tout simplement, car le premier *cosplay* que j'ai fait main c'était Akali de *League of Legends* et elle a fait Akali en fait, quand on tape « Akali » sur *Google* on tombe sur elle donc forcément je me suis inspirée et puis j'ai pu lui poser des questions et c'est une personne adorable ! Elle répond, elle est pas prise de tête, elle est gentille, quoi. Elle nous donne des conseils, elle nous laisse pas galérer » (Helya Cosplay).
À noter également que certains *cosplayeurs* vont en apprécier d'autres avec lesquels ils sont tout particulièrement proches. LeelooKris Cosplay va notamment apprécier le travail de son mari, Aldarion Cosplay, mais aussi celui de l'association, League of Replica. Cette dite

[62] Veut dire « Fou ».

association est celle dont Nightmare Illusion fait partie et LeelooKris Cosplay et son mari sont amis avec le jeune homme. D'ailleurs, ce dernier aime tout particulièrement son autre ami qui est Leobane Cosplay qu'il considère comme un frère. Sinon, il apprécie grandement Naythero, son responsable. Celui-ci l'a aidé dans sa première création et est resté à ces côtés jusqu'à ce qu'il le fasse entrer dans l'association League of Replica. Il le considère comme son mentor.

Il existe deux modalités d'apprentissage : les « apprentissages guidés » (Berry, 2012, p. 93) (aides, conseils tutorat fournis par les autres *cosplayeur*s, des amis *cosplayeur*s, compagnonnage, communauté de pratique) et les « apprentissages par frayage » (Berry, 2012, p. 93), marqués par l'expérimentation, l'observation, l'imitation, la pratique. Il existe tout un ensemble de ressources sur lesquelles s'appuient les joueurs *cosplayeurs* leur permettant d'apprendre, de vérifier ou d'invalider des connaissances acquises par l'expérience ou entendues : forums internet, vidéos en ligne, manuels de jeu. Avec les apprentissages par frayage, les *cosplayeur*s doivent apprendre et incorporer tout un ensemble de savoirs et de réflexes, connaître l'univers du jeu dans son entièreté. Cela suppose l'apprentissage d'un langage, de formes spécifiques de sociabilité, d'un ensemble de règles sociales, de codes. Il s'agit alors de connaître la façon dont le jeu est constitué, mais aussi ce qu'il est convenu ou non de faire par l'ensemble des joueurs.

En termes d' « apprentissages guidés », DM Cosplay a, par exemple, tout appris à l'aide de son amie *cosplayeuse* Mytivation Cosplay. Cette dernière lui a montré des vidéos, des tutoriels ainsi que plusieurs astuces pour que son ami puisse s'initier au *cosplay*. Avec leur ami The Epical Panda, ils réalisent notamment des groupes *cosplays* et se donnent également rendez-vous pour travailler ensemble sur des costumes.

D'une autre manière, la jeune Honor rencontre d'autres *cosplayeurs* sur les réseaux sociaux avec lesquels elle décide de monter des groupes *cosplays*. Ensuite, ces personnes échangent sur *Facebook Messenger*[63] pour se donner des informations, des conseils voire des accessoires pour réaliser au mieux leur groupe *cosplay*. Ainsi, Honor avait emprunté un bonnet à une personne de ce groupe pour qu'elle puisse *cosplayer* Chloé Price, personnage du jeu intitulé *Life Is Strange*.

Vaeleris Cosplay, quant à lui, a autant appris par « apprentissage guidé » que par « apprentissage par frayage ». En effet, il expliqua qu'avant le *cosplay*, il ne connaissait aucunement la couture. Quelques-unes de ses amies dans le *cosplay* lui ont appris à coudre. Ensemble, ils travaillent

[63] Messagerie *Facebook* à partir de laquelle les personnes peuvent communiquer de manière instantanée. Elle a été créée par la société *Facebook* dont la première version date de 2011 sur mobile.

sur des projets. En parallèle, le *cosplayeur* dit avoir appris par lui-même en suivant des tutoriels, en apprenant des techniques et en faisant des *costests*, c'est-à-dire des *cosplays* que l'on réalise tout en testant et en essayant différentes techniques, différents matériaux. Mais il signale tout de même qu'il n'est pas encore tout à fait autonome, ce qui signifie qu'il dépend encore de l'aide de ses amies qui l'initient à la couture. Il ajoute que, pour lui, le *cosplay* est une activité, voire un métier avec lequel nous n'avons jamais fini d'apprendre. On apprend différentes techniques tous les jours. D'où le besoin de partager et d'apprendre ensemble.

Certains *cosplayeurs* préféreront travailler en autodidactes, à savoir que jouer et/ou *cosplayer* repose tout de même sur une affaire de pratique, d'expérimentation et d'habitude, d'où l'idée de « frayage » (Delbos et Jorion cités dans Berry, 2012, p. 86) signifiant la répétition, « à force de faire ». Nous parlons aussi d'apprentissages hors ligne quand il s'agit d'apprentissages réalisés hors du jeu.

Nightmare Illusion a appris plusieurs techniques en autodidactie. Effectivement, il dit avoir eu du mal avec la couture, ce qui fait qu'il l'a étudiée. Il a appris la couture grâce aux écoles et aux stages réalisés. Toutefois, il explique avoir pratiquement tout appris en se renseignant sur internet, notamment pour connaître les différentes matières à utiliser pour ses *cosplays*.

Pour Okoée Cosplay, il s'agit de regarder des vidéos tutoriels sur *YouTube*. Et, à force de faire du *cosplay*, elle finit par trouver des techniques et à s'améliorer. « Je passe cinq heures à trouver comment on fait un élément de costume quand je sais pas le faire », nous dit-elle. Elle avoue également avoir du mal à demander aux autres *cosplayeurs* de l'aide car une *cosplayeuse* avait refusé de lui donner son aide, celle-ci ne voulant pas qu'Okoée Cosplay réalise le même.

Zaiji Cosplay a également appris à l'aide d'internet, puis, il achetait le matériel et s'entraînait progressivement, allant du patronage de son costume jusqu'à sa peinture. Lorsqu'il s'agit de faire de la couture, il demande un peu d'aide à ses amis spécialisés dans celle-ci et, quant à lui, il les aide en matière d'armure et de peinture car ce sont ses spécialités.

Sinon, nous avons Helya Cosplay qui observait sa sœur lors de son initiation au *cosplay*. Elle regardait des tutoriels avec des amis quand elle était à l'université, des vidéos sur *YouTube* ainsi que des pages *Facebook* de *cosplayeurs* célèbres, par exemple.

LeelooKris Cosplay, quant à elle, a même réalisé une formation pour savoir utiliser le cuir pour un de ses derniers *cosplays*.

Mais, tout comme les « soirées guildes » (Berry, 2012, p. 90), des moments d'apprentissage pour les nouveaux joueurs proposés par des joueurs plus expérimentés sont réalisés. Le but est de partir au combat ou explorer l'univers du jeu ensemble. Pour les *cosplayeurs*, ces derniers

vont mettre en place des ateliers, des associations pour exercer leur apprentissage. Comme avec les jeux de rôle grandeur nature en France, les associations vont organiser des événements, accueillir du public lors de conventions, etc. C'est ce qu'explique Kapp. Les *cosplayeurs* de ces associations vont promouvoir la pratique en y proposant de l'aide ainsi que des conseils. Par exemple, Axelle Holmes Cosplay, tout comme Cos'Me Sven, est dans une association appelée Cosplayers de France. Cette association a trois antennes dans la France : l'antenne de la Lorraine, l'antenne de l'Alsace et l'antenne de la Champagne-Ardenne. Axelle Holmes Cosplay fait partie de l'antenne de la Champagne-Ardenne tandis que Cos'Me Sven fait partie de l'antenne de la Lorraine. Toutefois, à cause de son travail, Axelle Holmes Cosplay a dû quitter le bureau situé à Marne-La-Vallée. Mais elle donne son ressenti : « Pour moi, c'est très important aussi de pas seulement être acteur du *cosplay*, mais aussi véhiculer, faire partager aux gens qui ne connaissent pas ». Effectivement, avec son association, Axelle Holmes réalisait des animations, se rendait au cinéma avec son équipe pour parler du *cosplay* aux personnes qui venaient voir un film de leur héros préféré. Ils aident également les *cosplayeurs* ayant besoin de conseils, notamment les débutants en proposant des ateliers lors des conventions.

Figure 20. Illustration par l'association Cosplayers de France pour annoncer leurs ateliers lors de la convention Metz'Torii en 2019.

Sinon, LeelooKris Cosplay prévoit de monter une association de cartonnades pour créer des costumes, des armures, des armes à base de cartons tout en partageant et en s'entraidant entre *cosplayeurs*. Ces associations sont ainsi un moyen d'apprendre, mais aussi de se faire des amis. Cos'Me Sven s'est inscrite seule dans l'association Cosplayers de France. Elle s'est inscrite car

elle venait d'emménager en Lorraine et avait envie de rencontrer des personnes partageant sa passion.

2.3.2 Le partage de sa passion et de son *skill* [64]

Il est possible de transmettre soi-même sa passion du *cosplay* aux autres. Vaeleris Cosplay explique que le *cosplay* est un univers dans lequel les *cosplayeurs* doivent faire face à beaucoup de critiques, qu'elles soient constructives ou non. Pour lui, ces critiques doivent être positives et bien construites, car il s'agit avant tout d'une passion qui repose sur l'amusement et le partage.

Axelle Holmes Cosplay reçoit souvent des messages privés sur *Facebook* de personnes lui demandant des conseils pour la fabrication de leur costume. Elle transmet sa passion aux autres, s'investit. Luna Stellar Cosplay explique également retransmettre ses acquis aux *cosplayeurs* débutants : « Si je peux leur apporter des conseils ou ma vision des choses, je le fais de manière à ce qu'ils voient les choses différemment et puis s'ils ressentent l'envie de modifier leur *cosplay* ou plus tard d'améliorer leur technique ». Elle ajoute que l'on évolue grâce aux autres.

SnowKiss Cosplay essaye de transmettre sa passion à ses deux frères. Il a déjà emmené l'un d'entre eux à une convention pour faire un groupe *cosplay* en duo. À un autre moment, le deuxième frère lui a demandé s'il pouvait l'aider à réaliser un *cosplay* de *League of Legends*. SnowKiss Cosplay fut heureux de savoir qu'il s'intéressait à sa passion tout en lui demandant son aide.

D'une autre manière, un membre de la famille a pu transmettre lui-même sa passion au *cosplayeur* (Donnat, 2009). Les événements et les objets sont souvent des éléments déclencheurs de la passion. Toutefois, chez les *cosplayeurs*, la passion partagée n'est pas directement celle du *cosplay*. Il s'agit plutôt de la couture ou, bien sûr, celle des jeux vidéo.

Pour Axelle Holmes Cosplay, sa tante l'avait emmenée à la Japan Expo, mais cette dernière n'aimait pas forcément les jeux vidéo ou les mangas. Elles s'étaient déguisées pour cette convention, mais non pas *cosplayées* parce qu'il s'agissait simplement de costumes basiques comme lorsque l'on veut se déguiser en fée. Cela ne reprenait pas un personnage précis. Ainsi, la tante d'Axelle Holmes Cosplay n'était pas *cosplayeuse* lorsqu'elle l'a emmenée à la convention, mais cela lui a permis de l'initier à cette pratique. Sa cousine était d'ailleurs présente et, dorénavant, réalise des photos shootings avec Axelle Holmes Cosplay. Sinon, sa

[64] Voir lexique.

grand-mère couturière, l'a aidée pour son premier costume. Elle lui a montré comment se servir d'une machine à coudre et à connaître différents tissus. Bahamut Cosplay se fait aussi aider par sa mère, adorant la couture, dans la réalisation de quelques-uns de ses *cosplays*. Dans sa famille, tout le monde est créatif. Son parrain l'a également aidée parce qu'il travaille dans les chantiers et il lui a appris à travailler le polystyrène. De plus, son père, bricoleur, l'a aidée aussi.
Par ailleurs, des *cosplayeuses* peuvent se faire aider par leur petit ami lorsqu'elles fabriquent des *cosplays*. Par exemple, Bahamut Cosplay et Helya Cosplay demandent leur aide pour la fabrication et aussi pour mettre les *cosplays* qui peuvent être difficiles à mettre. Par contre, Pour Okoée Cosplay, il s'agit d'exercer l'activité avec son petit ami *cosplayeur*. Si elle ne fabrique pas le *cosplay* seule, il l'aide pour créer les siens et vice-versa.
Bien que sa famille ne fasse pas de *cosplays*, Galcien explique qu'elle ne l'a jamais empêché d'en faire. Il a eu le soutien de sa mère sans aucun problème. Sa sœur a fait du *cosplay* une année avec lui, il l'accompagnait dans ses démarches, mais elle n'a pas continué. Il annonce tout de même qu'il était dans un contexte familial propice à ce type d'activité, car sa famille apprécie jouer aux jeux vidéo. Il se souvient s'adonner à ces activités avec sa mère en étant petit.

Nous voyons que beaucoup d'activités servant de support aux passions s'inscrivaient dans une tradition familiale et se situaient sur le registre de la reproduction. Toutefois, d'autres sont investies pour des raisons opposées. À partir de là, il existerait quatre modes principaux d'ancrage de la passion, selon Donnat (2009, p. 109) :

- Le premier cas concerne la transmission naturelle d'une passion faisant partie de la culture familiale d'origine. L'activité se construit dans un cadre rassurant et dans un quotidien permettant à l'individu de l'intégrer dans son processus de construction identitaire. Ici, nous avons le cas de Helya Cosplay qui regardait sa sœur faire ses *cosplays* avant elle, ce qui lui a donné envie d'en faire, surtout qu'elle adore les jeux vidéo ;
- Le deuxième cas correspond à des situations où la passion trouve son origine dans un conflit notamment durant l'enfance. Au départ, il y a la volonté de la part des parents de transmettre une activité valorisée, mais qui va être ressentie par l'intéressé comme contraignante ou en décalage par rapport à ses véritables aspirations. Le passionné peut être tenté d'oublier l'influence de son milieu familial pour mettre l'accent sur celle d'un tiers qui va l'encourager. Sans parler de conflit durant l'enfance, Nightmare Illusion partage surtout l'activité du *cosplay* avec des individus, des tiers issus de sa sphère

professionnelle. Il dit même que ces tiers constituent une famille ;

- Le troisième cas repose sur l'influence de la famille apparaissant plus indirecte. L'existence d'une passion ne découle pas d'une quelconque volonté de transmission des parents, mais est liée à un événement particulier, souvent dramatique, tel que la mort d'un proche, un accident, une maladie grave, etc. Le passionné trouve alors dans l'activité investie un support à son imaginaire qui lui permet de reconstruire une réalité sans souffrance et de découvrir à la fois une réponse aux difficultés qu'il doit affronter et un nouvel horizon de vie. « Un drame est souvent le déclencheur de l'aventure passionnelle » (Bromberger, cité dans Donnat, 2009, p. 111). Honor, ayant perdu sa mère, partage le même intérêt pour des jeux vidéo communs comme la licence *The Legend of Zelda*. Maintenant, elle possède le soutien de ses éducateurs dans la création de ses *cosplays* de personnages de jeux vidéo. Elle demanda, par exemple, de l'aide pour peindre d'une autre couleur la jupe du personnage Mercy du jeu *Overwatch* lors d'un *art therapy* [65] ;
- Le quatrième cas où il existe des situations à partir desquelles l'influence familiale apparaît en négatif, quand la passion fonctionne comme un moyen de se soustraire à sa famille ou de mettre à distance ses origines. La passion, ici, n'est pas un élément du patrimoine transmis par les parents, mais un support sur lequel s'appuie le travail de construction identitaire de personnes en mobilité sociale. Nous n'avons pas eu de cas de ce genre précis. La plupart sont simplement des *cosplayeurs* n'ayant pas la même passion que leurs proches, trouvant celle-ci puérile ou ne répondant pas à leur intérêt. Comme DM Cosplay, il arrive que ses proches jouent aux jeux vidéo, mais ils ne s'intéressent pas au *cosplay*. Les deux activités peuvent être ainsi séparées. Il en est de même pour le frère et le père de Honor.

Berry (2012) nous dit, justement, que la pratique peut être partagée avec quelqu'un d'autre de la famille, dans l'espace domestique. Il peut s'agir des frères et sœurs, du conjoint, des parents ou encore des enfants.

LeelooKris Cosplay explique qu'elle a un rêve dans le *cosplay*. Il s'agirait de tenter l'ECG *(European Cosplay Gathering)* avec son mari, le concours *cosplay* à échelle européenne ayant lieu à la Japan Expo de Paris. Ils ont réussi à trouver ce projet au bout de quatre ans et demi. Toutefois, ils ne partagent pas les mêmes techniques, ce qui rend la tâche complexe. Sinon, leur

[65] Une forme de psychothérapie consistant à encourager l'expression de soi au moyen de la peinture, du dessin ou de modelage, utilisée comme activité corrective ou diagnostique.

fils commence à faire du *cosplay* et réalise ses premières armures en carton. Il pourra d'ailleurs jouer aux jeux vidéo avec ses parents lorsqu'il sera plus grand, nous le savons.
Jouer et/ou *cosplayer* avec sa famille peut être une dimension importante de l'expérience. Comme nous l'avons déjà vu, ceci permettra de manifester son capital symbolique acquis au cours du *cosplay*. Cette pratique de la collection d'objets plus ou moins rares, ce plaisir de la préparation et de la personnalisation repose sur des dimensions importantes dans l'activité des *cosplayeur*s. Elles fonctionnent comme des systèmes de différenciations et de distinctions dans l'espace ludique (Berry, 2012). On montre l'étendue de ses capacités à ses amis, à sa famille. Bonnichsen (2011), en parallèle, explique qu'en s'associant les uns aux autres, les *cosplayeurs* deviennent des protecteurs l'un de l'autre et protègent donc leur relation. Cela se révèle notamment dans la manière dont le capital a été distribué par les deux *cosplayeurs*. Même si le capital de Bourdieu sert à établir une structure de pouvoir, il est néanmoins dans l'intérêt de deux *cosplayeurs* d'affirmer celui de l'autre car cela sert à protéger son propre capital. En protégeant celui de l'autre, les *cosplayeurs* protègent leur propre identité. Les *cosplayeurs* interrogés et observés sont fans de jeux vidéo et investissent beaucoup de temps dans la création de leurs costumes et/ou dans le *roleplay*. Cela est lié à un degré élevé de capital symbolique. Ils assistent à des conventions, se lancent dans des activités de groupe et l'affirment, servant ainsi de repère au capital symbolique. Les investissements de capitaux semblent suggérer que l'activité du *cosplay* complète leur intérêt pour les jeux vidéo, ce qui leur permet de réaffirmer leurs relations avec d'autres personnes intéressées par la même culture populaire.
Okoée Cosplay nous fait part de son ressenti :

« Je cherche pas forcément à être connue, j'ai juste envie de montrer ma passion et montrer qu'avec rien on peut faire quelque chose de cool. Et en partant de rien, quelqu'un qui connaît absolument rien au *cosplay*, qui n'a pas fait d'études, qui n'a pas fait d'art, rien du tout, il peut réussir à faire des armures quand même correctes et qui ne cassent pas en cinq minutes. »

Par ailleurs, Mistra Lulu, après son observation, nous expliqua comment avait été fondé son groupe *cosplay* avec son binôme ainsi que le choix des personnages du jeu *League of Legends*. C'est Mistra Lulu qui avait proposé à son amie de réaliser ce groupe à deux, ce qu'elle accepta. Toutefois, Mistra Lulu affirmait avoir un niveau inférieur dans le *cosplay* comparé à celui de son amie qui, elle, avait l'habitude de créer des costumes plus complexes. Elle devait, d'ailleurs, impérativement finir son arme pour le concours *cosplay*. Les *cosplayeurs* participants pour le concours l'ont aidée à la terminer.

Le *cosplay* est une activité importante pour les fans s'entraidant et s'attachant à un groupe social dans lequel la passion est partagée. À travers le théâtre, le joueur *cosplayeur* va donner une réalité au jeu, mais également donner vie à son personnage qu'il apprécie tout particulièrement.

LES HOMMAGES DU *COSPLAY* AU JEU VIDÉO

3.1 Les concours *cosplays* relevant de l'univers ludique approprié

Comme nous le savons, la plupart des conventions organisent des événements autour desquels les *cosplayeurs* effectuent des sketchs sur scène. Ces derniers varient selon la longueur et la qualité, durent généralement moins de cinq minutes. Lors de ces performances, un nouveau récit du jeu se créé, comme dans les *fanfictions*. Accueillis sur scène, ils réalisent des numéros de danse, de chant, utilisent de la musique, des vidéos, des objets propres au personnage ou au jeu dont il est question. Les *cosplayeur*s deviennent ainsi interprètes, performent leur *roleplay* (Lamerichs, 2011). Le public regarde et fait office de support d'identification, là où il est important d'être en groupe pour être soi (Nouhet-Rosemann, 2005).

3.1.1 L'organisation et la préparation des concours *cosplays*

Il faut savoir que la majorité des *cosplayeurs* interrogés apprécient participer à des concours *cosplays*. Pour LeelooKris Cosplay, c'est ce qui lui a donné envie de se mettre au *cosplay* :

« Parce qu'avant, j'ai fait quinze ans de danse, mais j'ai dû arrêter pour des problèmes de genoux. Et, mon mari m'a amenée à une convention. Donc, parce qu'un de ses amis du travail nous a dit : "Il y a la Senyu, j'suis sûr que ça peut vous plaire !". Du coup, il nous a amenés à Senyu et, notamment, voir le concours de *cosplay*. Et, moi qui faisais mes costumes de danse, voilà… Le concours de *cosplay*, ça m'a plu tout de suite. C'est vraiment faire du spectacle, faire du théâtre et, en même temps, créer son costume… Enfin, voilà. J'avais les deux trucs que j'adorais et je me suis dit tout de suite qu'il fallait que j'en fasse. Que c'était vraiment fait pour moi. »

Dorénavant, elle est soit jury, soit concurrente à chaque convention qu'elle réalise. Elle cible d'ailleurs des concours importants tels que la Coupe de France de Cosplay[66], organisée par l'association France Cosplay, ou encore l'ECG pour échanger avec d'autres *cosplayeurs*. Axelle

[66] Lien vers le site dédié : http://www.cfcosplay.com/.

Holmes Cosplay a, quant à elle, participé à la Coupe de France de Cosplay en 2018 pour représenter le Grand Est en Fatale *skin* Chasseresse du jeu *Overwatch*. Toutefois, elle n'a pas gagné la finale, mais elle a adoré y participer.

Figure 21. Axelle Holmes Cosplay en Fatale skin Chasseresse de Overwatch lors de la finale de la Coupe de France de Cosplay à la Toulouse Game Show. © Draksmoon photography, 2018.

Vaeleris Cosplay, pour sa part, a prévu de participer au *Cosplay Championship*, concours mondial, ayant lieu à la convention japonaise appelée WCS *(World Cosplay Summit)* pour représenter la Belgique. S'il est sélectionné en Belgique, il sera invité au Japon pour représenter son pays face aux autres.

Pour s'inscrire au concours, il est intéressant de savoir que les candidats doivent fournir leur *work in progress* : les photographies d'avancement de leur *cosplay* contenant un maximum d'informations sur le travail fourni sur les costumes, les accessoires ou encore les décors utiles pour le concours[67]. Chaque concours *cosplay* a ses propres règles plus ou moins strictes. Par exemple, il est possible d'être évalué selon la quantité d'éléments achetés et/ou fabriqués sur son costume porté lors d'un concours, nous dit DM Cosplay. Le *cosplayeur* informe qu'au Luxembourg, il est possible de réaliser des *cosplays* achetés sur internet. Les règles peuvent être adaptés à chaque concours. Aussi, Reiv Cosplay avait participé également au prix prestation

[67] Lien vers le règlement de la Coupe de France de Cosplay : http://www.cfcosplay.com/reglement/2018-2019.pdf.

et non au prix costume lors de la Senyu, car son costume de *World of Warcraft* avait été, de base, acheté par une *cosplayeuse* répondant au nom d'Ináste.

Les *cosplayeurs* doivent préparer leur concours *cosplay*. D'une part, Vaeleris Cosplay nous dit que, pour les concours importants, il faut savoir créer une mise en scène et une chorégraphie qu'il faut répéter maintes et maintes fois. Il faut également penser au jeu de lumières, au décor ou encore à la bande-son. D'autre part, ces concours peuvent se réaliser seul ou en groupe. Ces deux façons de concourir ont chacun leur propre type de concours menant à un prix en solo ou un prix en groupe. Lorsque les *cosplayeurs* décident de concourir ensemble, ils doivent se montrer tous impliqués. Il faut savoir s'organiser et trouver le temps de s'entraîner ensemble.

Si les *cosplayeurs* ne concourent pas, ils peuvent être membres d'un jury, car on les a reconnus comme étant de bons *cosplayeurs*. Bahamut Cosplay préfère être jury plutôt que concurrente, bien qu'elle ait gagné des concours comme lors de la Maximus Cup, convention d'*e-sport* [68] où un concours *cosplay* de *League of Legends* avait été organisé. Lorsqu'elle est jury, elle aime expliquer aux participants quels sont leurs points forts ainsi que leurs points faibles. Mistra Lulu, participante le dimanche lors du concours organisé par la Senyu, avait été justement voir les personnes du jury pour savoir comment améliorer son costume tout en acceptant les critiques.

Goffman parle d'un « cadre théâtral » (1991, p. 132) pour refléter le monde. Ce dernier serait une scène, peuplée d'acteurs. Il utilise ainsi le terme de « représentation » (1991, p. 132) pour désigner les arrangements qui transforment un individu en un acteur. Ce dernier peut être regardé de façon prolongée sans en être offensé, il doit être observé pour engager ceux qui le regardent et qui deviennent son public. « L'espace scénique où s'effectue véritablement la représentation et celui qui est réservé aux spectateurs sont en général deux territoires bien séparés » (Goffman, 1991, p. 132). Le public ne participe donc pas à l'action dramatique se déroulant sur scène. Ce n'est qu'à certains moments que le public peut applaudir et l'acteur le remercier. Les « représentations théâtrales » (Goffman, 1991, p. 133), soit les concours *cosplays* sont des représentations pures, car elles sont destinées à un certain nombre de spectateurs les regardant et qui ont payé leur place.

[68] L'*e-sport* désigne la pratique sur internet ou en LAN-party d'un jeu vidéo seul ou en équipe par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo.

Le cadre théâtral peut se voir donner un ensemble de pratiques dans la transformation d'une séquence d'activité ordinaire en séquence théâtralisée. Ces pratiques peuvent être appelées des « conventions de transcription » (Goffman, 1991, p. 145) permettant de séparer l'interaction ordinaire en face de l'interaction sur scène.

Tout d'abord, les limites spatiales de la scène séparent le monde dépeint du reste du théâtre.

Le dénouement d'une pièce, quant à lui, peut se rencontrer dans la vie réelle mais rarement son début car, lorsque le rideau se lève, les personnages sont déjà tout entiers dans la trame d'une histoire, ne se préoccupant pas du fait qu'ils sont observés.

De plus, pour que le public puisse participer à la scène, l'espace scénique ne possède que trois murs. Après, lorsque l'acteur parle à quelqu'un, il fait en sorte de regarder une personne, il peut s'orienter vers le public. Si le spectacle est en groupe, les acteurs ne se font pas face.

Ensuite, l'attention du public n'est sollicitée que par un seul personnage à la fois, les autres se tenant souvent à l'arrière-plan pour focaliser l'attention du public sur celui qui parle.

Puis, les personnages ne se contentent pas d'attendre que celui qui parle ait fini pour prendre leur tour de parole, mais tiennent aussi compte des réactions des spectateurs avant de répliquer.

Et, le théâtre dispose d'un procédé de transcription que l'on peut définir comme une « compensation révélatrice » (Goffman, 1991, p. 147) essentielle pour compenser le déséquilibre entre ce que savent les personnages et ce que sait le spectateur, procédé propre au monde du spectacle. Les locuteurs et auditeurs entretiennent conjointement la spontanéité de leur engagement en excluant de leur conversation tous les thèmes qu'ils jugent indésirables, tous ceux qui sont sans intérêt. Dans les concours, les interactions sont conçues de manière à s'adresser à un large public. Pour se faire comprendre au mieux, les *cosplayeur*s font des *cosplay*s de jeux vidéo connus, la plupart du temps, ce qui a tendance à provoquer la joie immense des spectateurs. DM Cosplay avait participé au concours de la LuxCon en 2018 en tant que Leroy Jenkins du jeu *World of Warcraft*, personnage connu. Il avait, d'ailleurs, gagné le premier prix de la performance (relevant ainsi de sa prestation), ce qui lui a donné beaucoup de publicités ainsi que des rencontres avec des *cosplayeurs* célèbres.

La longueur et l'emphase des phrases sont plus accentuées au théâtre que dans les conversations ordinaires. Elles exigent une élévation de la voix et une élocution soignée.

Enfin, lorsque deux personnes qui se connaissent bavardent dans la vie courante, il y a de grandes chances pour qu'aucune ne tente de faire quoi que ce soit qui mette en péril leur relation. Les sujets de désaccords se trouvent écartés. En revanche, au théâtre, ce bavardage révèle le plus souvent une volonté de dissimuler des faits de la plus haute importance. Le public ne doit rien tenir pour négligeable.

Quand le *cosplayeur* entre sur scène, il adopte un cadre différent : comme lorsqu'il est en convention ou au travail, il n'adoptera pas le même comportement. Un *cosplayeur* sera un *cosplayeur* en convention et lors du concours, pas en dehors de ces cadres spécifiques. Tout comme dans la vie quotidienne, le « cadre social » (Goffman, 1991, p. 31) est pris en compte. Prenant en considération l'« agent humain », ce dernier agence des « actions pilotées » (Goffman, 1991, p. 31). Elles soumettent l'événement à des normes et l'action à une évaluation sociale fondée sur les valeurs d'honnêteté, d'efficacité, de sûreté, etc. L'agent doit prêter attention à toute une série de choses qui portent à conséquence, assurer un contrôle continu et imposer un effort particulier pour la redresser. Les actions pilotées impliquent des motifs et des intentions qu'on attribue à un agent dès lors qu'on veut comprendre le cadre social qu'il met en œuvre.

Nous comptons d'ailleurs une « séparation des publics » (Goffman, 1973, p. 52) qui est l'effet et la cause de l'engagement de l'acteur dans le rôle qu'il joue (de manière ordinaire, chez Goffman). Cette séparation lui permet de s'assurer que les personnes devant lesquelles il joue l'un de ses rôles ne sont pas les mêmes que celles devant lesquelles il joue un autre rôle dans un autre décor. La séparation est notamment un moyen de préserver les impressions produites.

Enfin, le concours se finit quand commencent les « applaudissements » (Goffman, 1991, p. 139) du public, explique Goffman. *Cosplayeurs* et spectateurs se retrouvent alors d'accord sur ce qui s'est réellement passé. Toutefois, les acteurs réalisent toujours du *roleplay* suite aux photographies post-concours. D'ailleurs, Nightmare Illusion nous parle des applaudissements. Il explique qu'une fois sa prestation terminée, on apprend à voir les différents applaudissements : ceux des individus qui se sentent forcés d'applaudir et ceux qui sont sincères. Il pense que les applaudissements sincères reflètent notre accomplissement.

« On s'en *fout* d'avoir des prix, celui-là, t'as vraiment donné du plaisir aux gens, les gens se sont amusés, tu leur donnes deux minutes de [prestation], c'est… Tu leur rappelles le jeu vidéo, voilà, telle scène… Des souvenirs. Et, forcément, ça plaît de [fou]. C'est ça qui me plaît. C'est mon petit accomplissement, j'm'en fous de gagner des prix. C'est vraiment passer sur scène […] faire un *roleplay* de dingue » (Nightmare Illusion).

3.1.2 La théâtralisation des prestations donnant vie aux jeux vidéo

Dans la vie quotidienne, Goffman explique qu'il est préférable de parler de rôle pour désigner une aptitude ou une fonction, quel que soit le cadre dans lequel elle apparaît. Le terme de « personne » désignerait le sujet d'une biographie et celui de « personnage » (Goffman, 1991, p. 137) la version théâtrale qu'on peut en donner. Nous savons que les jeux vidéo désignent des personnages provenant d'un univers particulier et unique, quitte à les considérer comme de vraies personnes avec une biographie propre. Depuis l'enfance, Luna Stellar Cosplay rêvait d'incarner un personnage issu de la *fantasy*. Le *cosplay* lui a permis de se mettre dans la peau de ce genre de personnage.

Figure 22. Luna Stellar Cosplay en Sona skin Arcade de League of Legends. © Jean-Marc Starlion, 2015.

Avec le *cosplay*, nous pouvons vivre la même histoire que celle du héros dans le jeu vidéo, explique Galcien. Les concours *cosplays* vont permettre de théâtraliser cette histoire, rendant hommage au jeu vidéo dont elle provient.

Dans les concours *cosplays*, il est important de jouer le rôle d'un personnage. LeelooKris Cosplay explique que, pour elle, il est plaisant de pouvoir incarner un rôle. Elle compare cette

action à celle du théâtre. « T'essayes d'être au plus proche de ton personnage, dans son attitude, même dans ce qu'il ressent », explique-t-elle.

Pour être dans la peau de son personnage, SnowKiss Cosplay se met dans ce qu'il appelle un *mindset*, c'est-à-dire dans un état d'esprit qui va être bien précis, car il s'agit de celui de son personnage. « J'aime bien faire des prestations qui sont en rapport direct avec le personnage, ses souvenirs, sa façon d'être », annonce-t-il en rapport avec ces dites prestations.

Il ajoute : « J'essaye de faire un montage avec les vraies voix si je peux, tout ce que je peux retirer des bandes-son du jeu, des choses comme ça ». Ainsi, les concours *cosplays* permettent tout particulièrement de rendre hommage aux jeux vidéo en incarnant un personnage de manière réelle. D'ailleurs, SnowKiss Cosplay avait donné conseil à son amie Reiv Cosplay lors du concours *cosplay* de la Senyu le samedi 16 février en lui expliquant qu'elle devait ne plus être elle, mais son personnage, en l'occurrence Alexstrasza.

Figure 23. Reiv Cosplay en Alexstrasza de World of Warcraft. © L'iguane photographe, 2019.

Nous allons, dorénavant nous intéresser aux prestations scéniques réalisées et observées lors de la Senyu et ainsi voir si celles-ci rentrent en accord avec les activités ludiques que les joueurs

peuvent avoir en dehors du jeu. Toutefois, plusieurs termes vont être abordés pour ensuite discuter de ces dites prestations. Même s'il ne parle pas du théâtre à proprement parler, Goffman parle de la « conviction de l'acteur » (1973, p. 25). Pour que le « personnage » soit interprété au mieux, l'acteur demande implicitement à ses partenaires de prendre au sérieux l'impression qu'il produit. Il leur demande de croire que le personnage qu'ils voient possède réellement les attributs qu'il donne l'apparence de posséder, « les choses sont bien ce qu'elles ont l'apparence d'être » (Goffman, 1973, p. 25). L'acteur peut être pris par son propre jeu, il peut être convaincu que l'impression de réalité qu'il produit est la réalité.

D'une autre manière, il existe la « discipline dramaturgique ». Pour le bon déroulement de la représentation, chaque membre de l'équipe doit faire preuve de discipline dramaturgique et s'y soumettre en présentant son propre rôle. L'acteur « doit donner l'apparence d'adhérer intellectuellement et émotionnellement à l'activité qu'il présente, mais il doit se garder de se laisser réellement entraîner par son propre spectacle afin de ne pas se laisser distraire de la tâche qui consiste à réaliser une représentation réussie » (Goffman, 1973, p. 204). Un acteur se souvient de son rôle et ne commet pas de maladresses ou de faux pas dans son jeu. Il doit également garder son sang-froid, être capable de s'abstenir de toute réaction émotionnelle face à ses problèmes personnels, en face de ses équipes lorsqu'elle commet des erreurs, et en face du public quand celui-ci témoigne de l'affection ou de l'hostilité de façon intempestive. Par ailleurs, nous parlons de la maîtrise des impressions car un acteur doit agir en restant maître de ses expressions, afin d'éviter toutes « maladresses » (Goffman, 1973, p. 197). L'acteur tenu responsable d'une maladresse risque de discréditer sa propre représentation, ou bien celle d'un équipier ou la représentation donnée par son public.

Comme les joueurs associant leurs touches aux fonctions, des automatismes se créent et cela permet de ne plus se concentrer que sur le jeu. L'expérience permet aux joueurs d'avoir la sensation de se comporter « naturellement », explique Xavier Rétaux, consultant en organisation du travail et consultant en ergonomie, dans *Présence dans l'environnement : Théories et applications aux jeux vidéo* (2001). « Plus un joueur crée d'automatismes, moins son attention se porte sur ce qu'il fait et plus elle se concentre sur ce que font les adversaires » (Rétaux, p. 78, 2003). Créer des automatismes est un acte fondamental pour gagner, on peut même anticiper. Tout cela est le fruit d'un long apprentissage. En parallèle, Goffman parle de la « programmation » (Goffman, 1991, p. 70) lorsqu'une activité est soigneusement préparée, que son déroulement défile secrètement dans les têtes ou sur le papier pour que soient contrôlés

le minutage et autres paramètres. Les concours *cosplays* s'appuient sur ces dites « programmations ». Justement, pour réaliser au mieux son concours, Lamerichs utilise le terme de « performance » (2011). Il désigne le plus souvent un événement tangible et délimité qui implique la présentation d'actions artistiques répétées (Bial, cité dans Lamerichs, 2011). Justement, cette performance peut être mise en scène dans des numéros de théâtre, des concours *cosplays*.

Nous allons nous intéresser aux prestations observées : deux réalisées par une seule personne et deux autres par plusieurs. La première réalisée par une seule personne repose sur celle de Cos'Me Sven. Elle a ainsi participé seule au concours général solo le samedi 16 février 2019 en tant qu'Ellia *skin* Chevalier du Conseil du jeu *Summoners War*. Lors de la prestation, la « conviction de l'acteur » semble bonne. D'ailleurs, la jeune femme ne fait preuve d'aucune nervosité. Pour réaliser sa prestation, Cos'Me Sven a utilisé une bande-son comprenant une musique étrangère au jeu, des lumières, deux supports dont un filet où se trouvent des accessoires de son costume (l'épée et le heaume) ainsi qu'un carton sur lequel est dessiné un monstre issu du jeu. Aussi, un parchemin bleu qui se changera en la peluche *devilmon* citée auparavant. Alors, nous remarquons que la *cosplayeuse* a fait référence à plusieurs éléments du jeu.
Elle théâtralise son passage en se battant contre le monstre dessiné sur le carton. Quand celui-ci sera vaincu, il laissera un parchemin issu du jeu et nommé *velin*. Ce dernier se transforme en *devilmon* lorsque Cos'Me Sven le glisse dans le filet, mimant des gestes de magicienne. L'univers vidéoludique *fantasy* est ainsi appropriée.

La deuxième prestation réalisée en solo est celle de Reiv Cosplay. Cette *cosplayeuse* a participé au concours général solo le samedi 16 février 2019 en tant qu'Alexstrasza de *World of Warcraft*, s'agissant de sa première prestation devant un public. Ici, une lumière verte et un grand écran avec une vidéo sous-titrant en français la bande-son originale utilisée. Cette bande-son était un mélange d'une cinématique de l'extension *Cataclysm* du jeu et des répliques d'Alextrasza dans *Heroes of the Storm* (jeu du même éditeur qui est Blizzard Entertainment), créant ainsi un dialogue. La *cosplayeuse* était à l'aise lors du concours, malgré le poids de son armure rendant ses gestes difficiles à réaliser.
Elle était synchronisée avec le dialogue et les effets de la bande-son, notamment l'effet de vent lorsqu'Aile de Mort (un dragon du jeu) présent dans la cinématique de *Cataclysm* déploie ses ailes.

Une autre prestation, en groupe cette fois-ci, a su mêler plusieurs jeux vidéo en même temps par le même éditeur qu'est Nintendo. Il s'agit de Margot Hime interprétant Marie (shih tzu anthropomorphe) du jeu *Animal Crossing* avec ses amies Enzujo Cosplay en Méli (un tanuki anthropomorphe) et Acheria Cosplay en Céleste (un hibou anthropomorphe).

Figure 24. Margot Hime avec son groupe cosplay en Marie d'Animal Crossing. © L'iguane photographe, 2019.

Il s'agissait de concourir lors du concours général en groupe le dimanche 17 février 2019. Les *cosplayeuses* ont utilisé une lumière blanche, une vidéo comprenant les sous-titres du dialogue de la prestation ainsi que les photos des personnages présents sur scène, une bande-son servant à ajouter une musique du jeu d'*Animal Crossing : New Leaf* appelée *« 6PM »*, le thème principal de *Super Smash Bros Ultimate*, un effet sonore de cloche et également le dialogue entre les personnages. Aussi, Marie possède toujours son calepin ainsi que sa bourse. Malgré une maladresse causée par Acheria Cosplay car l'on voyait sa main alors que l'on ne le devrait pas – son personnage possédant ses ailes – les jeunes femmes ont gardé leur calme. De manière générale, les *cosplayeuses* se suivaient du regard tout en étant correctement positionnées vers les spectateurs.

Dans la scène réalisée, Marie est bel et bien l'assistante du maire et avoue adorer le chanteur du village nommé Kéké. Marie veut organiser une fête pour le nouveau maire et discute de l'organisation avec les personnages. Soudain, la cloche sonne prévenant que Marie est en retard pour son nouveau travail. Marie commence donc à se changer en Marie de *Super Smash Bros Ultimate*, prête à en découdre. À ce moment, un *fanart* de Marie la représentant musclée – *Super Smash Bros Ultimate* étant un jeu de combat – est venue remplacée son image sur le grand écran où défilait le dialogue. À la fin de la prestation, les jeunes femmes ont pris naturellement la pose, sachant que des photographies allaient être prises.

Enfin, la dernière prestation concerne celle de Mistra Lulu en Sona *skin* Muse et de son amie Madeis Cosplay en Diana *skin* Lune de Sang qui se déroula lors du concours général en groupe le dimanche 17 février 2019. Plusieurs éléments ont été utilisés : une lumière verte, une bande-son comprenant le dialogue, la version instrumentale de la musique composée pour le *League of Legends World Championship* de 2017 intitulée *« Legends Never Die »*, mais aussi *« Tendre Rêve »* du film Disney *Cendrillon* (1950), *« Comme Un Homme »* du film Disney *Mulan* (1998), des extraits d'une vidéo *YouTube* de League of Legends - France appelée *« Qu'est-ce que League of Legends ? | Collaboration avec Scottecs »* (2018) ainsi que des effets sonores (notamment de harpe, de roulements de tambour et d'un *« Tada »* pour signaler une surprise). Nous avons aussi un grand écran avec des illustrations telles qu'un paysage présent dans le jeu dont il est question, la création d'un logo pour un faux site « Prends-ta-vie-en-main.com », un *fanart* de *Cendrillon* et de *Mulan*, de fausses interfaces d'un site du nom de « Princesse-geek-en-colère » et un *mème* Disney. Des supports représentant une tourelle issue du jeu, un téléphone portable, une tablette ou encore les armes des personnages étaient aussi présents.
La scène commence par Sona se plaignant de la communauté de *League of Legends*. Mais, Diana, lui demande d'abord depuis quand elle sait parler, car elle n'en a pas la possibilité dans le jeu. Sona lui dit que c'est depuis qu'elle à adopté une technologie connectée à sa harpe – son arme – lui permettant de parler, elle explique l'avoir trouvée sur un site appelé « Prends-ta-vie-en-main.com ». Diana, après cette information, lui rappelle le problème de départ : les joueurs ne savent pas jouer sans s'énerver. Sona acquiesce, les filles font ensuite tomber la tourelle présente sur scène en utilisant l'extrait vidéo *YouTube* faisant référence aux tourelles déstructibles du jeu. Sona avoue, par la suite, vouloir des vacances dignes de celles des princesses Disney comme Cendrillon. Diana est d'accord, mais se voit plus en guerrière comme Mulan. Pour chaque princesse, il y aura les musiques et les *fanarts*. Ensuite, Sona met les lunettes et prend en photographie Diana avec un téléphone portable, puis, une notification de

ce dernier se fait entendre. Sona explique qu'il y a un nouveau sondage sur le site « Princesse-geek-en-colère ». Afin de découvrir à quel archétype de princesse elles correspondent, Sona demande à Diana si elle souhaite réaliser le test. Diana accepte. Une musique d'ambiance se joue, les filles sont sur la tablette et répondent aux questions. À la fin, roulements de tambour et *« Tada »*, les femmes découvrent le résultat. Il s'agit alors d'un *mème* Disney présentant deux *cosplays* des demi-soeurs de Cendrillon, Anastasie et Javotte mal réalisés et dans des poses exagérées. Les deux héroïnes étant déçues par ses résultats, se disent ne pas être si mal sur *League of Legends*. Elles finissent par saluer le public.
Ainsi, les deux *cosplayeuses* ont su marier plusieurs œuvres de la culture populaire en même temps tout en rendant hommage au jeu vidéo qu'est *League of Legends*. Il faut d'ailleurs savoir que la communauté de ce jeu est reconnue pour s'énerver très facilement lors des parties en ligne. Chaque détail de cette prestation compte.

Bien qu'aucune des participantes n'ait gagné de prix, nous avons pu ressentir le fait que les prestations étaient répétées. Elles ont su rendre hommage aux jeux vidéo soit en reprenant directement les mêmes références, soit en les modifiant et en les transposant dans d'autres.

Autrement, à travers ces prestations existent la « scène » et les « coulisses ». On peut agir avec pudeur dans les coulisses et, contrairement, plus aisément sur scène (Goffman, 1991, p. 249). Ou même, lors des conventions, les *cosplayeurs* peuvent passer de leur *cosplay* à leurs vêtements ordinaires. Une fois le concours terminé, les *cosplayeurs* peuvent enlever leur costume. Ils choisissent quand porter leur costume et peuvent en amener plus d'un à une seule convention, tout comme les joueurs pouvant changer de personnages. Tout ceci rassemble un jeu de rôles et d'identités, explique Lamerichs (2011).

3.2 Le personnage *cosplayé* et issu du jeu vidéo

Avec la démocratisation du jeu vidéo et la richesse culturelle que ce dernier représente, de nombreux joueurs s'immergent par les univers vidéoludiques *fantasy*. Ainsi, de manière récurrente, ils découvrent des personnages avec lesquels ils vont avoir plus d'affinités et vont alors vouloir les *cosplayer*.

3.2.1 Le *cosplay*, incarner un personnage d'un jeu apprécié

Le *cosplay* n'est pas seulement une pratique liée au corps et au costume, c'est aussi une pratique incarnée. Le *cosplay* permet aux spectateurs de rencontrer des personnages initialement fictifs dans une convention. Il faut être performant, car les premières impressions sont cruciales (Gunnels, citée dans Lamerichs, 2011). Le *cosplay* est centré sur l'incarnation précise d'un personnage. Pour cette raison, les *cosplayeurs* choisissent des personnages en adéquation avec leur propre corps correspondant à leur posture et identité. Lamerichs, comme nous le savons, avait elle-même décidé de *cosplayer* Aerith de *Final Fantasy VII* en trouvant qu'elle lui ressemblerait facilement. Certains *cosplayeurs* se font reprocher le fait de ne pas reproduire intégralement l'aspect de leur personnage même lorsque ces défaillances sont dues à des facteurs tels que la taille ou la nécessité médicale (la chirurgie esthétique notamment). Ces *cosplayeurs* font d'abord cela par amour pour le personnage, avant l'apparence parfaite de celui-ci. Car, en effet, ils sont jugés en fonction des personnages qu'ils *cosplayent*, de leur ressemblance. Les personnages qu'ils représentent sont ancrés dans un médium dont la conception peut rendre impossible la mise en valeur de leur apparence. Les *cosplayeurs* cherchent tout de même à rendre réel le personnage, discutent du type de tissu choisi pour mieux reproduire sa tenue, tentant également de comprendre, dans l'univers du récit original, comment un personnage peut confectionner et porter son costume. Ils comparent plusieurs versions réalisées par les joueurs, le but n'étant pas tant de créer un sosie, mais d'exprimer leur goût, leur identité, explique Lamerichs (2011).

Plusieurs questions ont été posées aux *cosplayeurs*, nous leur avons demandé si ces derniers se sentaient notamment proches de leurs personnages, s'ils jouaient aux jeux vidéo dans lesquels les personnages qu'ils *cosplayaient* étaient présents, s'ils avaient prévu de *cosplayer* d'autres personnages de jeux vidéo, et, enfin, nous nous sommes demandés ce que cela représente de *cosplayer* un personnage de jeux vidéo pour eux. Ces questions ont permis de se rendre compte que les *cosplayeurs* donnaient de l'importance à l'incarnation physique et mentale.

En termes d'identité et de personnalité, il peut arriver à Axelle Holmes Cosplay de *cosplayer* des personnages ne lui ressemblant pas mentalement. Elle a ainsi réalisé des *cosplays* de Miss Fortune de *League of Legends* ou de Fatale d'*Overwatch*, deux personnages très froids et peu avenants.

« Y'en a certains [des personnages] je peux me sentir proche d'eux, je suis dans mon élément, je me reconnais en eux. Mais tu peux avoir aussi le total inverse, c'est-à-dire des personnages que tu adores mais qui sont totalement ton opposé » (Axelle Holmes Cosplay).

Comme nous le savons, la plupart des *cosplayeurs* ne souhaitent pas dupliquer exactement le personnage. Ils veulent plutôt apporter quelque chose qui leur est propre, tels que des éléments de leur propre apparence, comme DM Cosplay expliquant qu'il apportait sa touche de personnalité à l'aide de ses tatouages, par exemple.
Un costume montre l'attachement d'un joueur à une certaine narration ou à un personnage, un joueur peut acquérir un statut *via* un *cosplay* de haute qualité. De plus, les associations liées à un personnage sont transférées au joueur. L'expression à travers un costume d'un personnage de fiction est en réalité l'expression de soi. Les *cosplayeurs* décident quels personnages et quelles valeurs leur conviennent. Bien que le public puisse juger un costume et un comportement, leur ressemblance avec le jeu source, il ne peut pas comparer le personnage avec le joueur.
Effectivement, des *cosplayeurs* ressentent un lien avec leur personnage. Honor pense ressembler à D.Va, personnage d'*Overwatch*, car elle la définie comme étant aussi dynamique et extravertie qu'elle. DM Cosplay ressent la connexion entre lui et ses personnages, surtout dans leurs caractères.

Okoée Cosplay ajoute un degré de plus et ne fait qu'un avec son personnage :

« Je suis pas proche de lui, je suis carrément ce personnage. C'est comme si j'étais le personnage dans la vie réelle parce que je me mets à fond dans le *roleplay*, du coup, j'oublie totalement que je suis juste en costume. Du coup, je vis le personnage à fond. »

Toutefois, Zaiji Cosplay n'est pas forcément du même avis. Il pense que le *cosplay* et la vraie vie restent séparés et se dit être dans un jeu d'acteur. Il ne considère donc pas comme quelqu'un de complètement différent : « Ça me fait plaisir d'incarner le personnage que j'admire, mais sans plus. »

Dans le *cosplay*, il y un échange entre le joueur et la fiction. Lamerichs explique que l'on insiste souvent sur le fait que l'avatar – le personnage principal jouable dans un jeu – n'est pas simplement un protagoniste qui peut être vu, mais également un personnage habilitant contrôlé par le joueur. La relation personnage/joueur a été décrite comme « identité ludique » (De Mul cité dans Lamerichs, 2011) ou encore comme « identité projective » (Gee cité dans Lamerichs, 2011). Les deux concepts soulignent qu'un joueur établit sa propre identité tout en interagissant avec un jeu et son avatar. Dans le *cosplay*, il existe une similitude à cela. Les joueurs s'identifient de plusieurs manières avec les personnages qu'ils décrivent. Certaines relations

peuvent être très personnelles tandis que d'autres plus générales comme la tenue du personnage. L'identité du personnage fictif se confond avec celle du joueur. Les valeurs ou les caractéristiques d'un personnage sont projetées sur le joueur par les spectateurs et par le joueur lui-même.

Au niveau du *cosplay*, les individus peuvent être reconnus comme le personnage qu'ils *cosplayent* lorsque les autres personnes viennent à sa rencontre. Bahamut Cosplay peut se faire appeler par le nom de son personnage lors des conventions, pensant ainsi qu'il est ressemblant, soit que le personnage est tout à fait contrôlé par la joueuse *cosplayeuse*. De même pour SnowKiss Cosplay nous parlant d'ailleurs d'hommage :

« En fait, le truc extraordinaire, c'est quand on te connaît pas en tant que *cosplayeur* ou en tant que personne dans une convention, et quand on s'adresse à toi, on va utiliser le nom du personnage. Et, genre, juste se faire appeler […] par le nom du personnage que t'adores, c'est tellement incroyable, quoi. […] Quand t'arrives à ton tour à faire rêver quelqu'un comme le personnage qui t'a fait rêver, c'est tellement incroyable, quoi. J'pense que c'est le meilleur hommage que tu puisses faire au personnage. »

Il faut savoir que la plupart des *cosplayeurs* interrogés ont justement utilisé le terme d'« hommage » pour parler de la signification du fait de *cosplayer* des personnages des jeux vidéo que l'on apprécie. Galcien explique que *cosplayer* ses personnages préférés est une sorte de fierté et d'hommage envers les éditeurs de jeux vidéo. Il s'agit d'un plaisir, d'une fierté d'être le héros que l'on a incarné et admiré dans le jeu vidéo : « J'pense que c'est juste une manière de rendre un peu hommage au jeu auquel on a beaucoup joué, on rend un peu honneur, on est fiers de le montrer » (Helya Cosplay).

Nightmare Illusion rajoute que c'est une façon de montrer que l'on est vraiment fans du jeu vidéo dans lequel notre personnage est inscrit.

Par ailleurs, après avoir *cosplayé* un personnage, Luna Stellar Cosplay va se sentir encore plus proche du personnage. Elle va même jusqu'à jouer davantage au jeu vidéo dans lequel il s'inscrit.

Ainsi, pour de nombreux joueurs, qu'ils aient une pratique « sociable » ou ludique, l'émotion éprouvée est également liée à une certaine identification au personnage virtuel. Toutes sortes d'émotions peuvent être liées à une fusion avec le personnage que l'on joue/incarne, annonce Sophie Balbo dans *Les communautés de jeux en réseau ou la reconnaissance des émotions : Vers un nouveau type de rapport au corps* (2003). « Les joueurs recherchent l'évasion et les émotions ressenties à travers un personnage virtuel » (Trémel, cité dans Balbo, 2003, p. 89). On

peut aimer s'identifier à son personnage que l'on trouve charismatique. Certains vont même jusqu'à se confondre à leurs avatars dans la vraie vie, les *cosplayeurs* appelés par le prénom de leur personnage. Avec le *cosplay*, les *cosplayeurs* sont ainsi habillés comme les personnages issus des jeux vidéo qu'ils apprécient. Balbo parle de « présence virtuelle » (2003, p. 89) pour citer ces exemples.

L'union entre le joueur et son avatar peut être servie par des « procédés figuratifs » explique Aymeric De Guillomont, doctorant en analyse sémiotique des jeux, dans *Les jeux dont vous êtes le héros : Analyse sémio-actantielle des jeux vidéo en solo* (2006, p. 153). Certains jeux permettent au joueur de choisir l'apparence physique de son personnage (couleur de peau, habillement, morphologie). Dans la pratique, l'expression de ces possibilités est libre : le joueur peut également faire l'expérience ludique de ce qu'il n'est pas. En revanche, quand le personnage est célèbre, on ne change pas son apparence. Les développeurs peuvent faire en sorte de créer des personnages proches de l'apparence des joueurs de base :

« *Prince of Persia* [69] (Ubisoft, 2003) offre une réponse subtile : d'une part, le Prince possède le physique « médian » de la cible mondiale visée par le jeu : un homme légèrement métissé ; d'autre part, au moment de créer son pseudonyme (donc sa personnalité dans le jeu), le joueur est influencé par un fond musical fortement évocateur de l'Orient. Chacun se rapproche ainsi de l'autre, sans que l'identité visuelle du Prince soit menacée » (De Guillomont, 2006, p. 154).

Et, effectivement, dans le cas du *cosplay*, Zaiji Cosplay a incarné le Prince de Perse pour la ressemblance physique. Cependant, il explique que l'incarner tout en respectant le *roleplay* fut complexe. Lors d'une prestation, Zaiji Cosplay essaya d'être comme lui mentalement, c'est-à-dire un personnage qu'il désigne comme étant renfermé et arrogant. Ainsi, le personnage ne ressemble pas à ce joueur *cosplayeur* dans son entièreté.

De la même manière, Fanny Georges, maître de conférences en science de l'information et de la communication, dans *Avatars et identité dans le jeu vidéo* (2012), parle davantage des avatars qui désignent « ces ensembles d'informations, ou personnages numériques, qui représentent les habitants des mondes virtuels » (2012, p. 33). L'avatar est le produit de l'interprétation du joueur. Selon Georges, il existerait aujourd'hui des catégories associées à la diversité des modalités de manipulation et de charges symboliques de l'avatar. Dans notre cas, nous parlerons de

[69] Prince de Perse en français.

« l'avatar-marionnette » et de « l'avatar-masque » (Georges, 2012, p.33). « Autrement désigné par les termes de *persona* et de *personnages*, en référence au théâtre, par le terme de marionnette numérique, […] l'avatar est un outil pour l'exploration-expérience de l'identité » (Turkle, cité dans Georges, 2012, p. 35). Dans la plupart des jeux vidéo, l'avatar est prédéfini comme dans *Super Mario*. Georges parle donc de l'« avatar-marionnette » (2012, p. 35). On laisse peu de place à l'évolution de l'apparence et des caractéristiques de l'avatar au cours de la pratique. On invite ici au joueur à rentrer dans la peau du personnage pour accomplir sa mission, franchir les obstacles et progresser dans le déroulé du jeu. Ensuite, l'« avatar-masque » (Georges, 2012, p. 36). Ce dernier met l'accent sur la personnalisation délibérée et déclarative de l'avatar. Les joueurs sont alors libres de créer un personnage différent ou semblable à eux-mêmes au niveau du physique et/ou du comportement. Ils peuvent permettre de réaliser les désirs des joueurs, des éléments qu'ils ne peuvent pas avoir dans la vraie vie. À l'issue du *cosplay*, l' « avatar-marionnette » est prôné de manière plus significative. Lorsque l'on observe Cos'Me Sven, Margot Hime, Mistra Lulu et Reiv Cosplay, même si elles n'ont pas forcément toutes choisies des personnages permettant normalement de progresser considérablement dans les jeux, celles-ci ont choisi des personnages qui ne sont pas personnalisables. En effet, le *cosplay* permet d'incarner le personnage que l'on veut, mais les *cosplayeurs* cherchent souvent à ressembler coûte que coûte aux personnages pour une meilleure réussite dans leurs costumes. On cherche avant tout à incarner le personnage que l'on aime pour son caractère ou encore pour son design.

3.2.2 L'amour du personnage

Bien que les *cosplayeurs* font du *cosplay* par plaisir, la plupart le font parce qu'ils aiment le personnage qu'ils *cosplayent* (Rosenberg et Letamendi, 2013). En sachant surtout que la conception d'un costume nécessite un certain nombre d'heures et d'argent. Selon les recherches de Rosenberg et Letamendi (2013), les *cosplayeur*s choisissent leurs personnages selon leurs caractéristiques psychologiques, pour leur histoire ou encore pour leur apparence physique. La similitude entre une personne et une autre conduit souvent à une sympathie accrue (Byrne ; Montoya et Horton, cités dans Rosenberg et Letamendi, 2013, p. 16). Une certaine similitude entre le *cosplayeur* et le personnage augmente l'identification, ce qui accroît le goût et le désir d'être ce personnage. Ainsi, nous avons demandé aux *cosplayeurs* quels étaient les personnages qu'ils avaient déjà *cosplayés* et pour quelles raisons, puis, selon eux, qu'est-ce que cela représentait de *cosplayer* leurs personnages préférés.

Honor avait justement voulu montrer son amour pour le personnage de Mercy *skin* Sorcière d'*Overwatch* en la *cosplayant*.

Figure 25. Honor en Mercy skin Sorcière d'Overwatch. © Shiho Photography, 2017.

Il s'agit de son personnage préféré, même si elle n'a pas le même caractère que celui-ci. Il en est de même pour Bahamut Cosplay qui réalise plusieurs versions du personnage d'Ahri dans *League of Legends* pour ses attraits d'animal (fourrure, moustache, etc.), Ahri étant une femme-renard à neuf queues. Elle a ainsi réalisé des *skins* officiels de ce personnage comme Ahri *skin* basique, Ahri *skin* de Minuit et Ahri *skin* Gardienne des Étoiles.

Figure 26. Bahamut Cosplay en Ahri skin Gardienne des Étoiles de League of Legends. © Takuma Photography, 2019.

D'autres proviennent de *fanarts* dessinés par des passionnés comme Ahri *skin* de Noël et Ahri *skin* Pool Party. Mais, la jeune *cosplayeuse* ne s'est pas arrêtée là et a elle-même proposait son propre *cosplay*, soit son propre *fanart* d'Ahri qu'elle a appelé Ahri *skin* Cocooning. « Ahri, c'est le personnage avec qui je joue principalement », annonce Bahamut Cosplay.

Figure 27. Ahri skin Cocooning inventée par Bahamut Cosplay. © Avaä Art, 2017.

Un de ses autres personnages préférés est Akali. Elle a d'ores et déjà réalisé Akali *skin* Écarlate, Akali *skin* Chasseuse de Têtes et elle réalise actuellement Akali *skin* basique. Ici, les trois *skins* sont officiels.

D'une autre façon, SnowKiss Cosplay a un personnage de *Final Fantasy X* qu'il adore par-dessus tout, il s'agit de Tidus. Il le considère comme son *dream cosplay*, c'est-à-dire le *cosplay* de ses rêves qu'il devait absolument réaliser.

Figure 28. SnowKiss Copslay en Tidus et Reiv Cosplay en Yuna de Final Fantasy X. © Les photos de Riri, 2018.

Galcien a également le même point de vue pour ce personnage. Il dit ressembler au personnage et en est fan, c'est ainsi qu'il a voulu incarner ce personnage qu'il considère comme son idole. Il explique qu'il existe un rapport entre lui et Tidus selon le physique, mais aussi selon son histoire qui serait semblable à celle de Galcien. Il s'agit du premier *cosplay* qu'il a porté lors d'un petit événement local à Montpellier en 2007. Sinon, il a également apprécié réaliser le cosplay de Génis issu du jeu *Tales of Symphonia*, car il appréciait le personnage pour son caractère. DM Cosplay, quant à lui, préfère la licence *The Legend of Zelda*, mais répond à la même logique. Il dit avoir voulu *cosplayer* deux personnages de ce jeu – Link et Sheik – car il apprécie cette licence, il voulait ainsi incarner des personnages qui en étaient issus.

Figure 29. DM Cosplay en Sheik de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. © Kayaba Picsn'cos, 2019.

Pour LeelooKris Cosplay, deux raisons principales déjà données font qu'elle choisisse un personnage en particulier. Ayant *cosplayé* le personnage de Lightning issu du jeu *Final Fantasy XIII*, elle explique d'ores et déjà que la première raison était sa personnalité, son caractère :

« Lightning, elle est forte, elle a du caractère, mais, en même temps, elle est super fragile […] Elle se dévoile pas. Elle est pure… Elle va jusqu'au bout de ses idées […] Elle va sauver le monde, mais elle est humble. C'est une espèce d'admiration pour ce personnage. »

La deuxième raison repose sur son *character design*, le design du personnage :

« Le design [issu] de *Lightning Returns : Final Fantasy XIII* m'avait vraiment plu. Un côté aérien, guerrière mais, en même temps, très épuré, très… À la japonaise, quoi. Un peu aérien. »

Figure 30. LeelooKris Cosplay en Lightning de Lightning Returns: Final Fantasy XIII. © Florian Gall Photographe, 2015.

Le design, chez les *cosplayeurs* interrogés, est un élément décisif pour choisir quel personnage *cosplayer*.

Okoée Cosplay explique que les jeux vidéo et le *cosplay* sont liés car, dans les jeux vidéo sont inclus un personnage ayant un *character design*. Et, les *cosplayeurs* vont ensuite remodéliser ce *character design* en essayant d'être au plus proche du personnage d'origine, l'un était dans le jeu vidéo et l'autre étant dans la réalité. « C'est un jeu, mais un est sur une console, et un est dans la vraie vie », nous affirme-t-elle. D'ailleurs, les jeux vidéo permettraient de donner toutes les caractéristiques nécessaires à la création du costume, explique Okoée Cosplay. Elle apprécie se retrouver dans la peau des personnages qu'elle trouve tout aussi magiques que mythiques. Fabriquer leurs costumes est, pour elle, un moyen de le devenir à son tour.

Zaiji Cosplay, ayant été marqué par les costumes ainsi que par l'histoire du jeu *Diablo*, explique avoir voulu *cosplayer* deux personnages qu'il n'avait d'ailleurs jamais vu lors des conventions. Il s'agit de deux personnages dont il a été impressionné par leur charisme : le Roi Leoric, un roi squelette, ainsi qu'Itherael, l'archange du Destin.

Figure 31. Zaiji Cosplay en Roi Leoric de Diablo. © SF Pictures, 2016.

Aussi, Nightmare Illusion nous a parlé de la licence *Skyrim* dont il est fan, notamment d'une des armures présente dans le jeu, la Daedra :

« J'en ai jamais vu une aussi belle dans tous jeux confondus. Elle est magnifique, cette armure. Niveau détail, niveau peinture… Même, le charisme d'une armure, j'sais pas si c'est possible… Mais, elle est magnifique ! Le design est incroyable, son histoire est géniale. Y'a tout qui est parfait, en fait, en elle. Il me la fallait. »

Il s'agit de cette armure qu'il a réalisée trois fois pour avoir la meilleure version possible. Ici, nous voyons que l'amour du personnage finit par être remplacé par le design d'un costume, d'une armure.

Souvent, Helya Cosplay ou encore Galcien réalisent des personnages au « coup de cœur », c'est-à-dire que ces derniers n'étaient pas prévus dans leur planning, mais ils veulent à tout prix les réaliser. Helya Cosplay explique qu'avec le jeu *Overwatch*, elle peut vite se rendre compte que le *character design* d'un personnage lui plait sans forcément jouer avec ce dit personnage. C'est comme cela qu'elle compte réaliser le *cosplay* du personnage nommé Genji issu d'*Overwatch*.

Alors, les *cosplayeurs* choisissent les personnages qu'ils *cosplayent* pour leur comportement, leur histoire, mais surtout pour leur design.

Mais, une exception particulière s'impose. Luna Stellar Cosplay apprécie tout particulièrement la licence *The Legend of Zelda*, mais elle refuse de *cosplayer* le héros de l'histoire, Link. Elle explique avoir peur de ne pas réussir son *cosplay*, elle qui se spécialise davantage dans la couture que dans les armures et les armes, ce qui est problématique pour réaliser un *cosplay* de Link car celui-ci dispose d'une épée et d'un bouclier. Elle finit par dire qu'elle aime bien trop ce personnage pour le *cosplayer*.

3.3 Du divertissement avant tout

Le but de chaque partie de jeu, mais aussi de chaque *cosplay* réalisé, reste le plaisir ainsi que le divertissement qui en découlent. L'appropriation des univers vidéoludiques en est une résultante.

3.3.1 Le plaisir de jouer et de se *cosplayer*

« L'homme joue parce qu'il lui plaît de jouer » (Henriot, cité dans Lafrance, 2006, p. 95). Selon Lafrance, il existe plusieurs sortes de plaisir dans les jeux vidéo (2006) :

- Le plaisir physique avec le plaisir de la performance (il s'agit du cas des FPS, *first person shooters*) ;
- Le plaisir que l'on peut qualifier de moral (le désir de s'accomplir comme dans les jeux de rôle (RPG) ou le désir d'être le meilleur dans les jeux de compétition) ;
- Le plaisir intellectuel (dans les jeux de réflexion ou dans les RPG) ;
- Le plaisir métaphysique, dans le désir d'être, de reconnaissance de son identité ou de son altérité.

On recherche avant tout le plaisir du jeu, un état et une sensation particulière. L'idée n'est pas forcément d'atteindre le meilleur score, mais un état différent (Turkle, citée dans Berry, 2012). Dans le *cosplay*, les *cosplayeurs* cherchent justement le plaisir de l'activité et non pas d'autres intérêts tels que la renommée. Et, d'une certaine manière, les jeux vidéo se retrouvent une nouvelle fois en lien avec le *cosplay* car, si le *cosplayeur* a choisi tel ou tel personnage, c'est parce qu'il a aimé le jouer dans le jeu vidéo ou simplement, car le jeu dans lequel il est inscrit lui a plu. « Je me sens mieux à *cosplayer* un personnage de jeu vidéo parce que c'est plus mon domaine », nous dit Bahamut Cosplay.

Les designs des personnages de jeux vidéo sont attractifs pour les *cosplayeurs*, nous explique LeelooKris Cosplay, les costumes étant de plus en plus détaillés et cohérents. Ils sont intéressants à expérimenter, notamment pour les costumes qui se veulent irréalisables aux premiers abords (fabriquer des tentacules, des ailes, etc.). Ils permettent de réaliser des défis.

Helya Cosplay nous rappelle que le *cosplay* est un moyen de partager sa passion et de montrer que l'on aime les jeux vidéo : « Les jeux vidéo c'est ma passion donc le *cosplay* de jeux vidéo ça me paraissait un peu indispensable. »

Le *cosplay* repose sur une passion, un plaisir :

« C'est avant tout [de] l'amusement, je pense que ça part de là. À la base, c'est… On a envie de faire un personnage qui nous tient à cœur dans lequel on se reconnaît et… Soit on achète le costume, soit on le fait nous-même. Et puis après on essaye de l'interpréter au mieux qu'on peut, soit à travers des shootings photos, soit en convention, faire du *roleplay*, soit par des prestations scéniques. Je pense que le plus important en fait dans le *cosplay*, c'est vraiment de s'éclater, de pas se prendre la tête et d'aimer ce qu'on fait, quoi » (Luna Stellar Cosplay).

Tout comme le jeu vidéo, le *cosplay* est avant tout un moyen de se divertir et de prendre du bon temps. Certains ne peuvent plus s'en passer :

« Pour moi, c'est carrément une drogue le *cosplay*. Si j'fais pas de *cosplay*, j'me sens mal, on va dire. Si j'fais pas de *cosplay*, c'est qu'il y a quelque chose qui va pas. Ou si j'parle pas de *cosplay*, c'est que je vais vraiment mal. Parce que j'en parle tous les jours […] de *cosplay* » (Okoée Cosplay).

De plus, n'oublions pas que, comme le jeu vidéo, le *cosplay* peut se pratiquer à plusieurs. Vaeleris Cosplay nous rappelle qu'il s'agit ainsi de faire plaisir à soi, mais aussi de faire plaisir aux autres. En convention, lorsqu'il voit des adultes ou des enfants qui le regardent avec admiration parce qu'il *cosplaye* leur personnage préféré, il est ravi de savoir qu'il partage la même passion du jeu vidéo. Le *cosplayeur* apprécie rencontrer ces personnes et prendre des photographies avec eux. Pour lui, c'est comme une famille avec laquelle il partage un plaisir commun.

3.3.2 Jouer et se *cosplayer* pour s'évader

Comme le souligne Gunnels (2009), les *cosplayeurs* participent à des jeux de rôle costumés pour explorer une identité qui n'est pas accessible dans la vie de tous les jours. Lors de conventions, on rencontre des personnages de jeux vidéo qui ont notamment marqué notre enfance. Ces dits jeux vidéo contribuent à notre socialisation. Le *cosplay* peut donc fournir un moyen de commenter sur les stress sociaux actuels et passés. Il devient plus qu'une simple évasion.

L'une des fonctions sociales du jeu vidéo semble être de pallier aux sentiments d'ennui, nous dit Raphaël Köster, docteur en socio-anthropologie, dans *En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux ?* (2011). Il répond alors à un désir d'évasion, mais aussi à un besoin de régulation sociale qui donnerait un nouveau sens à l'existence de l'individu. Le plaisir de jouer à un jeu vidéo tient à l'intensité de l'emprise que le jeu exerce sur le joueur : on demande à être « pris par le jeu » pour pouvoir mieux « s'évader ». Avec le jeu, on va oublier les ennuis que l'on rencontre dans la vraie vie. Le jeu vidéo apparaît comme un ensemble de sensations agréables répondant aux sensations pénibles du contexte environnant. « Durkheim voit dans le besoin d'évasion un comportement déjà anomique en soi. C'est une recherche effrénée de sensations nouvelles, qui ne sont peut-être pas structurées pour pouvoir être stabilisées dans une réalité sociale » (Köster, 2011, p. 227). Le sociologue Émile Durkheim explique la nécessité de la société en prenant en considération le bonheur des individus.

C'est pour cela que nous avons demandé aux *cosplayeurs* pourquoi ils faisaient du *cosplay*, mais aussi ce qui les a amenés à jouer aux jeux vidéo.
DM Cosplay explique que les jeux vidéo permettent de le divertir et de changer de monde : « Pour oublier tout ce qui est dans le monde réel et […] se mettre dans la peau du personnage qui est dans le jeu. »
Pour Honor, le *cosplay* est une échappatoire lui permettant d'être bien dans sa peau et également un moyen de rencontrer des personnes aussi passionnées qu'elle.
Nous retrouvons encore un lien entre *cosplay* et jeux vidéo car Okoée Cosplay explique que, plus elle joue aux jeux vidéo, plus elle a envie de réaliser de *cosplays*. Ce sont des activités qui la détendent. Zaiji Cosplay décompresse également en jouant aux jeux vidéo et en réalisant des *cosplays*. C'est un moyen, pour lui, de s'occuper après le travail et de se détacher de son quotidien.

SnowKiss Cosplay parle même de « casser le quatrième mur »[70], celui-ci désigne un mur imaginaire situé sur le devant de la scène de théâtre, séparant ainsi la scène des spectateurs et au travers duquel ceux-ci voient les acteurs jouer :

« En fait, c'est un peu comme casser le quatrième mur. Genre, j'sais pas, j'pense qu'on a tous toujours rêvé, que ce soit pour le jeu vidéo, un livre, […] peu importe, genre se projeter dans l'univers qu'on découvre. J'pense c'est un peu un moyen de faire ça et de s'émerveiller notamment quand on peut interagir avec d'autres personnes qui font des *cosplays* du même univers. »

Les jeux vidéo et le *cosplay* permettent aux joueurs *cosplayeurs* de s'évader et de communiquer ensemble en partageant leurs passions communes et en prenant soin de se performer.

[70] Le « quatrième mur » repose sur le concept de Denis Diderot dans *Discours sur la poésie dramatique* (1758).

CONCLUSION

« Les joueurs sont des artistes qui créent leur propre réalité dans un jeu vidéo »[71], comme nous le rappelle Shigeru Miyamoto, le créateur de la licence *Super Mario* et *The Legend of Zelda*. Avec des médias comme internet, nous pouvons assister à une explosion de créations de la part des passionnés de jeux vidéo qui s'approprient à leur tour ces univers *fantasy* pour en faire leur réalité. Le *cosplay* est une pratique culturelle pratiquée par des fans de jeux vidéo qui y construisent leur identité à travers un processus de fiction de la vie quotidienne en lui conférant une dimension esthétique (Pearson ; Zubernis et Larsen cités dans Leng, 2013). Nous nous sommes demandés comment les joueurs réinvestissaient l'imaginaire du jeu vidéo *fantasy* grâce à la pratique ludique réelle qu'est le *cosplay*. Cette pratique consiste à se vêtir d'un costume dans lequel nous jouons un personnage. Acheté ou fabriqué, le *cosplay* est une activité créative à partir de laquelle chaque *cosplayeur* peut y ajouter ses caractéristiques personnelles, ainsi chacun va rechercher dans le *cosplay* un ou des objectifs différents. Même si les personnages peuvent avoir des facultés physiques irréalisables, les *cosplayeurs* cherchent des moyens pour les reproduire et ce, malgré les critiques et les difficultés qu'ils encourent. Ainsi certains peuvent rechercher la performance en trouvant des éléments de costumes coûteux ou de bonne qualité ou également entrer dans une logique de distinction pour avoir des matériaux rares et différents des autres, prouvant leur haut niveau. Le *cosplay* est avant tout la référence d'un personnage de jeu vidéo. Son *roleplay* peut tout à fait être fidèle, mais également limité selon le contexte et le personnage. Selon les recherches établies, les *cosplayeurs* sont des fans qui sont plus ou moins attachés aux jeux vidéo depuis leur enfance. Les *cosplays* issus d'univers vidéoludiques sont les plus démocratisés. Même si la pratique du *cosplay* peut remplacer celle des jeux vidéo, les *cosplayeurs* privilégient les *cosplays* provenant de ceux-ci, les rendant réels. Les jeux vidéo comme *League of Legends*, *World of Warcraft* ou encore les RPG sont les plus appréciés pour leur univers complet à partir desquels les *cosplayeurs* enrichissent leurs *cosplays*

[71] *« Players are artists who create their own reality within the game. »* (Shigeru Miyamoto, 2010).
Lien vers la citation : http://techland.time.com/2010/11/08/shigeru-miyamoto-legendary-nintendo-designer-speaks-on-the-mythology-of-mario/3/.

ainsi que leur culture ludique à l'aide des *backgrounds* proposés par les éditeurs de ces jeux. Mais, bien que certains *cosplayeurs* cherchent à se spécialiser, il est difficile de se professionnaliser dans le domaine du *cosplay* et ce, en dépit de leur passion en tant qu'artistes. Ils essayent souvent d'être reconnus par leurs pairs, en reconstruisant leur estime de soi à l'aide du *cosplay* tout en partageant les univers vidéoludiques appréciés.

D'une autre manière, le *cosplay* est une façon d'interagir avec ses confrères. Les conventions sont des moyens de s'unir et de partager ses passions tous ensemble. Par ailleurs, les photographies et les vidéos prises lors de ces événements amènent à des échanges, mais aussi à des scénarisations provoquées par le *roleplay* des personnages, comme si ces derniers étaient bel et bien dans les jeux vidéo en question. Sans oublier les rencontres qui permettent de parler de jeu vidéo, de raconter ses exploits. Il est possible de mettre en scène ses compétences de joueur et de sortir ainsi du statut d'opérateur dicté par les règles ludiques. Les salons spécialisés de jeux vidéo sont des événements plus spécifiques dans lesquels les joueurs se retrouvent pour parler de leur jeu, autour de leur jeu. Le monde de l'entreprise du jeu vidéo a également pris conscience de cette transposition au réel et de son attrait aux yeux des fans, c'est pourquoi les entreprises n'hésitent pas à inviter des *cosplayeurs* à leurs événements dans le but d'apporter du rêve à leur communauté. Par ailleurs, les réseaux sociaux sont des outils utiles pour garder contact avec les autres fans rencontrés. Les nouvelles technologies et internet ont permis aux fans d'acquérir une visibilité et de se rassembler dans une communauté virtuelle dans laquelle ils peuvent exprimer et partager leur créativité. Au final, l'échange passerait avant la renommée du *cosplayeur*. On cherche notamment à faire part de ses *work in progress*, le processus de création et de fabrication permettant d'enrichir encore et encore l'affection du jeu et de son personnage. Les jeux en ligne, malgré le temps de jeu pouvant être diminué à cause de la pratique du *cosplay*, retrouvent leur univers appropriés et réinvestis. Pour les salons de jeux vidéo, ces derniers peuvent être des moments déclencheurs chez certains *cosplayeurs*, les poussant à la pratique du *cosplay*, surtout lorsqu'il s'agit de retrouver et rencontrer la même communauté de jeux en ligne dans laquelle ils s'intègrent à l'origine. La plupart d'entre eux sont des joueurs en ligne, faisant partie de ces communautés ancrées dans les jeux. Les liens sociaux s'établissent également autour de communautés de pratiques. Les *cosplayeurs*, quel que soit leur niveau, vont s'entraider. Sinon, ceux-ci apprennent par eux-mêmes en observant, en réessayant. La pratique peut être partagée avec la famille et les amis.

Le *cosplay* rendrait hommage aux jeux vidéo, notamment à l'aide des *concours cosplays*. Ceux-ci vont permettre de donner vie aux personnages et à leurs univers. Lors de leur prestation, les *cosplayeurs* vont pouvoir s'imprégner des éléments du jeu vidéo ou encore l'enrichir en

improvisant. Les joueurs incarnent totalement leurs personnages pour faire vivre au public leur histoire. C'est ici que le *roleplay* est le plus important et permet de s'investir dans l'univers. Les *cosplayeurs* choisissent leurs personnages avant tout selon ses caractéristiques psychologiques, son histoire ou son apparence physique. Toutefois, nous oublions souvent que, tout comme le jeu vidéo, le *cosplay* est surtout un moyen de vivre pleinement sa passion et de se mettre dans la peau d'un personnage vivant dans un univers vidéoludique *fantasy*.

Bien que ces points aillent tous dans le sens de notre problématique, il peut s'avérer intéressant de les approfondir. Il peut être pertinent d'interroger des *cosplayeurs* qui ont su faire de leur passion une profession à part entière. En effet, le *cosplay* diffère d'un pays à un autre car la pratique semble plus ancrée que dans la majorité des pays francophones. Les *cosplayeurs* ont ainsi moins de difficulté à être reconnus en tant que professionnels. Concernant les réseaux sociaux, nous aurons pu aussi nous pencher sur les pages et/ou les comptes des éditeurs de jeux vidéo comme Blizzard Entertainment[72] qui met en avant les *cosplays* de fans se rendant à la BlizzCon, événement organisé chaque année par l'entreprise de jeux aux États-Unis. Le but aurait été de découvrir le point de vue de ces entreprises qui aident les fans à réinvestir leur expérience ludique. Toutefois, lors des entretiens passés, nous nous sommes rendus compte également que le *cosplay* ne se limitait pas à la passion des jeux vidéo. En effet, celle-ci regroupe celle du manga, celle de l'animé ou encore celle des films. Le *cosplay* pourrait alors enrichir plusieurs domaines issus de la pop culture.

Enfin, pour approfondir le sujet de cette appropriation de l'univers vidéoludique, nous pouvons nous questionner au sujet de la catharsis. Au sens du philosophe Aristote, la catharsis est un rapport à l'égard des passions, un moyen de les convertir. Ce terme est notamment utilisé au théâtre pour parler de la purgation des passions. Il s'agit alors de les relâcher. Lorsque nous sommes soumis à une expérience vidéoludique, nous générons des émotions que l'on accumule. Une des manières de les réinvestir serait de purger ses passions. Ici, ce serait d'en faire une activité créative comme le *cosplay*, en se demandant comment le *cosplay* permettrait de réinvestir nos émotions accumulées lors de la pratique des jeux vidéo.

[72] Lien vers la page *Facebook* de Blizzard Entertainment : https://www.facebook.com/Blizzard/.

BIBLIOGRAPHIE

Articles en ligne

Barnabé, F. (2014). La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : Une étude des fanfictions comme dispositifs jouables. *Sciences du jeu, 2014*(2). doi : 10.4000/sdj.310

Berry, V. (2008). Les communautés de pratiques : Note de synthèse. *Pratiques de formation : Analyses*, 2008(54), 12-47. Repéré à http://www.academia.edu/1127961/Les_communautes_de_pratiques_note_de_synthese

Bourdaa, M. (2016). La promotion par les créations des fans : Une réappropriation du travail des fans par les producteurs. *Raisons politiques, 62*(2), 101-113. https://doi.org/10.3917/rai.062.0101

Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu, 2018*(10). doi : 10.4000/sdj.1149

Cayatte, R. (2016). L'appropriation de contenus vidéoludiques : Les mondes possibles du jeu vidéo. *Interrogations, 2016*(23). Repéré à http://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus

Cohendet, P., Roberts, J. et Simon, L. (2010). Créer, implanter et gérer des communautés de pratique. *Gestion, 35*(4), 31-35. https://doi.org/10.3917/riges.354.0031

Donnat, O. (2009). Les passions culturelles, entre engagement total et jardin secret. *Réseaux, 153*(1), 79-127. https://doi.org/10.3917/res.153.0079

Dubois, J. (1979). Carnaval : Fête, révolte, spectacle – Pour une histoire. *Études françaises, 15*(1-2), 15-34. Repéré à https://www.erudit.org/fr/revues/etudfr/1979-v15-n1-2-etudfr1689/036678ar/

Garcin, P. (2012). Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes. *Sociétés, 117*(3), 101-112. https://doi.org/10.3917/soc.117.0101

Gernet, I. et Dejours, C. (2009). Évaluation du travail et reconnaissance. *Nouvelle Revue de Psychosociologie, 8*(2), 27-36. https://doi.org/10.3917/nrp.008.0027

Gunnels, J. (2009). "A Jedi like my father before me" : Social identity and the New York Comic Con. *Transformative Works and Cultures, 2009*(3). Repéré à https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/161/110

Kapp, S. (2015). Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient « grandeur nature ». *Sciences du jeu, 2015*(4). Repéré à https://journals.openedition.org/sdj/488

Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction : Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures, 2011*(7). https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230

Le Bart, C. (2004). Stratégies identitaires de fans : L'optimum de différenciation. *Revue française de sociologie, 45*(2), 283-306. https://doi.org/10.3917/rfs.452.0283

Leng, R. (2013). Gender, sexuality, and cosplay : A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers, 1*(1), 98-110. Repéré à https://scholar.harvard.edu/files/rachel_leng/files/gender-sexuality-and-cosplay-by-rachel-leng1.pdf

Nouhet-Rosemann, J. (2005). Mangamania et cosplay. *Adolescence, 53*(3), 659-668. https://doi.org/10.3917/ado.053.0659

Rosenberg, R. et Letamendi, A. (2013). Expressions of fandom : Findings from a psychological survey of cosplay and costume wear. *Intensities : The Journal of Cult Media, 2013*(11). Repéré à http://www.drrobinrosenberg.com/resources/Cosplay-Expressions%20of%20Fandom.pdf

Ouvrages

Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Rennes, France : Presses universitaires de Rennes.

Cotta, A. (1993). *La société du jeu*. Paris, France : Fayard.

Genvo, S. (dir.). (2006). *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*. Paris, France : L'Harmattan.

Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne 1 : La présentation de soi*. Paris, France : Les Éditions de Minuit.

Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience* (traduit par I. Joseph, M. Dartevelle et P. Joseph). Paris, France : Les Éditions de Minuit.

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer*. Paris, France : Corti.

Lafrance, J.-P. (2006). *Les jeux vidéo : À la recherche d'un monde meilleur*. Cachan, France : Lavoisier.

Le Diberder, A. et Le Diberder, F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. Paris, France : La Découverte.

Roustan, M. (dir.). (2003). *La pratique du jeu vidéo : Réalité ou virtualité ?*. Paris, France : L'Harmattan.

Rufat, S. et Ter Minassian, H. (dir.). (2011). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris, France : Questions Théoriques.

Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : Les faiseurs de mondes*. Paris, France : Presses Universitaires de France.

Winnicott, D. W. (1975). *Jeu et réalité. L'espace potentiel* (traduit par C. Monod et J.-B. Pontalis). Paris, France : Gallimard.

Chapitres d'ouvrage

Amato, E. A. (2006). Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique. Dans S. Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique* (p. 299-324). Paris, France : L'Harmattan.

Balbo, S. (2003). Les communautés de jeux en réseau ou la reconnaissance des émotions : Vers un nouveau type de rapport au corps. Dans M. Roustan (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (p. 83-98). Paris, France : L'Harmattan.

Bonenfant, M. (2011). Les mondes numériques ne sont pas « virtuels ». L'exemple des jeux vidéo en ligne. Dans D. Le Breton et P. Schmoll (dir.), *Jeux et enjeux* (n°45, p. 60-67). Strasbourg, France : Université de Strasbourg.

Boutet, M. (2003). Des jeux d'adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques. Dans M. Roustan (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (p. 99-114). Paris, France : L'Harmattan.

Buscatto, M. (2015). Aux fondements du travail artistique. Vocation, passion ou travail ordinaire ?. Dans N. Le Roux et M. Loriol (dir.), *Le travail passionné : L'engagement artistique, sportif ou politique* (p. 29-56). Toulouse, France : ERES.

Coavoux, S. (2010). La carrière des joueurs de World of Warcraft. Dans B. Simonnot, S. Craipeau et Genvo, S. (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (p. 43-58). Nancy, France : Presses Universitaires de Nancy.

Colson, R. (2009). Les raconteurs d'histoires et les faiseurs d'univers. Dans N. Lozzi (dir.), *Jeu est un autre* (n°134, p. 61-86). Lyon, France : Moutons Électriques.

Craipeau, S. et Legout, M.-C. (2003). La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire. Dans M. Roustan (dir.), *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* (p. 115-128). Paris, France : L'Harmattan.

Georges, F. (2012). Avatars et identité dans le jeu vidéo. Dans D. Wolton (dir.), *Les jeux vidéo : Quand jouer, c'est communiquer* (n°62, p. 33-47). Paris, France : Hermès.

Guillomont, A. de. (2006). Les jeux dont vous êtes le héros : Analyse sémio-actantielle des jeux vidéo en solo. Dans S. Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique* (p. 137-160). Paris, France : L'Harmattan.

Jaworski, R. (2009). Évasion diégétique. Dans N. Lozzi (dir.), *Jeu est un autre* (n°134, p. 27-36). Lyon, France : Moutons Électriques.

Köster, R. (2011). En quoi les jeux vidéo sont-ils des espaces sociaux ?. Dans S. Rufat et H. Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche* (p. 181-195). Paris, France : Questions Théoriques.

Lozzi, N. (2009). Une petite histoire du jeu. Dans N. Lozzi (dir.), *Jeu est un autre* (n°134, p. 7-26). Lyon, France : Moutons Électriques.

Rétaux, X. (2003). Présence dans l'environnement : Théories et applications aux jeux vidéo. Dans M. Roustan (dir.), *La pratique du jeu vidéo : Réalité ou virtualité ?* (p. 69-82). Paris, France : L'Harmattan.

Triclot, M. (2012). La féminisation du jeu vidéo. Dans D. Wolton (dir.), *Les jeux vidéo : Quand jouer, c'est communiquer* (n°62, p. 73-74). Paris, France : Hermès.

Vari, J. (2010). Le jeu en réseau : Une expérience éducative particulière. Dans B. Simonnot, S. Craipeau et Genvo, S. (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* (p. 163-178). Nancy, France : Presses Universitaires de Nancy.

Mémoires et thèses

Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay – Creating or playing identities ? An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans* (Mémoire de maîtrise, Université de Stockholm). Repéré à http://www.divaportal.org/smash/get/diva2:424833/FULLTEXT01.pdf

Lamblin, A. (2012). *Qu'est-ce que la créativité ? Comment la développer ? Pour quelles finalités ? Cycle 1* (Mémoire de maîtrise, École interne de l'Université d'Artois). Repéré à https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00735191/

Pages/Articles web

(2014). Qu'est-ce que la fantasy ? Repéré à http://www.monde-fantasy.com/la-fantasy-definition. Consulté le 16/08/2019.

Aitabdelmalek, M. (2014). Rapport n°2 : Le cosplay : Histoire d'un grand phénomène. Repéré à http://www.mrexhibition.net/cours/?p=7074. Consulté le 16/08/2019.

Lee, J. (2018). K/DA, Riot Game's pop girl group, explained. Repéré à https://www.polygon.com/2018/11/5/18064726/league-of-legends-kda-pop-stars-video-akali-ahri-evelynn-kai-sa. Consulté le 16/08/2019.

LUDOGRAPHIE

Avertissement : Cette ludographie regroupe les jeux vidéo cités lors du mémoire, des entretiens et des observations.

Animal Crossing. Nintendo, 2004. Nintendo. GameCube.

Animal Crossing: New Leaf. Nintendo, 2012. Nintendo. Nintendo 3DS.

Assassin's Creed. Ubisoft Montréal, 2007. Ubisoft. Windows, macOS, PlayStation 3 et Xbox 360.

Call of Duty. Infinity Ward, 2003. Activision. Windows et macOS.

Crash Bandicoot. Naughty Dog, 1996. Sony Computer Entertainment et Universal Interactive Studios. PlayStation.

Darksiders III. Gunfire Games, 2018. THQ Nordic. Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Dead by Daylight. Behaviour Interactive, 2016. Starbreeze Studios. Windows.

Dead or Alive. Team Ninja, 1997. Tecmo. Saturn.

Defense of the Ancients. Eul, 2003. Windows et macOS.

Destiny. Bungie, 2014. Activision. PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 et Xbox One.

Detroit: Become Human. Quantic Dream, 2018. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 4.

Devil May Cry 5. Capcom, 2019. Capcom. Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Diablo. Blizzard North, 1997. Blizzard Entertainment Ubisoft. Windows.

Diablo III: Reaper of Souls. Blizzard Entertainment, 2014. Blizzard Entertainment. Windows et macOS.

Far Cry. Crytek, 2004. Ubisoft Montréal. Windows.

Final Fantasy VI. Square, 1994. Square. Super Nintendo Entertainment System.

Final Fantasy VII. Square, 1997. Sony Interactive Entertainment. PlayStation.

Final Fantasy VIII. Square, 1999. Sony Interactive Entertainment. PlayStation.

Final Fantasy X. SquareSoft, 2002. Sony Interactive Entertainment. PlayStation 2.

Final Fantasy XIV. Square Enix, 2010. Square Enix. Windows.

Final Fantasy XV. Square Enix, 2016. Square Enix. PlayStation 4 et Xbox One.

God of War. Santa Monica Studio, 2005. Sony Computer Entertainment. PlayStation 2.

Halo: Combat Evolved. Bungie, 2001. Microsoft Game Studios. Xbox.

Heroes of the Storm. Blizzard Entertainment, 2015. Blizzard Entertainment. Windows et macOS.

Hellgate: London. Flagship Studios, 2007. Namco. Windows.

Hyrule Warriors. Omega Force et Team Ninja, 2014. Tecmo Koei et Nintendo. Wii U.

League of Legends. Riot Games, 2009. Riot Games. Windows et macOS.

Life is Strange. Dontnod Entertainment, 2015. Square Enix. Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One et Xbox 360.

Lighting Returns: Final Fantasy XIII. Square Enix, 2013. Square Enix. PlayStation 3 et Xbox 360.

Mass Effect. BioWare, 2007. Microsoft Game Studios. Xbox 360.

Metal Gear. Konami, 1987. Konami et Ultra Software. MSX2 et Nintendo Entertainment System.

Metal Gear Solid. Konami, 1998. Konami. PlayStation.

Monster Hunter: World. Capcom, 2018. Capcom. Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Mortal Kombat. NetherRealm Studios, 2011. Warner Bros. Interactive Entertainment. PlayStation 3 et Xbox 360.

Mortal Kombat X. NetherRealm Studios et High Voltage Software, 2015. Warner Bros.

Interactive Entertainment. Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Nier: Automata. PlatinumGames, 2017. Square Enix. Windows et PlayStation 4.

Ori and the Blind Forest. Moon Studios, 2015. Microsoft Studios. Windows et Xbox One.

Pac-Man. Atari, 1982. Atari. Atari 2600.

Overwatch. Blizzard Entertainment, 2016. Blizzard Entertainment. Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Pokémon Rouge/Bleu. Game Freak, 1996. Nintendo. Game Boy.

Prince of Persia : Les Sables du temps. Ubisoft Montréal, 2003. Ubisoft. Windows, PlayStation 2, Xbox et GameCube.

Red Dead Redemption. Rockstar San Diego, 2010. Rockstar Games. PlayStation 3 et Xbox 360.

Red Dead Redemption 2. Rockstar Studios, 2018. Rockstar Games. PlayStation 4 et Xbox One.

S4 League. GameOn, 2008. Neowiz Games et Aeria Games. Windows.

Shogun: Total War. Creative Assembly, 2000. Electronic Arts. Windows.

Silent Hill. Konami CE Tokyo, 1999. Konami. PlayStation.

Sonic The Hedgehog. Sonic Team, 1991. Sega. Mega Drive.

Splatoon. Nintendo, 2015. Nintendo. Wii U.

StarCraft 2: Wings of Liberty. Blizzard Entertainment, 2010. Blizzard Entertainment. Windows et macOS.

Street Fighter II: The World Warrior. Capcom, 1992. Capcom. Super Nintendo.

Summoners War: Sky Arena. Com2uS, 2014. Com2uS. Android et iOS.

Super Mario Bros. Nintendo, 1985. Nintendo. Nintendo Entertainment System.

Super Smash Bros. Ultimate. Sora Ltd. et Bandai Namco Entertainment Inc., 2018. HAL Laboratory et Nintendo. Nintendo Switch.

Tales of Symphonia. Namco Tales Studio, 2003. Namco. GameCube, PlayStation 2.

Tales of Zestiria. tri-Crescendo, 2015. Bandai Namco Entertainment. PlayStation 3, PlayStation 4 et Windows.

Tenchu: Stealth Assassins. Acquire, 1998. Activision. PlayStation.

The Elder Scrolls IV: Oblivion. Bethesda Game Studios, 2006. 2K Games. Windows et Xbox 360.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios, 2011. Bethesda Softworks. Windows, PlayStation 3 et Xbox 360.

The Last of Us. Naughty Dog, 2013. Sony Computer Entertainment. PlayStation 3.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo, 2017. Nintendo. Wii U et Nintendo Switch.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Nintendo, 1998. Nintendo. Nintendo 64.

The Legend of Zelda: Skyward Sword. Nintendo, 2011. Nintendo. Wii.

The Legend of Zelda: Twilight Princess. Nintendo, 2006. Nintendo. GameCube et Wii.

The Witcher 3: Wild Hunt. CD Projekt RED, 2015. Bandai Namco. Windows, PlayStation 4 et Xbox One.

Tomb Raider. Core Design, 1996. Eidos Interactive. Saturn et PlayStation.

TrackMania Nations. Nadeo, 2006. Focus Home Interactive. Windows et Linux.

Warcraft III: The Frozen Throne. Blizzard Entertainment, 2003. Blizzard Entertainment. Windows et macOS.

Warhammer : Dans l'ombre du rat cornu. Mindscape, 1995. Mindscape. Windows.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment, 2004. Ubisoft. Windows et macOS.

World of Warcraft: Cataclysm. Blizzard Entertainment, 2010. Blizzard Entertainment. Windows et macOS.

LEXIQUE

Animé : Également appelé parfois « japanime » ou « japanimation », le terme animé désigne couramment les dessins animés issus de la production japonaise. C'est en quelque sorte l'équivalent du manga, mais sur support vidéo.

Background : Dans un jeu vidéo, cela désigne le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage. C'est ce qui représente le passé de l'univers ou des personnages de celui-ci.

Character design : Ce terme s'emploie particulièrement dans les domaines du jeu vidéo, du dessin animé, de l'animation et du manga pour désigner l'aspect physique d'un/des personnage(s) d'une œuvre.

Chibi : Un chibi est un enfant ou encore la version « jeune » d'un personnage d'animé, de manga ou encore de jeu vidéo. Les chibis sont connus pour parler avec une voix d'enfant, pour avoir de grands yeux, être mignons et caricaturaux.

Craft : En français, signifie « Artisanat ». C'est le fait de fabriquer, de travailler quelque chose à la main. Dans le cas du cosplay, on utilise ce terme pour dire que l'on fabrique soi-même ses accessoires et ses costumes.

Fanart : Il s'agit de n'importe quelle œuvre réalisée par un fan d'un univers existant et ce qui le compose, qu'elle soit électronique ou faite à la main.

Fanfiction : C'est un récit écrit par des fans pour prolonger, amender voire transformer un produit médiatique qu'ils affectionnement, qu'il s'agisse d'un roman, d'un manga, d'un film ou encore d'un jeu vidéo.

FPS (First-Person Shooter) : Signifiant « Jeu de tir à la première personne » en français, il s'agit d'un type de jeu dans lequel le joueur voit le jeu à travers les yeux du héros qu'il incarne. L'arme, les avant-bras et parfois les jambes sont les seules parties visibles de son personnage en dehors des cinématiques et des reflets.

Game designer : Signifie « Concepteur de jeux » en français. Il s'agit d'une/des personne(s) qui conçoit/vent des jeux vidéo. Le game designer développe la forme, le concept et le gameplay du jeu.

Gameplay : « Jouabilité » en français, il désigne les règles du jeu, la façon dont le joueur est censé jouer à un jeu vidéo.

Gamer : Il s'agit de « Joueur » en français. Il désigne généralement les joueurs passionnés.

LAN-party (Local Area Network Party) : Désigne un type d'événement dans lequel de nombreux joueurs vont se réunir afin de jouer ensemble à des jeux vidéo, reliés via un réseau local. Chaque joueur peut se voir, généralement, attribué un ordinateur ou une console pour affronter les autres participants présents.

Manga : Il s'agit d'une sorte de bande dessinée japonaise créée vers le XVIII^{ème} siècle. Le manga se lit dans le sens de lecture traditionnel japonais, c'est-à-dire de droite à gauche.

Mème : C'est un contenu qui se propage rapidement en étant imitée et/ou détournée sur internet. Pour être compris, le mème a besoin de son contexte et de la culture qui l'accompagne.

MMOG (Massively Multiplayer Online Game) : Parfois abrégé en MMO, il s'agit d'un genre de jeu vidéo faisant participer un très grand nombre de joueurs simultanément par le biais d'un réseau informatique ayant accès à internet.

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) : Désigne les jeux de rôle en ligne dans lesquels un grand nombre de joueurs connectés à internet jouent et interagissent ensemble.

PNJ (Personnage Non-Joueur) : Dans les jeux de rôle, un personnage non-joueur désigne tout personnage d'un jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur humain. Il s'agit ainsi de l'ensemble des personnages contrôlés par une intelligence artificielle.

Pop culture : Signifiant « Culture populaire », cela désigne un genre de culture qui a pour principale particularité d'être partagé par une grande partie de la population, se concentrant notamment sur la musique, le cinéma et les jeux vidéo.

PvE (Player versus Environment) : Aussi appelé PvM (Player versus Monsters), cela signifie « Jouer contre l'environnement » ou « Joueur contre les monstres ». Il s'agit d'un style de jeu commun à tous les jeux de rôle dans lequel le joueur s'engage dans des combats contre des PNJ.

PvP (Player versus Player) : « Joueur contre joueur » en français, il s'agit d'un terme lié aux jeux de rôle décrivant un mode de jeu permettant à des joueurs de s'affronter par le biais des avatars qu'ils contrôlent, et se solde généralement par la mort des avatars ayant perdu. Ce terme s'oppose au concept de PvE.

Roleplay : Il s'agit d'une façon de jouer se caractérisant par le fait que l'on va jouer son personnage dans son entièreté. Il va totalement être incarné, aussi bien avec les avantages qu'avec les contraintes.

RPG (Role-Playing Game) : Signifie « Jeux de rôle » en français. C'est un genre de jeu décliné également en jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un personnage qui évoluera au fur et à mesure du jeu et qui fera évoluer le jeu en même temps.

RTS (Real-Time Strategy) : Type de jeu porté sur la stratégie, le joueur dirige une civilisation ou encore une nation et en combat d'autres. Il doit augmenter la taille de ses troupes ou encore conquérir pour gagner les batailles contre ses ennemis.

Skill : Ce terme signifie « Compétence » en français. Pour un personnage, on parle de compétence comme d'une valeur chiffrée qui indique sa maîtrise pour une activité particulière. Pour un joueur, cela désigne son niveau de jeu. On dit alors qu'il maîtrise bien un jeu, qu'il a un bon skill.

Skin : Signifiant « Peau » en français, il s'agit des effets que donne l'équipement ou l'habillage sur un personnage. Certains équipements peuvent alors être beaucoup plus recherchés en fonction de leurs qualités d'habillement. Cela peut également désigner, l'habillage ou la texture plaquée sur un personnage qui lui donne son apparence.

Stuff : Signifiant « Équipement », il s'agit de l'équipement ou encore du sac à dos d'un personnage dans un jeu vidéo.

Try hard : « Try » signifiant « Essai » et Hard se traduisant par « Dur, difficile », le terme try hard est utilisé pour exprimer le fait de donner le meilleur de soi-même afin de gagner contre ses adversaires lors d'une partie de jeu vidéo. Il s'agit de persévérer, de dépasser ses limites et de progresser dans l'activité du jeu.

Work in progress : Signifie « Travail en cours » en français. Il s'agit donc d'un travail réalisé par un artiste, un cosplayeur désirant présenter soit un projet évolutif, soit une œuvre en cours d'exécution, en cours de réalisation. La plupart du temps, il s'agit de découvrir, au fil de son évolution, la création d'un cosplay sur internet, notamment sur les réseaux sociaux.

Master 1
Mention Information communication
*Spécialité **Création de projets numériques***

L'APPROPRIATION DE L'UNIVERS VIDÉOLUDIQUE *FANTASY* PAR LE JOUEUR

LE CAS DU *COSPLAY*

- Annexes -

Travail préparatoire à la rédaction du mémoire

présenté par

Tiphaine Lallement

Année universitaire 2018-2019

SOMMAIRE

Annexes 1 : Les entretiens 3

1. Entretien avec Axelle Holmes Cosplay 3
2. Entretien avec Bahamut Cosplay 3
3. Entretien avec DM Cosplay 3
4. Entretien avec Galcien 3
5. Entretien avec Helya Cosplay 3
6. Entretien avec Honor 3
7. Entretien avec LeelooKris Cosplay 3
8. Entretien avec Luna Stellar Cosplay 3
9. Entretien avec Nightmare Illusion 4
10. Entretien avec Okoée Cosplay 4
11. Entretien avec SnowKiss Cosplay 4
12. Entretien avec Vaeleris Cosplay 4
13. Entretien avec Zaiji Cosplay 4

Annexes 2 : Grilles d'observation 5

1. Observation de Cos'Me Sven 5
2. Observation de Margot Hime 11
3. Observation de Mistra Lulu 19
4. Observation de Reiv Cosplay 26

ANNEXES 1 : LES ENTRETIENS

1. Entretien avec Axelle Holmes Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2znFukW

2. Entretien avec Bahamut Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2MzBWop

3. Entretien avec DM Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2HqZuYr

4. Entretien avec Galcien

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2PgmhfT

5. Entretien avec Helya Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/30zHbI9

6. Entretien avec Honor

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2L8y8r3

7. Entretien avec LeelooKris Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2HpMNx9

8. Entretien avec Luna Stellar Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2NtWb6F

9. Entretien avec Nightmare Illusion

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2Ny4GgW

10. Entretien avec Okoée Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/341AP6e

11. Entretien avec SnowKiss Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2U5J116

12. Entretien avec Vaeleris Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/2PcuZvC

13. Entretien avec Zaiji Cosplay

Lien vers l'entretien : http://bit.ly/30JzzD7

ANNEXES 2 : GRILLES D'OBSERVATION

1. Observation de Cos'Me Sven

***Cosplayeur* : Julie *alias* Cos'Me Sven** (19 ans)
***Cosplay* :** Ellia *skin* Chevalier du Conseil, *Summoners War: Sky Arena*.
Description : *Cosplayeuse* et chargée de communication dans l'association Cosplayers de France, Julie s'est rendue avec celle-ci à la Senyu pour y proposer leur stand. Elle a aussi participé au concours *cosplay* général solo le samedi 16 février 2019 dans l'espoir de gagner n'importe quel prix (prix costume, prix prestation, le premier, deuxième et troisième prix).
Particularité(s) de cette observation : Une observation sera réalisée le dimanche 17 février 2019 lors de la convention, mais aussi lors du concours de samedi. Cette dernière sera retranscrite dans la partie « Concours *cosplay* » de la grille.

		Oui/Non	Observations
Activités lors de la convention	Consommation/Achat	Oui	A exprimé son intention d'acheter un agenda perpétuel chez une créatrice. Cette dernière créée des animaux hybrides (mélange de deux animaux pour n'en créer qu'un seul), ce qui plaît à Julie.
	Regarde les spectacles proposés	Oui	Regarde des spectacles puisque le stand de son association se trouve à côté d'une des scènes de spectacle de la convention, surtout qu'elle ne peut pas quitter le stand sans l'autorisation d'un autre membre. Ces spectacles ont été notamment des chorégraphies de musiques du genre *k-pop*.
	Participe aux spectacles proposés	Non	N'a pas participé à d'autres spectacles hormis le concours solo de samedi 16 février 2019.
	Prend des photos/des vidéos de la convention	Oui	A pris des photographies du stand de son association, mais aussi avec ses amis *cosplayeurs* (de son association ou non).

	Rencontre avec les invités et les célébrités	Non	N'a pas été rencontrer les invités et les célébrités.
Cosplay	S'agit d'un *crossplay*	Non	Le personnage *cosplayé* est de sexe féminin, tout comme la personne observée.
	Assume son costume, en a conscience	Oui	A conscience que son costume laisse entrevoir sa poitrine, mais sait se tenir et se comporter.
	Garde tout le temps son costume	Oui	La personne se changera seulement lorsque la convention sera terminée. Et lors de toute l'observation, aucun élément du costume ne sera retiré.
	A un costume acheté	Oui/Non	Quelques parties du costume ont été achetées : la perruque et le short. Mais, il s'agit de peu d'éléments achetés.
	A un costume fabriqué	Oui/Non	Le reste du costume a été fabriqué à l'aide de la mousse EVA lui permettant de faire des mouvements plus amples dans le costume.
	Soin donné au *cosplay* (prise de connaissance du niveau de réalisation du costume)	Oui	Le costume semble avoir été réalisé avec minutie. L'armure a été peinte à l'aide de peintures acryliques et est accompagnée d'une épée fabriquée. Après questionnement, la personne a confirmé qu'il s'agissait de plus de 150 heures de travail.
Interactions	Fait partie d'un groupe de *cosplayeurs* pour cette convention	Oui/Non	Julie est accompagnée de son association *Cosplayers de France*, mais personne n'est *cosplayé* en un personnage de la même licence de jeu qu'elle.
	Prend des photos/des vidéos avec des *cosplayeurs*/visiteurs	Oui	Lors de l'observation : Quatre *cosplayeurs* (amis ou non) sont venus lui demander une photo. Trois visiteurs inconnus sont venus lui demander une photo.
	Échange/Entente avec d'autres *cosplayeurs*/les visiteurs	Oui	Échange avec des amis *cosplayeurs* qu'elle revoit grâce aux conventions, mais

			aussi avec une *cosplayeuse* inconnue. Celle-ci lui a parlé de ses autres passions, Julie est à l'écoute et répond. Les visiteurs posent fréquemment la question « Comment as-tu fait ton armure ? », Julie explique.
	Prend la peine de rencontrer d'autres *cosplayeurs*/des visiteurs	Oui/Non	Julie a été vers une amie membre de son association et l'a aidée à entrer en contact avec des photographes pour réaliser des shootings gratuitement. En ce qui concerne les visiteurs, aucun cas ne s'est présenté.
	Donne des conseils à d'autres *cosplayeurs*	Oui	Julie a échangé sur les matériaux et les techniques de son costume avec une *cosplayeuse* pour lui transmettre ses compétences et son savoir-faire.
	Jugements/Moqueries envers d'autres *cosplayeurs*	Non	Julie n'a fait aucun jugement, ni aucune moquerie envers un *cosplayeur*.
	Garde contact avec des *cosplayeurs*/visiteurs rencontrés	Oui/Non	Julie a gardé contact avec deux *cosplayeurs* participant au même concours qu'elle le samedi, mais non avec des visiteurs.
	Accepte de se faire prendre en photo par les photographes professionnels et/ou amateurs	Oui	Julie a accepté de se faire prendre en photo par des photographes professionnels notamment lors du concours, mais aussi par des amateurs dont un qui ne lui a pas demandé son autorisation.
	Accepte la critique constructive/non-constructive	/	L'occasion ne s'est pas présentée.
Roleplay	Imite le personnage *cosplayé* lorsqu'il visite	Non	Julie marchait et parlait simplement.
	Imite le personnage lors de photos/vidéos	Oui	Lors des photographies, Julie posait en improvisant son personnage. Par exemple, elle levait ou jouait avec son épée. La même pose était souvent gardée. Par ailleurs, d'autres

			photographies ont été réalisées avec une peluche qu'elle tenait, il s'agissait d'un *devilmon*, objet du même jeu que son costume et permettant d'améliorer les compétences des personnages.
	Adaptabilité à son personnage, son tempérament	Oui	Julie a la même personnalité que son personnage. Effectivement, dans la convention, elle reste calme et sereine. Le tempérament semble être le même et ce naturellement. Julie a fait preuve de gentillesse lorsqu'elle a cherché à aider son amie *cosplayeuse* pour des shootings. Son personnage étant également bon, on se rend compte que Julie a choisi un personnage lui ressemblant.
	Imite le personnage quand rencontre des *cosplayeurs*	Non	Dans ce cas, Julie reste elle-même. Elle prend la parole en tant que Julie quand elle parle à ses amis *cosplayeurs*. À un moment, un Deadpool est venu caresser la perruque de Julie, cette dernière a réagi en tant que Julie. Elle n'a pas, par exemple, pris une posture de guerrière ou improvisé une phrase qu'aurait pu dire son personnage. D'ailleurs, elle a accepté de prendre une photo avec le Deadpool en faisant un signe de la victoire. Julie a donc décidé de ne pas faire de *roleplay* face à ce Deadpool, elle semblait au départ se méfier du personnage qui toucha sa perruque, expliquant par la suite que ces personnages pouvaient souvent abuser du *roleplay* en convention.
Rapport jeux vidéo/*cosplay*	Personnage *cosplayé* d'une licence dite *fantasy*	Oui	Julie a choisi de *cosplayer* Ellia de la licence *Summoners War: Sky Arena*, jeu

			disponible sur mobile.
	Personnage connu par la majorité des joueurs	Non	Il s'agit d'un *skin* peu connu d'Ellia provenant d'un mode de jeu appelé RTA (mode permettant des combats en temps réel dans le monde entre joueurs). Elle est appelée « Chevalier du Conseil ».
	Personnage souvent *cosplayé*	Non	Lors de la convention, les individus (*cosplayeurs*, photographes et visiteurs) ne reconnaissent pas le personnage. La *cosplayeuse* a confirmé que le personnage n'était pas souvent *cosplayé*.
	Liaison avec le personnage (caractère et corpulence de la personne si visibles)	Oui/Non	Julie a choisi un personnage ayant le même caractère qu'elle, rendant la liaison possible. Mais, il s'agit d'un personnage dit *chibi*[1], ce qui rend impossible la corpulence exacte du personnage.
	Participe à des rassemblements photos de personnages de la même licence	Non	Aucun autre *cosplayeur* n'avait réalisé un *cosplay* de la même licence que celle de Julie.
	Sentiment que le *cosplayeur* joue à ce jeu vidéo ou non	Oui	Grâce aux détails apportés aux costumes ainsi qu'à l'application du jeu vidéo présente sur son téléphone, il était possible de constater que Julie joue à ce jeu. Elle a d'ailleurs dit y jouer depuis trois ans.
	Sentiment d'une familiarisation avec ce personnage précis	Oui	On sent que Julie a de l'attachement pour ce personnage, elle cherche d'ailleurs à lui donner une personnalité car il s'agit de base d'un personnage non-joueur.
	Rend hommage au personnage *cosplayé* de la licence, le rend bel et bien réel	Oui	Toujours grâce aux détails et au soin apporté au *cosplay*, il est possible d'avoir l'impression que le personnage est réel. Il existe

[1] Voir lexique.

			alors une preuve de réalisme.
	Parle avec les autres *cosplayeurs* de leur expérience de jeu	Non	Julie n'a pas eu l'occasion de parler du jeu avec d'autres joueurs.
Concours *cosplay*[2]	Participe au concours *cosplay*	Oui	Participation au concours général solo le samedi 16 février 2019 en tant qu'Ellia de *Summoners War: Sky Arena*. Le *skin* choisi étant Chevalier du Conseil.
	Réalise le concours *cosplay* avec un autre *cosplayeur*	Non	Il s'agit d'un concours solo.
	Moyens pour participer au concours (mise en spectacle)	Oui	Bande-son comprenant une musique étrangère au jeu, lumières, deux supports dont un filet où se trouvent des accessoires (épée et heaume) ainsi qu'un carton sur lequel est dessiné un monstre. Aussi, un parchemin bleu qui se changera en peluche *devilmon*.
	Respecte les règles du concours	Oui	La *cosplayeuse* respecte les règles du concours.
	Est à l'aise lors du concours	Oui	On le ressent à l'aide des expressions mais aussi de la démarche adoptée. Aucun geste apparent montre un signe de nervosité.
	Incarne correctement le personnage lors du concours	Oui	Faisant référence à des éléments du jeu, le personnage, même improvisé, reste ancré dans son univers. Son attitude peut être reconnaissable.
	A le trac lors du concours	Non	Aucun trac ne semble apparent.
	Est en synchronisation avec son partenaire *cosplayeur*	/	Pas de partenaire pour ce concours.
	Est en synchronisation avec la bande-son, les lumières, etc.	/	Il n'y a pas eu de synchronisations particulières. Les lumières et la bande-son étaient

[2] Lien vers la prestation filmée par pierre DreamCosMod : https://www.youtube.com/watch?v=CiOlHJ6-CJc&list=PLV9ocyN-oohd4SKbIYaY2gzhhR0VrenCA&index=16.

			indépendantes de ce qu'il se passait sur scène.
	Théâtralise son passage	Oui	Le filet sert de sac de stockage où la *cosplayeuse* y range ses accessoires (son épée et son heaume). Le carton permet de représenter un monstre qui laisse un parchemin bleu une fois vaincu. Le parchemin, appelé *velin* dans le jeu, se transforme par la suite en peluche *devilmon* lorsque la *cosplayeuse* le glisse dans son filet et mime des gestes nous faisant penser à ceux d'un magicien lançant un sort.
	Semble habitué au concours	Oui	La prestation montrait une certaine aisance de Julie sur scène.
	S'en est sorti avec un prix pour ce concours	Non	La *cosplayeuse* n'a pas reçu de prix pour sa prestation.
Remarque(s) : Il est intéressant de savoir que Julie s'est inscrite seule dans l'association Cosplayers de France. Elle s'était inscrite car elle venait d'emménager en Lorraine et avait envie de rencontrer des personnes partageant sa passion. L'association étant nationale, elle fait alors partie de l'antenne de Lorraine.			

2. Observation de Margot Hime

***Cosplayeur* : Margot *alias* Margot Hime** (21 ans)
***Cosplay* :** Marie, *Animal Crossing*.
Description : *Cosplayeuse*, Margot a participé au concours *cosplay* général en groupe le dimanche 17 février 2019 dans l'espoir de gagner n'importe quel prix avec ses amies (prix costume, prix espoir, le premier, deuxième et troisième prix). Elle était présente à la Senyu le samedi 16 février 2019, mais en tant que photographe amatrice.
Particularité(s) de cette observation : Cette observation sera réalisée uniquement le dimanche lors de la convention, mais aussi lors du concours ayant lieu le même jour.

		Oui/Non	Observations
Activités lors de la convention	Consommation/Achat	Non	Margot n'a pas eu le temps d'aller réaliser des achats chez les créateurs ou vendeurs.
	Regarde les spectacles proposés	Non	Lors de l'observation, Margot n'a pas été regarder les spectacles proposés.

	Participe aux spectacles proposés	Non	Elle n'a pas pu participer à d'autres spectacles hormis le concours groupe de dimanche 17 février 2019.
	Prend des photos/des vidéos de la convention	Oui	Margot a pris deux stands en photographie, sans doute pour des photographies souvenirs. Il s'agissait notamment d'un stand de création réalisant des sculptures d'animaux.
	Rencontre avec les invités et les célébrités	Non	N'a pas été rencontrer les invités et les célébrités.
Cosplay	S'agit d'un *crossplay*	Non	Le personnage *cosplayé* est de sexe féminin, tout comme la personne observée.
	Assume son costume, en a conscience	Oui	A conscience de la personnalité de son personnage, du fait qu'il soit mignon et innocent.
	Garde tout le temps son costume	Oui	Margot ne se changera que lorsqu'elle partira de la convention. Et lors de toute l'observation, aucun élément du costume n'a été retiré. Elle gardait même son bloc-notes ainsi que sa bourse.
	A un costume acheté	Oui/Non	Les chaussettes, les chaussures, la chemise et le calepin ont été achetés. La perruque également, mais elle sera très stylisée par la suite.
	A un costume fabriqué	Oui/Non	La jupe, la chemise sans manches verte, la queue, les oreilles et la bourse ont été entièrement fabriqués.
	Soin donné au *cosplay* (prise de connaissance du niveau de réalisation du costume)	Oui	Le costume a été réalisé pour qu'il existe des similitudes avec la vraie Marie. Margot a joué avec le maquillage pour présenter le museau blanc de Marie, mais également sa truffe noire. Elle prenait également soin de ne pas se faire bousculer par les autres *cosplayeurs* dans les coulisses avant le concours pour être conforme à son personnage.

Interactions	Fait partie d'un groupe de *cosplayeurs* pour cette convention	Oui	Margot forme un groupe *cosplay* avec ses amies du jeu *Animal Crossing* comprenant Méli, Céleste et Marie. Ce sont des personnages féminins, anthropomorphes et non-jouables.
	Prend des photos/des vidéos avec des *cosplayeurs*/visiteurs	Oui	Lors de l'observation : Six amis *cosplayeurs* sont venus vers Margot pour prendre des photos. Trois visiteurs fans, la connaissant grâce à ses pages de réseaux sociaux, sont venus lui demander une photographie, notamment avec son groupe *cosplay*.
	Échange/Entente avec d'autres *cosplayeurs*/les visiteurs	Oui	Margot a échangé avec des amis *cosplayeurs*, elle a notamment parlé de la conception de son costume, mais aussi de jeux vidéo qu'elle apprécie. Par ailleurs, elle a pris le temps de discuter avec les visiteurs fans la suivant sur les réseaux sociaux.
	Prend la peine de rencontrer d'autres *cosplayeurs*/des visiteurs	Oui/Non	Elle a été vers des *cosplayeurs* déguisés en Amphinobi, Robin et Lucas de *Super Smash Bros Ultimate*, Marie faisant également partie du jeu. Pour les visiteurs, cela n'a pas été le cas.
	Donne des conseils à d'autres *cosplayeurs*	Oui	Margot a donné conseil à un visiteur voulant s'inscrire à un concours *cosplay*. Elle a aussi expliqué à des *cosplayeurs* comment elle a réalisé sa queue, ses oreilles et son maquillage.
	Jugements/Moqueries envers d'autres *cosplayeurs*	Non	N'a fait aucun jugement, ni aucune moquerie envers un *cosplayeur*.
	Garde contact avec des *cosplayeurs*/visiteurs rencontrés	Oui	Margot distribue des cartes de visite sur lesquelles sont présentées ses pages de réseaux sociaux aux *cosplayeurs* et aux visiteurs avec qui elle échange pour les

			maintenir en contact. Elle réalise tout de même une distinction entre ses potentiels amis et fans.
	Accepte de se faire prendre en photo par les photographes professionnels et/ou amateurs	Oui	Avant et après les prestations de concours, Margot et son groupe *cosplay* accordent du temps à des photographes professionnels pour faire des photographies dans un décor donné. Elle accepte aussi les photographies des photographes amateurs.
	Accepte la critique constructive/non-constructive	/	Après les résultats du concours, Margot et son groupe sont partis sans aller voir le jury pour avoir des conseils et les critiques de leur travail, Margot disant qu'elles connaissent déjà leurs erreurs.
Roleplay	Imite le personnage *cosplayé* lorsqu'il visite	Non	Margot, accompagnée de son groupe, n'imite pas Marie lorsqu'elle marche. Il faudra que quelqu'un interagisse avec elle ou qu'il y ait un contexte précis pour qu'elle le fasse.
	Imite le personnage lors de photos/vidéos	Oui	Lors des photos, Margot prend des poses mignonnes et adopte un air adorable pour ressembler à son personnage. Elle sourit et se tient comme Marie quand celle-ci porte son calepin. Avec son groupe *cosplay*, Margot et ses amies improvisent des poses et font des mimiques dignes de leur personnage. Elles scénarisent même en tenant la bourse de Marie précieusement, par exemple.
	Adaptabilité à son personnage, son tempérament	Oui	Margot utilise des phrases que pourrait dire son personnage. À un moment, elle a dit « C'est pas assez mignon, tout ça ! » à un *cosplayeur* déguisé en orc ensanglanté, laissant supposer que Marie ne pourrait pas

			accepter tant de violence dans le village/la convention. Également dans la convention, Margot utilise quelques répliques de Marie pour démarrer la conversation avec des visiteurs ou des *cosplayeurs* venant vers elle. Elle adopte la façon d'être de Marie, ainsi que ses mimiques. Elle peut sautiller sur place, se tenir le visage.
	Imite le personnage quand rencontre des *cosplayeurs*	Oui/Non	Lorsqu'une *cosplayeuse* mangeait, Margot lui a dit qu'il était important de jeter ensuite ses déchets car le maire du village est actuellement en train d'adopter une loi environnementale dans le but de produire moins de déchets et plus de fleurs. Marie étant l'assistante du maire dans le village d'*Animal Crossing*, Margot en imite bel et bien la personnalité. Par ailleurs, quand elle croise à chaque fois des amis *cosplayeurs* dans la convention, elle parle en *roleplay*. Mais quand elle discute réellement avec ses amis *cosplayeurs*, elle parle en tant que Margot, limitant alors le *roleplay*.
Rapport jeux vidéo/*cosplay*	Personnage *cosplayé* d'une licence dite *fantasy*	Oui	Il s'agit donc de Marie, d'*Animal Crossing*.
	Personnage connu par la majorité des joueurs	Oui	Marie est un personnage connu par les joueurs, surtout qu'il s'agit dorénavant d'un personnage jouable dans le dernier jeu de combat *Super Smash Bros* en date en 2019, *Super Smash Bros Ultimate*.
	Personnage souvent *cosplayé*	Non	Marie est un personnage peu *cosplayé*. Du moins, en France.
	Liaison avec le personnage (caractère et corpulence de la	Oui/Non	Marie est un personnage anthropomorphe, il s'agit d'un chien shih tzu qui marche sur

	personne si visibles)		deux pattes arrières, rendant la liaison physique impossible. Par ailleurs, Margot ne laissant jamais ses amies de son groupe *cosplay* seules et livrées à elle-même, il est possible de dire qu'elle est tout aussi coopérative que Marie en tant qu'assistante.
	Participe à des rassemblements photos de personnages de la même licence	Oui	Un rassemblement photo accompagné d'autres *cosplayeurs* qu'étaient Amphinobi, Lucas et Robin, tous jouables et disponibles sur *Super Smash Bros Ultimate*.
	Sentiment que le *cosplayeur* joue à ce jeu vidéo ou non	Oui	Margot a l'air de jouer à *Animal Crossing*. Et effectivement, elle y joue depuis 2005 et a donc commencé avec le premier jeu.
	Sentiment d'une familiarisation avec ce personnage précis	Oui	Margot a l'air de prendre à cœur le fait de *cosplayer* ce personnage et de réaliser ce groupe *cosplay* avec ses amies.
	Rend hommage au personnage *cosplayé* de la licence, le rend bel et bien réel	Oui	Pour rendre Marie réelle, Margot a choisi de la faire quasi humaine pour permettre le *cosplay*. Par ailleurs, elle s'est servie du calepin de Marie pour que les personnes le souhaitant lui écrivent un mot d'encouragement pour le concours.
	Parle avec les autres *cosplayeurs* de leur expérience de jeu	Oui	Avec les visiteurs, mais aussi avec les *cosplayeurs*. Dans les coulisses, Margot a parlé du jeu avec un *cosplayeur* participant, ce qui les a amenés à vouloir réaliser un groupe *cosplay Animal Crossing* ensemble à l'occasion.
Concours *cosplay*[3]	Participe au concours *cosplay*	Oui	Participation au concours général en groupe le

[3] Lien vers la prestation filmée par pierre DreamCosMod : https://www.youtube.com/watch?v=_rayVF2JUUE&list=PLV9ocyNoohfTMIYYlJtkHEjQDU

			dimanche 17 février 2019 en tant que Marie d'*Animal Crossing*.
	Réalise le concours *cosplay* avec un autre *cosplayeur*	Oui	Deux autres *cosplayeuses* : Enzujo Cosplay en Méli et Acheria Cosplay en Céleste.
	Moyens pour participer au concours (mise en spectacle)	Oui	Lumière blanche, grand écran avec vidéo comprenant les sous-titres du dialogue de la prestation ainsi que les photos des personnages présents sur scène. La bande-son sert à ajouter une musique d'*Animal Crossing : New Leaf* appelée *« 6PM »*, le thème principal de *Super Smash Bros Ultimate*, un effet sonore de cloche sonnant ainsi que le dialogue entre les personnages. Il y a également le calepin et la bourse de Marie.
	Respecte les règles du concours	Oui	Les *cosplayeuses* du groupe respectent les règles du concours.
	Est à l'aise lors du concours	Oui	Aucun geste apparent montre un signe de nervosité. À un moment, la main d'Acheria Cosplay est visible alors qu'elle ne le devrait pas, mais personne ne perd son sang-froid.
	Incarne correctement le personnage lors du concours	Oui	Margot privilégie le *roleplay* de Marie lors du concours. Elle sourit, se tient le visage, sautille sur place, bouge et tourne sur elle-même. Dans le scénario choisi, Marie est bel et bien l'assistante du maire, cherche à venir en aide aux autres et avoue adorer Kéké, le chanteur du village du jeu.
	A le trac lors du concours	Non	Aucun trac ne semble apparent.
	Est en synchronisation avec son partenaire *cosplayeur*	Oui	Les regards et les dialogues se suivent. Les *cosplayeuses* savaient quand et comment agir (gestes, expressions du

3oMyLa&index8.

			visage et paroles).
	Est en synchronisation avec la bande-son, les lumières, etc.	Oui	Synchronisation avec la bande-son. Par exemple, lorsque la cloche sonne, Margot s'exclame au bon moment : elle est en retard. Juste avant, elle regardait sa montre pour faire comprendre au spectateur que quelque chose l'occupait, soit son retard.
	Théâtralise son passage	Oui	Les *cosplayeuses* ont réalisé un scénario à propos d'une fête que Marie veut organiser pour le nouveau maire du village, les personnages discutent donc de l'organisation de la fête. Mais, la cloche sonne prévenant que Marie était en retard pour son nouveau travail. Marie commence donc à se changer en Marie de *Super Smash Bros Ultimate*, prête à en découdre. Un *fanart* de Marie la représentant musclée est venue remplacée son image à ce moment même sur le grand écran où défilait le dialogue.
	Semble habitué au concours	Oui	La prestation montrait une certaine aisance de Margot sur scène. Ses amies et elle se sont d'ailleurs rapprochées naturellement du devant de la scène après la prestation, car elles savaient que des photographies allaient être prises.
	S'en est sorti avec un prix pour ce concours	Non	Le groupe de Margot n'a pas reçu de prix pour sa prestation.
Remarque(s) : Margot a connu ses amies de son groupe *cosplay* par le biais du *cosplay*. En effet, elle a expliqué les avoir connues d'anciens groupes *cosplays* qu'elles avaient toutes les trois en commun et qui étaient organisés par d'autres personnes. Margot est fan de l'univers d'*Animal Crossing* et n'hésite pas à enrichir la personnalité des personnages de la licence même si, dorénavant, elle joue moins à ces jeux vidéo qu'à l'époque.			

3. Observation de Mistra Lulu

***Cosplayeur* : Lucie *alias* Mistra Lulu** (26 ans)
***Cosplay* :** Sona, *skin* Muse, *League of Legends*.
Description : *Cosplayeuse*, Lucie a participé au concours *cosplay* général en groupe le dimanche 17 février 2019 dans l'espoir de gagner n'importe quel prix avec son amie (prix costume, prix espoir, le premier, deuxième et troisième prix). Elle était présente à la Senyu le samedi 16 février 2019 en tant que Lulu *skin* Merveille Hivernale de *League of Legends*.
Particularité(s) de cette observation : Cette observation sera réalisée uniquement le dimanche lors de la convention, mais aussi lors du concours ayant lieu le même jour.

		Oui/Non	Observations
Activités lors de la convention	Consommation/Achat	Non	Lucie n'a pas eu le temps d'aller réaliser des achats chez les créateurs ou des vendeurs.
	Regarde les spectacles proposés	Non	Lors de l'observation, Lucie n'a pas été regarder les spectacles proposés.
	Participe aux spectacles proposés	Non	Elle n'a pas pu participer à d'autres spectacles hormis le concours groupe de dimanche 17 février 2019.
	Prend des photos/des vidéos de la convention	Non	Lucie n'a pas eu le temps de prendre des photographies ou des vidéos de la convention.
	Rencontre avec les invités et les célébrités	Non	N'a pas rencontrer les invités et les célébrités, toujours par manque de temps.
Cosplay	S'agit d'un *crossplay*	Non	Le personnage *cosplayé* est de sexe féminin, tout comme la personne observée.
	Assume son costume, en a conscience	Oui	Lucie sait que son personnage porte un décolleté, mais elle ne tiendrait pas à montrer davantage son corps pour un autre personnage bien plus dénudé.
	Garde tout le temps son costume	Oui	Lucie se changera uniquement lorsqu'elle partira de la convention. Et lors de toute l'observation, aucun élément du costume n'a été retiré. Elle gardait même son arme pourtant encombrante.
	A un costume acheté	Oui/Non	Lucie n'a acheté que les chaussures et la perruque pour réaliser son costume. Toutefois, la perruque a été très stylisée afin de réaliser les boucles anglaises

			que portent le personnage.
	A un costume fabriqué	Oui/Non	La robe/toge ainsi que l'arme/la harpe ont été entièrement fabriquées. Les accessoires (bracelets et couronne de vignes) ont été également réalisés.
	Soin donné au *cosplay* (prise de connaissance du niveau de réalisation du costume)	Oui	Le long des jambes, la toge est tout aussi ample que celle que porte le personnage du jeu. Par ailleurs, la perruque est tout à fait conforme et ressemble aux cheveux de Sona dans ce *skin*. Autre point, pour réaliser au mieux son *cosplay*, Lucie a enlevé ses lunettes durant toute la journée pour ressembler au mieux à Sona qui n'en porte pas.
Interactions	Fait partie d'un groupe de *cosplayeurs* pour cette convention	Oui	Lucie fait un groupe *cosplay* avec une amie du jeu *League of Legends* comprenant Diana *skin* Lune de Sang et Sona *skin* Muse. Soit des personnages féminins jouables.
	Prend des photos/des vidéos avec des *cosplayeurs*/visiteurs	Oui/Non	Lors de l'observation : Lucie a seulement pris des photographies avec son binôme *cosplayeuse*, mais pas avec d'autres. Sinon, trois visiteurs sont venus lui demander une photographie.
	Échange/Entente avec d'autres *cosplayeurs*/les visiteurs	Oui	Lucie a échangé avec un groupe d'amis *cosplayeurs*. Ensemble, ils ont parlé de leur costume, mais aussi des prochains costumes qu'ils envisagent. Ils ont également discuté du quotidien. Dans les coulisses, des *cosplayeurs* participants ont aidé Lucie à finaliser son arme qu'elle n'avait pas pu finir avant. Par ailleurs, elle a pris le temps de discuter avec des visiteurs qui l'ont complimentée sur son *cosplay*.
	Prend la peine de rencontrer d'autres *cosplayeurs*/des visiteurs	Oui/Non	Elle a été vers les personnes composant le jury pour discuter avec eux, mais aussi vers les autres participants du dimanche dans les coulisses. Pour les visiteurs, l'occasion ne s'est pas

			présentée.
	Donne des conseils à d'autres *cosplayeurs*	/	Lucie n'a pas pu conseiller de *cosplayeurs*, mais elle a rassuré une *cosplayeuse* participante avant le concours dans les coulisses pour lui donner courage.
	Jugements/Moqueries envers d'autres *cosplayeurs*	Non	N'a fait aucun jugement, ni aucune moquerie envers un *cosplayeur*.
	Garde contact avec des *cosplayeurs*/visiteurs rencontrés	Oui/Non	Lucie a gardé contact avec des *cosplayeurs* qui concourraient également le dimanche. Toutefois, elle n'a pas gardé contact avec des visiteurs.
	Accepte de se faire prendre en photo par les photographes professionnels et/ou amateurs	Oui	Avant et après les prestations de concours, Lucie et son binôme sont restées un moment avec des photographes professionnels pour faire des photographies dans un décor donné. Pour le cas des photographes amateurs, il ne s'est pas présenté.
	Accepte la critique constructive/non-constructive	Oui	Après les résultats du concours, elle a été voir le jury pour savoir comment améliorer son costume et acquiesçait les remarques.
Roleplay	Imite le personnage *cosplayé* lorsqu'il visite	Non	Lucie, à cause du concours et du retard qu'elle a pris sur son arme, n'a pas pu réellement se promener dans la convention.
	Imite le personnage lors de photos/vidéos	Oui	Lors des photos, Lucie prend la pose. Elle peut improviser les poses de Sona. Elle essaye de prendre les mêmes poses que Sona Muse lorsqu'elle tient son arme, mais à l'aide de ses deux mains puisque celle-ci est impossible d'être tenue à une main dans la vie réelle.
	Adaptabilité à son personnage, son tempérament	Oui	Lucie a pris un personnage lui ressemblant, c'est-à-dire un personnage calme et discret. Elle avait d'ailleurs déclaré impossible pour elle d'interpréter le caractère de Diana qui était trop éloigné de sa personnalité propre, préférant un personnage plus doux tel que

			Sona.
	Imite le personnage quand rencontre des *cosplayeurs*	Non	Lucie n'imite pas son personnage lorsqu'elle rencontre d'autres *cosplayeurs*, déjà par le fait que son personnage ne parle pas.
Rapport jeux vidéo/*cosplay*	Personnage *cosplayé* d'une licence dite *fantasy*	Oui	Il s'agit donc de Sona, *skin* Muse, de *League of Legends*.
	Personnage connu par la majorité des joueurs	Oui/Non	Il s'agit d'un personnage connu, notamment dans la communauté des joueurs de *League of Legends*. Toutefois, ce *skin* de Sona n'est plus disponible, pouvant semer le doute chez les joueurs la croisant en convention.
	Personnage souvent *cosplayé*	Non	Sona dans son *skin* Muse est peu *cosplayée*.
	Liaison avec le personnage (caractère et corpulence de la personne si visibles)	Oui	Lucie a choisi de *cosplayer* un personnage lui ressemblant tout autant dans le caractère que dans la corpulence.
	Participe à des rassemblements photos de personnages de la même licence	Non	À cause du concours et du retard qu'elle a pris sur son arme, Lucie n'a pas eu le temps de faire des rassemblements photos.
	Sentiment que le *cosplayeur* joue à ce jeu vidéo ou non	Oui	D'ores et déjà par le fait que Lucie réalise un *cosplay* en groupe avec une amie sur du *League of Legends*. De plus, sa prestation a montré ce point plus en détails. En effet, on constate lors de celle-ci, que Lucie connaît l'univers du jeu en question.
	Sentiment d'une familiarisation avec ce personnage précis	Oui	Lucie a choisi un personnage qu'elle semble jouer. (Dans la partie « Remarques », on découvrira qu'en fait, ce n'est pas vraiment le cas. En réalité, Lucie s'est documentée sur le personnage, donnant donc l'illusion qu'elle joue avec elle).
	Rend hommage au personnage *cosplayé* de la licence, le rend bel et bien réel	Oui	Grâce aux détails du costume, Lucie rend bel et bien le personnage de Sona Muse réel. L'arme est tout aussi impressionnante que celle du jeu.
	Parle avec les autres *cosplayeurs* de leur	Non	Lucie a avoué qu'elle n'a pas pu parler du jeu, toujours par

	expérience de jeu		manque de temps.
Concours *cosplay*[4]	Participe au concours *cosplay*	Oui	Participation au concours général en groupe le dimanche 17 février 2019 en tant que Sona *skin* Muse de *League of Legends*.
	Réalise le concours *cosplay* avec un autre *cosplayeur*	Oui	Une autre *cosplayeuse* : Madeis Cosplay en Diana *skin* Lune de Sang.
	Moyens pour participer au concours (mise en spectacle)	Oui	Lumière verte, bande-son (le dialogue, la version instrumentale de la musique composée pour le *League of Legends World Championship* de 2017 *intitulée « Legends Never Die »*, mais aussi *« Tendre Rêve »* du film Disney *Cendrillon* (1950), *« Comme Un Homme »* du film Disney *Mulan* (1998), des extraits d'une vidéo *YouTube* de League of Legends - France appelée *« Qu'est-ce que League of Legends ? | Collaboration avec Scottecs »* (2018) ainsi que des effets sonores (harpe, bruit de notification *smartphone*, musique d'ambiance, roulements de tambour et un *« Tada »* pour signaler une surprise)), grand écran avec des illustrations (paysage présent dans le jeu, création d'un logo pour un faux site « Prends-ta-vie-en-main.com », *fan art* de *Cendrillon* et de *Mulan*, fausses interfaces d'un site « Princesse-geek-en-colère » sur écran de tablette et un *mème* Disney), des supports représentant une tourelle du jeu mais aussi un *smartphone*, une tablette, une paire de lunettes de soleil et leurs armes.
	Respecte les règles du concours	Oui	Les *cosplayeuses* du groupe respectent les règles du concours.
	Est à l'aise lors du concours	Oui	Aucun geste apparent montre un signe de nervosité.

[4] Lien vers la prestation filmée par pierre DreamCosMod : https://www.youtube.com/watch?v=sN8a37mR-e8&list=PLV9ocyN-oohfTMIYYlJtkHEjQDU3oMyLa&index=16.

	Incarne correctement le personnage lors du concours	Oui	Lucie a montré qu'elle savait interpréter son personnage. Elle est souriante, calme et montre son côté gracieux. Elle s'apparente même à la princesse Disney, Cendrillon.
	A le trac lors du concours	Non	Aucun trac ne semble apparent.
	Est en synchronisation avec son partenaire *cosplayeur*	Oui	Les regards et les dialogues se suivent. Lucie et son amie savaient quand et comment agir (gestes, expressions du visage et paroles).
	Est en synchronisation avec la bande-son, les lumières, etc.	Oui	Synchronisation avec la bande-son. Les deux *cosplayeuses* savant quand agir lorsqu'un élément de la bande-son se déclenche. Elles savent, par exemple, quand se rendre vers la tablette pour réaliser un test.
	Théâtralise son passage	Oui	Sona se plaint de la communauté de *League of Legends*. Mais, Diana, demande d'abord à Sona depuis quand elle sait parler car, normalement, elle ne parle pas dans le jeu. Sona lui dit que c'est depuis qu'elle a adopté une technologie connectée à sa harpe lui permettant de parler, elle explique l'avoir trouvée sur un site appelé « Prends-ta-vie-en-main.com ». Diana, après cette information, lui rappelle le problème de départ : les joueurs ne savent pas jouer sans rager. Sona acquiesce, les filles font ensuite tomber la tourelle présente sur scène en utilisant l'extrait vidéo *YouTube* parlant des tourelles, symboliques dans le jeu. Sona avoue, par la suite, vouloir des vacances dignes de celles des princesses Disney comme *Cendrillon*. Diana est d'accord, mais se voit plus en guerrière comme Mulan. Pour chaque princesse, il y aura les musiques et les *fanarts*. Ensuite, Sona met les lunettes et prend en photographie Diana avec un

			smartphone, puis, une notification de ce dernier se fait entendre. Sona explique qu'il y a un nouveau sondage sur « Princesse-geek-en-colère ». Afin de découvrir quelles princesses elles sont, Sona demande à Diana si elle souhaite réaliser le test. Diana veut bien. Une musique d'ambiance se joue, les filles sont sur la tablette et répondent aux questions. À la fin, roulements de tambour et *« Tada »*, les filles découvrent le résultat. Il s'agit alors d'un *mème* Disney présentant deux *cosplays* des demi-sœurs de l'héroïne Cendrillon, Anastasie et Javotte mal réalisés et dans des poses exagérées. Les deux héroïnes étant déçues par ces résultats, elles se disent, finalement, ne pas être si mal sur *League of Legends*. Elles finissent par saluer le public.
	Semble habitué au concours	Oui	La *cosplayeuse* semble habituée au concours et a plutôt l'air de s'amuser.
	S'en est sorti avec un prix pour ce concours	Non	Lucie et son binôme n'ont pas reçu de prix pour leur prestation.
Remarque(s) : Lucie a expliqué que *League of Legends* faisait partie de ses jeux préférés. De plus, elle a rencontré son binôme lors d'un autre concours *cosplay*. Par la suite, elles sont devenues de bonnes amies. Lucie avait proposé à son amie de réaliser un groupe à deux, ce qu'elle accepta. Elles sont parties sur du *League of Legends* car il y avait moins de fabrications à faire que sur du *World of Warcraft*, par exemple, hésitant sur ces deux licences, au départ. Lucie a également expliqué qu'elle trouvait son niveau inférieur comparé à celui de son amie dans le domaine du *cosplay*, qui elle, avait l'habitude de créer des costumes plus complexes. Par la suite, les deux amies ont choisi des personnages en fonction de leur caractère. Lucie a normalement l'habitude de jouer Lulu, Neeko et Nami. Toutefois, elle a déjà *cosplayé* ces personnages, auparavant. Exceptée Nami, qu'elle trouve encore trop compliquée à réaliser en *cosplay*, le personnage étant une sirène. Puisqu'elle ne joue que des supports, elle a procédé par élimination et a donc choisi Sona *skin* Muse. En réalité, elle joue peu ce personnage. Pour mieux réaliser son *roleplay*, Lucie s'est documentée sur le personnage afin de mieux la découvrir. En parallèle, Lucie a expliqué avoir eu peu de temps devant elle dimanche pour profiter de la convention. En effet, celle-ci devait impérativement finir son arme pour le concours.			

4. Observation de Reiv Cosplay

***Cosplayeur* : Olivia *alias* Reiv Cosplay** (23 ans)
***Cosplay* :** Alexstrasza, *World of Warcraft* (samedi) et Evelynn *skin* K/DA, *League of Legends* (dimanche).
Description : *Cosplayeuse*, Olivia a participé à son premier concours solo le samedi 16 février 2019 uniquement pour le prix prestation et a réalisé un *cosplay* en groupe le dimanche 17 févier 2019.
Particularité(s) de cette observation : Une observation sera réalisée le dimanche lors de la convention, mais aussi lors du concours de samedi. L'observation de ce dernier est retranscrite dans la partie « Concours *cosplay* » de la grille.

		Oui/Non	Observations
Activités lors de la convention	Consommation/Achat	Non	Lors de l'observation, Olivia ne s'est pas rendue aux stands des créateurs ou des autres vendeurs.
	Regarde les spectacles proposés	Oui	La *cosplayeuse* a été regarder le concours *cosplay* qui s'est déroulé le dimanche. Sinon, elle a également regardé la prestation de danseurs de *k-pop*.
	Participe aux spectacles proposés	Non	N'a pas participé à d'autres spectacles hormis le concours solo de samedi 16 février 2019.
	Prend des photos/des vidéos de la convention	Non	N'a pas pu prendre de photos car n'avait pas son téléphone sur elle pour en faire.
	Rencontre avec les invités et les célébrités	Non	N'a pas rencontré les invités et les célébrités.
Cosplay	S'agit d'un *crossplay*	Non	Parlant bien du *cosplay* de dimanche, le personnage *cosplayé* est de sexe féminin, tout comme la personne observée.
	Assume son costume, en a conscience	Oui	A conscience de la personnalité de son personnage, cela dit une femme fatale qui sait charmer les hommes, et l'assume.
	Garde tout le temps son costume	Oui	Olivia se changera seulement lorsque la convention sera terminée. Et lors de toute l'observation, aucun élément du costume n'a été retiré. Olivia s'est même assise en gardant ses tentacules derrière elle.
	A un costume acheté	Oui/Non	Les accessoires ont été achetés. Ces accessoires sont les griffes, les chaussures, la perruque, les boucles d'oreille, le collier, la

			micro-oreillette et les lunettes sont achetées.
	A un costume fabriqué	Oui/Non	Les tentacules et la tenue sont fabriqués. Différents tissus ont été utilisés, passant du simili cuir à la fourrure synthétique.
	Soin donné au *cosplay* (prise de connaissance du niveau de réalisation du costume)	Oui	Le costume présente beaucoup de détails. On retrouve plusieurs éléments du costume provenant du personnage. On sent que la personne est observatrice. Olivia a reconnu que ce *cosplay* lui a demandé une cinquantaine d'heures, voire plus si elle avait eu le temps de réaliser les griffes par elle-même.
Interactions	Fait partie d'un groupe de *cosplayeurs* pour cette convention	Oui	Olivia est venue avec des amis avec qui elle fait un groupe cos*play* du jeu *League of Legends* comprenant Akali, Kai'Sa, Ahri et Evelynn. Elles sont toutes sous le *skin* K/DA et sont au complet puisque c'est un groupe de quatre personnages du jeu.
	Prend des photos/des vidéos avec des *cosplayeurs*/visiteurs	Oui	Lors de l'observation : Quinze *cosplayeurs* ont pris Olivia en photo. En général, ils connaissaient Olivia grâce à sa page *cosplay* sur *Facebook*. Dix visiteurs inconnus sont venus lui demander une photographie, mais aussi avec son groupe *cosplay*.
	Échange/Entente avec d'autres *cosplayeurs*/les visiteurs	Oui	Échange avec des amis *cosplayeurs* qu'elle revoit grâce aux conventions, mais aussi *in real life*. Les *cosplayeurs* ont demandé, après une photo, des conseils à Olivia, mais lui ont également parlé du personnage d'Evelynn qu'ils chérissent. Quelques visiteurs ont parlé à Olivia et lui ont fait des compliments sur son costume et lui ont parlé du personnage.
	Prend la peine de rencontrer d'autres *cosplayeurs*/des visiteurs	Oui/Non	Olivia a été saluer une *cosplayeuse* lors de la convention, elles ont discuté. Pour les visiteurs, l'occasion ne s'est pas présentée.

	Donne des conseils à d'autres *cosplayeurs*	Oui	Deux *cosplayeurs* lui ont demandé conseil pour réaliser Evelynn, dont un qui a souhaité connaître sa page *cosplay* sur *Facebook* afin de s'inspirer de son costume en regardant les photographies.
	Jugements/Moqueries envers d'autres *cosplayeurs*	Non	N'a fait aucun jugement, ni aucune moquerie envers un *cosplayeur*.
	Garde contact avec des *cosplayeurs*/visiteurs rencontrés	Oui/Non	Une *cosplayeuse* qu'elle a revue, qu'elle avait déjà rencontrée il y a deux ans, qui l'a reconnue et avec qui elle compte discuter dorénavant sur *Facebook* pour ne plus la perdre de vue. Pour les visiteurs, le cas ne s'est pas présenté.
	Accepte de se faire prendre en photo par les photographes professionnels et/ou amateurs	Oui	Olivia est restée un moment avec des photographes professionnels et amateurs pour faire des photographies sous son autorisation.
	Accepte la critique constructive/non-constructive	/	L'occasion ne s'est pas présentée.
Roleplay	Imite le personnage *cosplayé* lorsqu'il visite	Oui	Démarche sensuelle lorsqu'Olivia marche, elle n'hésite pas d'ailleurs à adopter l'air hautain, tout comme Evelynn le ferait.
	Imite le personnage lors de photos/vidéos	Oui	Olivia joue avec le regard derrière les lunettes pour avoir l'air hautain, elle met en avant les griffes présentes sur sa main et prend aussi la pose comme Evelynn. Un montage vidéo réalisé par un vidéaste lors de la convention montre le *roleplay* d'Evelynn, prouvant alors qu'Olivia a joué le jeu et a imité son personnage.
	Adaptabilité à son personnage, son tempérament	Oui	Olivia incarne le rôle d'Evelynn, le côté sensuel et hautain du personnage, privilégiant le caractère de la femme fatale par excellence. Olivia a avoué ne pas du tout être comme cela dans la vie de tous les jours.

	Imite le personnage quand rencontre des *cosplayeurs*	Non	Bien qu'Olivia donne de l'importance au *roleplay* d'Evelynn, lorsqu'elle se met à parler aux autres *cosplayeurs*, elle leur parle en tant qu'Olivia, cela dit normalement.
Rapport jeux vidéo/*cosplay*	Personnage *cosplayé* d'une licence dite *fantasy*	Oui	Il s'agit donc d'Evelynn *skin* K/DA de *League of Legends*.
	Personnage connu par la majorité des joueurs	Oui	Le personnage et même son *skin* (le personnage ayant plusieurs skins différents) ont été reconnus facilement par les joueurs.
	Personnage souvent *cosplayé*	Oui	C'est un nouveau *skin* du personnage sorti le 3 novembre 2018, ce qui appâte les *cosplayeurs* fans de *League of Legends* et même de *k-pop* car les costumes y sont très inspirés. Il y a d'ailleurs deux Evelynn *skin* K/DA à la convention ce dimanche.
	Liaison avec le personnage (caractère et corpulence de la personne si visibles)	Oui/Non	Olivia a choisi un personnage n'ayant pas le même caractère qu'elle, mais avec une corpulence proche de la sienne, à l'exception des tentacules, naturellement.
	Participe à des rassemblements photos de personnages de la même licence	Oui	Un rassemblement photo accompagné d'un groupe de deux *cosplayeuses* et d'un *cosplayeur* de la même licence qu'est donc *League of Legends*. Un photographe professionnel s'est occupé de prendre la photographie.
	Sentiment que le *cosplayeur* joue à ce jeu vidéo ou non	Oui	Olivia a l'air de bel et bien jouer à *League of Legends*. Et effectivement, elle a avoué y jouer depuis six ans.
	Sentiment d'une familiarisation avec ce personnage précis	Oui	On ressent qu'Olivia joue à ce personnage et a une certaine affection pour elle.
	Rend hommage au personnage *cosplayé* de la licence, le rend bel et bien réel	Oui	Tout particulièrement, les tentacules donnant un effet réaliste. En fait, les tentacules restent en hauteur à l'aide de fil de pêche qu'Olivia a entouré sur ses poignets, dissimulés dans la fourrure.

	Parle avec les autres *cosplayeurs* de leur expérience de jeu	Oui	Parle du personnage d'Evelynn, mais aussi du rôle qu'elle préfère adopter dans *League of Legends*, celui de support. Ce qui l'empêche à son plus regret, de ne pas faire d'Evelynn son personnage principal car cette dernière est attaquante.
Concours *cosplay*[5]	Participe au concours *cosplay*	Oui	Participation au concours solo uniquement pour le prix prestation le samedi 16 février 2019 en tant qu'Alexstrasza de *World of Warcraft*. Il s'agit de sa première prestation solo.
	Réalise le concours *cosplay* avec un autre *cosplayeur*	Non	Il s'agit d'un concours solo.
	Moyens pour participer au concours (mise en spectacle)	Oui	Lumière verte, grand écran avec vidéo comprenant des sous-titres en français de ce que disait une bande-son en anglais. La bande-son était un mélange d'une cinématique de l'extension *Cataclysm* du jeu et des répliques d'Alextrasza dans *Heroes of the Storm* (jeu de Blizzard Entertainment également), ce qui crée un dialogue.
	Respecte les règles du concours	Oui	La *cosplayeuse* respecte les règles du concours.
	Est à l'aise lors du concours	Oui	Aucun geste apparent montre un signe de nervosité.
	Incarne correctement le personnage lors du concours	Oui	Elle prône le *roleplay* pour ce concours, notamment à l'aide des expressions faciales, de la gestuelle des bras et de la démarche.
	A le trac lors du concours	Non	Aucun trac ne semble apparent.
	Est en synchronisation avec son partenaire *cosplayeur*	/	Pas de partenaire pour ce concours.
	Est en synchronisation avec la bande-son, les lumières, etc.	Oui	Synchronisation avec les paroles et les effets de la bande-son, notamment l'effet de vent lorsqu'Aile de Mort (un dragon) présent dans la cinématique de

[5] Lien vers la prestation filmée par pierre DreamCosMod : https://www.youtube.com/watch?v=spNAvJV8i14.

			Cataclysm déploie ses ailes pour s'envoler.
	Théâtralise son passage	Oui	La démarche impressionnante dans l'armure, les paroles mimées d'Alexstrasza, création d'un dialogue entre Aile de Mort et Alextrasza ainsi que les expressions faciales.
	Semble habitué au concours	Oui	La prestation montrait une certaine aisance d'Olivia sur scène malgré qu'elle ne soit pas habituée au concours solo.
	S'en est sorti avec un prix pour ce concours	Non	La *cosplayeuse* n'a pas reçu de prix pour sa prestation.
Remarque(s) : À noter qu'Olivia a connu ses amis de son groupe *cosplay* grâce au *cosplay*. D'ailleurs, elle s'adonne de temps en temps à quelques parties de *League of Legends* avec eux, notamment avec NoHype Cosplay, l'Akali du groupe. Ses autres amis sont SnowKiss Cosplay ayant *cosplayé* Kai'Sa et Xanayah Cosplay ayant fait, quant à elle, Ahri. Il est intéressant de savoir que le premier costume, soit Alexstrasza, a été réalisé en premier lieu par une *cosplayeuse* du nom d'Ináste qu'elle avait d'abord réalisé pour elle. Ensuite, Olivia a racheté ce *cosplay* et l'a retouché à l'aide de son ami SnowKiss Cosplay pour qu'il soit adapté à ses propres mensurations. Pour ce faire, du worbla et un décapeur thermique ont notamment été utilisés. Puisqu'Olivia n'a pas tout à fait réaliser ce costume, elle s'est uniquement présentée au concours de samedi pour le prix prestation.			

Lallement Tiphaine

tiphaine.lallement6@etu.univ-lorraine.fr

Sous la direction de Sébastien Genvo : sebastien.genvo@univ-lorraine.fr

L'appropriation de l'univers vidéoludique *fantasy* par le joueur : le cas du *cosplay*

Résumé : Tous les jeux vidéo vivent à travers leurs fans, des joueurs de plus en plus fidèles et conscients des univers vidéoludiques *fantasy*. Dans la vie réelle, certains d'entre eux s'approprient ces mondes imaginaires dans le but d'incarner leurs personnages préférés en se déguisant et en les imitant, notamment lors de conventions. Cette pratique se nomme le *cosplay*, mot-valise hérité de « costume » et *« play »*. À travers celle-ci, les pratiquants appelés *« cosplayeurs »* se spécialisent, sont reconnus et forment des communautés à partir desquelles vont être privilégiés l'échange et l'entraide. Les jeux vidéo permettent alors cette pratique de fans qui emprunte leurs caractéristiques notoires telles que le *roleplay*.

Mots clés : Jeux vidéo – Cosplay – Roleplay – Fantasy – Appropriation – Virtualité – Réalité – Fan – Convention – Jeux de rôle

Appropriation of the video game's fantasy universe by the player: the case of cosplay

Abstract : All video games live through their fans, players are more and more faithful and aware of the video games' fantasy universes. In real life some of them appropriate these imaginary worlds in order to embody their favorite characters by dressing like and mimicing them, especially during conventions. This practice is called cosplay, the portmanteau word inherited from "costume" and "play". Through it, practitioners called "cosplayers" specialize themselves, are recognized and build communities from which exchange and cooperation will be privileged. Video games allow this practice of fans which borrows their notorious characteristics such as roleplay.

Key words : Video games – Cosplay – Roleplay – Fantasy – Appropriation – Virtuality – Reality – Fan – Convention – Role-playing game