



Année universitaire 2023-2024

# **Le Webtoon : une histoire qui traverse nos écrans**

L'installation du webtoon dans le paysage éditorial  
français et sa transmédiatisation à travers différents formats

Présenté par Susana Lopes

Numéro étudiant : u32314995

Sous la direction de :

Rossana De Angelis, Maître de conférence et  
Enseignante-chercheuse en Sciences du Langage

Mémoire présenté en Juillet 2024.

*Mémoire de Master MRT mention Lettres.*





## **REMERCIEMENTS**

Je tiens tout d'abord à remercier ma directrice de mémoire, Madame Rossana De Angelis pour son soutien et ses conseils tout au long de l'année qui me permettent aujourd'hui de présenter ce devoir abouti.

Je remercie également Law Starckmann et Adèle Scolan qui ont relu mes premiers jets, qui m'ont soutenu au cours de la rédaction de ce mémoire, et qui m'ont apporté de précieux retours et commentaires tout au long de ma rédaction. Un grand merci à Kimberly Le, pour son soutien, ses conseils ainsi que son implication dans mes recherches et dans la mise en forme de ce devoir.

Je souhaite exprimer ma sincère gratitude à ma sœur, Marina Lopes, qui m'a accompagnée au festival international de la bande dessinée à Angoulême et qui, malgré nos différents intérêts, a porté une grande attention et une écoute sincère à mon travail.

Merci aux éditions Pika et plus spécifiquement à leur attachée de presse, Clarisse Langlet, d'avoir répondu à mes questions malgré la charge de travail présente au cours du festival d'Angoulême.

Enfin un sincère merci à mon entourage, ma famille, mes amis ainsi que mes collègues de Cultura pour leur soutien et leur patience.

## **INTRODUCTION**

Véritable ressource culturelle, le webtoon est une nouvelle étape pour l'insertion du numérique dans le monde de l'édition. Cet univers, qui tient facilement dans la paume de notre main, a bouleversé nos habitudes de lecture mais aussi le paysage éditorial français.

Le webtoon est pour la Corée ce que le manga est pour le Japon. C'est sans grande surprise que cette littérature va piquer l'intérêt du marché éditorial et du lectorat français, déjà très friand de la bande dessinée. Cependant, c'est un univers qui ne s'est que très récemment exporté à travers le monde. À titre d'exemple, l'application *WEBTOON* créée en 2004 en Corée du Sud par l'entreprise Naver, ne fait son entrée sur la scène internationale qu'à partir de 2019. D'autant plus que le parti pris pour proposer ce format sur le marché ne semble pas atteindre les objectifs escomptés. Le livre, entièrement imprimé en couleur sur du papier brillant, représente un budget important si l'on prend en compte que l'archétype du webtoon en termes de storytelling, peut s'étendre sur plus d'une centaine de chapitres entièrement illustrés. L'œuvre que nous allons étudier au cours de ce mémoire compte déjà plus de deux cents épisodes.

Bien que le webtoon connaît un franc succès ces dernières années pour sa praticité de lecture et sa gratuité, il a encore du mal à s'imposer en tant que littérature, que ce soit dans le milieu éditorial ou sur internet. Lorsque l'on parle de littérature web, le webtoon est rarement évoqué, au même titre que le roman graphique lorsque l'on parle des romans. Aujourd'hui, de plus en plus de plateformes de lecture voient le jour et le webtoon a su gagner en popularité.

Le public visé pour ce type de littérature peut également varier. Très apprécié chez les adolescents, il sait néanmoins conquérir l'intérêt des adultes qui auraient besoin d'un divertissement facile d'accès entre deux stations de métro. En revanche, cette diversité du catalogue est paradoxalement scellée à travers des archétypes de lecture et de dessins. Comme de nombreux genres littéraires, le webtoon peut parfois difficilement se renouveler et à recours à des mécaniques simples mais qui ont avant tout pour but d'attirer le lecteur.

Mais ce point n'est pas à souligner négativement. Pour beaucoup d'artistes et d'auteurs, le webtoon peut constituer leur seul revenu, demandant des heures de travail considérables afin de préserver un rythme de publication qui est plus généralement hebdomadaire. (Tout en prenant en compte la promotion à faire soi-même sur les réseaux sociaux, et autres devoirs annexes qui viennent après la publication d'un nouveau chapitre). Il est donc normal de vouloir constituer une histoire capable de plaire à un plus large audimat.

Par exemple on retrouve énormément la mécanique de « l'isekai »<sup>1</sup> ou encore du « leveling »<sup>2</sup> dans beaucoup de webtoons qui comptent aujourd'hui plus d'une centaine de milliers de lecteurs. (*Solo Leveling*, *Comment Raeliana a survécu au manoir Wynknight*, *Lout of the Count's Family* etc.)

C'est avec ces idées en tête que j'ai eu la volonté de retracer dans ce mémoire, l'implantation du webtoon sur le marché éditorial français, tout en analysant et comparant la structure d'un webtoon dans son format numérique et son format papier. Le but étant de comprendre cette transposition entre les deux formats. De plus, il est intéressant aussi d'analyser le principe d'adaptation dans le milieu du webtoon. Beaucoup de webtoons que nous lisons aujourd'hui sont adaptés de romans ou web-romans dont certains lecteurs ne soupçonnent pas l'existence. On a donc une double vision d'auteurs, l'un écrivain et l'autre artiste.

Pour ce faire, mon attention s'est portée sur une œuvre qui me tient particulièrement à cœur que ce soit par son originalité en tant que roman ou son adaptation en webtoon. Elle est arrivée en format relié en France très récemment et était très attendue par le lectorat : il s'agit d'*Omniscient Reader's Viewpoint* (ou *Lecteur Omniscient* en français), un roman de singNsong et illustré en webtoon par UMI et Sleepy-C chez Redice Studio. Mon but, à travers ce mémoire, est de montrer le webtoon comme une littérature à part entière et de comprendre sa place que ce soit dans le monde de l'édition ou sur internet.

---

<sup>1</sup> Il s'agit d'un sous-genre de la *fantasy* japonaise dont l'intrigue tourne principalement autour d'un personnage transporté, piégé, ou réincarné dans un univers parallèle ou dans une histoire qu'il a lu.

<sup>2</sup> Une mécanique assez fréquente en fiction où le protagoniste ne part de rien et subit un entraînement acharné pour littéralement « gagner des niveaux » et devenir plus fort. C'est une mise en forme qui s'inspire beaucoup des jeux vidéos comme on peut le lire notamment dans un webtoon comme *Solo Leveling*.

## **PLAN DU MÉMOIRE**

### **PROLOGUE : LES PRÉMICES DU WEBTOON**

1. Ses origines, d'où vient le webtoon
  - a. *Le webtoon*
  - b. *Le manhwa, l'ancêtre du webtoon*
2. Comment s'écrit un webtoon : le « genre fiction » et les stéréotypes du webtoon
  - a. *Storytelling et création des personnages*
  - b. *Le « genre fiction » : à la recherche d'audimat*
3. Un pari graphique : comment lui donner son format papier
  - a. *Les dimensions d'un webtoon*
  - b. *Les risques du format relié*

### **DÉVELOPPEMENT : LES ENJEUX COMMERCIAUX**

1. Les plateformes de lecture et leur impact sur l'industrie
  - a. *Les webtoons en chiffres*
  - b. *Stratégies marketing et bouleversement de l'industrie*
  - c. *Un succès à l'international : la « Glocal » culture*
2. Son exportation en France
  - a. *2021 : le webtoon sur le sol français*
  - b. *Les premières éditions reliées*
3. Le déclin du webtoon
  - a. *Un marché en surproduction*
  - b. *L'effondrement de l'industrie papetière*

## **ÉPILOGUE : OMNISCIENT READER'S VIEWPOINT, SLEEPY-C**

1. L'histoire d'un unique lecteur : un roman de Sing N Song
  - a. *Le point de départ*
  - b. *A propos des auteurs*
  - c. *L'auteur caché derrière « Trois Façons » et son protagoniste*
  - d. *Construction d'un univers post-apocalyptique*
2. Ses adaptations
  - a. *Du web-roman au webtoon*
  - b. *Du webtoon au format relié*
3. Kim Dokja au Festival d'Angoulême
  - a. *L'histoire du festival de la bande dessinée*
  - b. *Pika Edition et le lecteur omniscient*

## **PROLOGUE : LES PRÉMICES DU WEBTOON**

### 1. Ses origines, d'où vient le webtoon

#### *a. Le webtoon*

Avant de nous atteler à l'analyse de l'œuvre, retraçons d'abord l'histoire de cet univers numérique. Le webtoon fait son entrée en Corée au début des années 2000, par la contraction des termes *web* et *cartoon*. Cette littérature apparaît en même temps que la commercialisation du smartphone. Une histoire qui défile au bout de son pouce, les découpages et les bulles rappellent beaucoup ce qu'on connaît de la bande dessinée ou encore du manga mais sur un format bien plus fin et vertical. C'est à partir de 2003 que Daum<sup>3</sup>, plateforme coréenne, lance le premier service de lecture de webtoon en Corée, suivi de près par Naver<sup>4</sup> en 2004. Les webtoons sont le fruit de notre évolution technologique et ont gagné en popularité ces vingt dernières années.

Attention cependant, à ne pas confondre les webtoons des manhwas. Un webtoon qui est édité dans un format papier devient alors un manhwa. Un webtoon sous son format numérique reste un webtoon. On retrouve en tête des genres pour cette littérature principalement la romance et la fantasy. Pour parler chiffre, le webtoon est la source de divertissement principale en Corée du Sud et le chiffre d'affaires généré par le webtoon était estimé à plus de 500 millions d'euros en 2017.<sup>5</sup> Ce chiffre continue d'augmenter avec les années, s'élevant à 1,2 milliards d'euros en 2021 une hausse de plus de 64% par rapport à 2020.<sup>6</sup>

Cette attirance pour le webtoon naît d'une culture très prisée par la Corée : la « snack culture ». Le marché du divertissement en Corée tourne beaucoup autour de cette pratique. Le principe : produire des contenus courts, pas plus long que 5 à 15 minutes de temps de lecture qu'un grand nombre d'utilisateurs consomment quotidiennement dans leurs moments de creux pendant leur pause déjeuner ou entre deux stations de métro par exemple.

---

<sup>3</sup> Daum est un portail web coréen qui propose différents services comme des forums, messageries électroniques ou encore du shopping.

<sup>4</sup> Premier outil de recherche sud-coréen qui est un des plus gros concurrents à Google en Asie.

<sup>5</sup> Chiffres relevés par France Inter.

<sup>6</sup> Chiffres relevés par l'ambassade de France en Corée.

En moyenne un utilisateur peut se connecter 12 minutes par jour sur une plateforme ce qui représente 3 à 4 épisodes de lecture. Le webtoon est donc l'exemple parfait pour cette tendance et cette attirance à la consommation d'un contenu simple, rapide et léger pour passer le temps.

Dans son étude *Bande dessinée et numérique*, Pascal Robert indique que *la bande dessinée possède une réelle capacité à investir ses supports et à les reconfigurer selon ses propres règles*. Dans le contexte du webtoon, qui s'adapte au format numérique d'un smartphone, il est intéressant de le souligner. Si dans son format papier, la bande dessinée sert différents objectifs en fonction de son lieu de publication (revue, critique, journaux, caricature etc.) le webtoon va utiliser tous les types de médias à sa disposition dans un but avant tout créatif (vidéo, musique, image...) Il s'agit de s'adapter à son format, à son public et à la plateforme de publication.

#### *b. Le manhwa, l'ancêtre du webtoon*

Aujourd'hui, le terme manhwa sert simplement à définir le format relié du webtoon. Pourtant, son histoire est bien plus ancienne que le webtoon. C'est une racine historique de la culture populaire de Corée qui est, à mon sens, importante de souligner face au webtoon qu'on peut presque considérer comme sa descendance.<sup>7</sup>

La bande dessinée coréenne s'impose réellement dans la société à partir du XVIIème et XVIIIème siècle à travers le développement de la peinture populaire. On retrouve des vestiges de ce style qui s'inspirent principalement de gravures anciennes servant à diffuser le bouddhisme au sein des populations. On situe l'apparition du manhwa moderne entre 1883 et 1910, présenté d'abord sous la forme d'illustration dans des magazines. C'est d'ailleurs dans le journal populaire de Corée qu'est publié en 1909, *Illustration* de Lee Do Yeong, que l'on considère comme le tout premier manhwa de part sa mise en page originale. Il est l'un des premiers caricaturistes modernes.<sup>8</sup>



*Saphwa, Lee Do Yeong (1909)*

<sup>7</sup> Attention non plus à ne pas confondre avec le *manhua*, une bande dessinée d'origine chinoise.

<sup>8</sup> Bilger, Sarah, et Laurent Zakeyan, *Le Manhwa - Keulmadang*.

Cette bande dessinée coréenne va faire l'objet d'une large expansion après la guerre de Corée (1950-1953) et continue aujourd'hui, de se diversifier. A partir des années 1980, le manhwa connaît une véritable renaissance, qui est étroitement corrélé avec le développement de l'animation. C'est à cette période qu'apparaît l'une des premières adaptations de manhwa, *Dooly The Little Dinosaur*, réalisée entre 1983 et 1993, et basée sur la bande dessinée *Dolly* de Kim Su Jeong.

Aujourd'hui encore et depuis les années 2000, le manhwa fait face à une nouvelle ère, rythmé par les changements et les bouleversements numériques. La Corée devient l'un des premiers producteurs de bande dessinée au monde, et va jusqu'à secouer nos habitudes en rendant cette littérature accessible depuis nos smartphones. Plus qu'une révolution numérique, le webtoon est en réalité une nouvelle étape pour la bande dessinée coréenne. Elle fait désormais face à un échange constant entre média numérique et traditionnel tout en secouant d'autres industries du divertissement comme le cinéma.

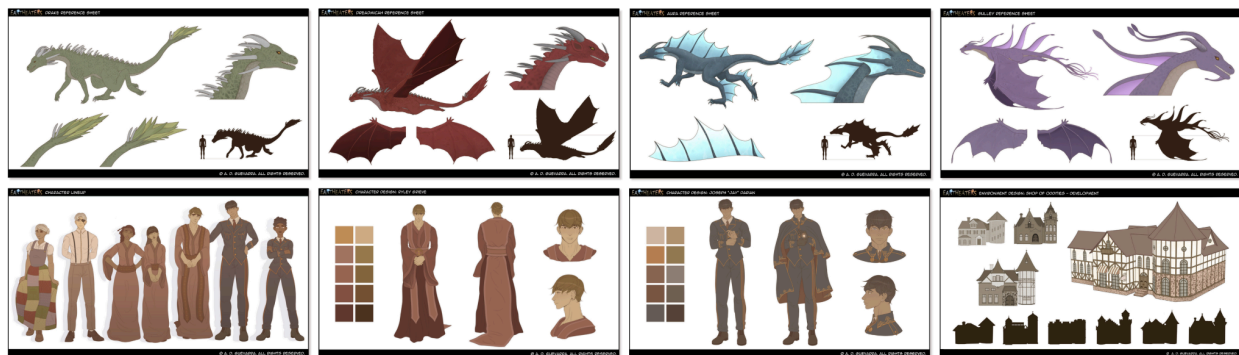
## 2. Comment s'écrit un webtoon : le « genre fiction » et les stéréotypes du webtoon

### a. *Storytelling et création des personnages*

Avant de commencer à dessiner un webtoon, il y a de nombreuses étapes à prendre en compte dans son processus de création. On qualifie de *pré-production*, l'étape qui consiste à créer les premiers prototypes de scénarios, personnages ou encore des environnements. C'est une première étape de fondation du webtoon qui demande de s'y attarder longuement et avec attention. Pour beaucoup de créateurs et d'auteurs, il est plus simple de commencer directement par la création de personnages.

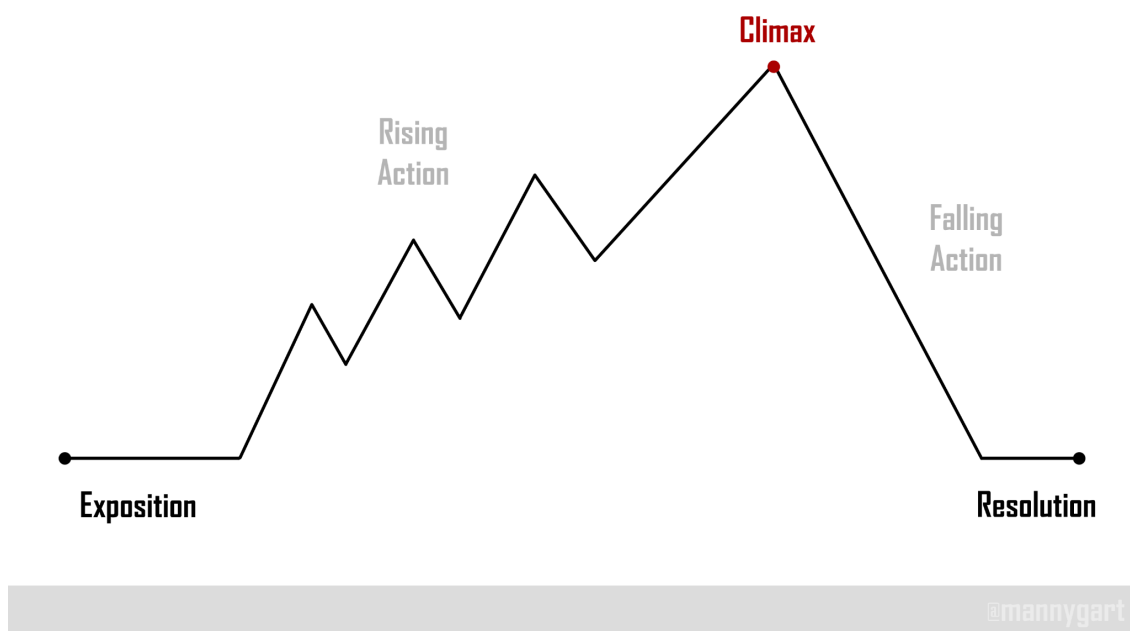
En effet, les personnages sont un élément clé. Ils naissent d'émotions, de nos sentiments et ont un but précis. Ils vont marquer le lecteur en premier, et une bonne construction d'un personnage permet notamment à ce qu'on s'y attache avec plus de facilité.





*Exemple du processus de création d'un webtoon de Manny Guevarra.*

Une fois des personnages créés, il faut une histoire, un univers dans lequel ils peuvent évoluer et grandir. Ecrire un webtoon peut s'apparenter à la rédaction d'un roman ou encore d'une pièce de théâtre : il faut une entrée en scène, un développement, une intrigue, un dénouement et enfin une conclusion. Il faut évidemment prendre en compte qu'un webtoon peut s'étirer sur plus d'une centaines d'épisodes, les noeuds au sein du récit sont alors nombreux mais doivent toujours faire preuve d'une certaine cadence, pour ne pas ennuyer ou bousculer le lecteur avec un trop plein d'informations.



*Schéma de construction d'une intrigue traditionnelle dans un webtoon de Mannygart.*

On peut ainsi définir la construction du récit à travers cette courbe simple. C'est une construction narrative qui fonctionne particulièrement bien sur les récits d'intrigue : on expose d'abord un problème, le début d'une quête ou un objectif à atteindre. Le but est de construire tout une narration autour de cette situation d'énonciation. On garde ainsi le lecteur attentif jusqu'à atteindre le climax. C'est ce point qui, généralement, suscite le plus grand intérêt auprès du lectorat. C'est l'instant des grandes révélations.

Lorsque le climax retombe, c'est que le nœud est défait et que l'intrigue initiale a été résolue. Cette situation permet de dépeindre les personnages après leur quête dans un environnement plus détendue et serein avant de repartir sur un prochain pic d'action. Prenons un exemple afin d'illustrer cette construction. Je m'appuie ici sur un webtoon de fantasy du nom de *IHP Club* édité par Erik Kozura et illustré par Theo (sous le pseudonyme Elfboi).



Premièrement on expose un problème, une intrigue. L'équipe d'aventuriers est coincée dans une boucle temporelle générée par un antagoniste. Afin de briser cette boucle, ils doivent surmonter une épreuve que le prince leur a imposée : battre son soldat Van Killmer en un duel en un contre un. A partir de là, il faut mettre en place un certain momentum afin de garder le lecteur en haleine et faire perdurer le suspense.

*IHP Club Saison 2, Episode 123*

Et c'est ce qui est fait dans les épisodes suivants. Un des personnages s'avance, Solaire, pour affronter le soldat. Les épisodes s'enchaînent sur un combat acharné afin d'atteindre le premier climax de l'intrigue à l'épisode 128. Solaire ressort perdant de ce combat, sous les yeux de ses amis. On peut souligner le changement de palette de l'illustratrice pour des tons plus sombres et macabres qui souligne le désespoir des personnages face à la situation. La typographie « Solaire est mort » en dessous de la dépouille de Solaire, avec Obi et Alice qui l'observe avec horreur appuie cet aspect de finalité.



*IHP Club Saison 2, Episode 128*

De plus, la réaction des autres personnages face à l'action principale est importante. Elle rythme toute l'atmosphère de la scène et permet également aux lecteurs d'éprouver tristesse et compassion face à la situation en plus du premier choc qu'est la mort d'un personnage important.



*IHP Club Saison 2, Episode 129*

Ce qui nous mène au dénouement et aux révélations à l'épisode 129 : Solaire que tout le monde croyait mort est pourtant debout et prêt à en découdre une fois de plus contre le soldat. L'épisode se termine sur la silhouette ensanglantée de Solaire, entourée d'un halo de lumière. Arrêter l'épisode à un moment aussi crucial permet de prendre le contrepied sur l'intrigue initiale, (dans ce cas, la mort de Solaire) et de relancer la narration.

L'exemple de construction que je viens d'analyser n'en ai qu'un parmi tant d'autres. La création d'un webtoon offre une palette de construction artistique et narrative relativement large. Il en existe autant qu'il y a d'artistes qui continuent de créer et d'inventer leur propre histoire. Par exemple, certains se servent du modèle de Joseph Campbell du « *héros aux mille visages* » pour créer leur scénario.<sup>9</sup> Les possibilités sont vraiment infinies.

*b. Le « genre fiction » : à la recherche d'audimat*

Cependant, malgré la diversité du webtoon, cette littérature contient, elle aussi, son lot de stéréotypes. Le « *genre fiction* » en anglais ou appelé aussi « *formula fiction* » représente un type d'histoire qui tombe facilement dans des catégories et stéréotype de genre jusqu'à suivre une construction narrative complètement prévisible. C'est une mise en place toute prête qui a souvent tendance à plaire au plus large public. Dans l'univers du webtoon, ce type d'histoire est souvent utilisé par beaucoup d'artistes, sous différentes façons afin de générer toujours plus de lecteurs et de vues.

Un des premiers genres qu'on peut remarquer dans cette catégorie est celui de la réincarnation. La situation initiale est souvent la même : un personnage lambda, qui n'a rien d'original meurt brutalement du jour au lendemain mais ce réveil dans un tout autre univers. Il s'agit parfois d'un jeu vidéo, ou alors, il se réincarne en un personnage d'un livre qu'il a lu de son vivant et va tout faire pour reconstruire une meilleure vie au sein de ce nouvel univers qui s'offre à lui. Cette mécanique met en place un protagoniste sans attache avec son monde d'origine qui s'ouvre cependant aux personnages qu'il rencontre dans sa nouvelle vie. Le lecteur peut facilement s'identifier à ce type de personnage qui dépasse son rôle de lecteur pour devenir un "vrai" personnage de fiction. C'est cette frontière floue entre fiction et réalité qui attire beaucoup de lecteurs vers ce genre.

---

<sup>9</sup> Concept narratologique créé en 1949 qui consiste à construire le voyage initiatique typique d'un héros.



Exemples de webtoon de réincarnations : *Lout of the Count's Family* de Yoo Ryeo Han et PAN4, *Comment Realiana a survécu au manoir Wynknight* de Milcha et Whale, *The Golden-Haired Summoner* de Glby et Domac.

Comme j'ai pu l'évoquer plusieurs fois déjà, les webtoons sont célèbres pour avoir une certaine longueur et s'étendre sur plusieurs centaines d'épisodes et plusieurs saisons. Une des caractéristiques de cette littérature est de suivre les mêmes personnages, le même protagoniste sur toute la durée et même sur des séries annexes.

Si l'univers est repris avec un différent protagoniste, le précédent continue malgré tout d'influencer le cours de la narration. Cette mécanique permet de soumettre le lecteur à une certaine nostalgie. On retrouve beaucoup ce schéma dans la littérature web et c'est notamment le thème du sequel de *Omniscient Reader's Viewpoint*. On y suit un personnage secondaire, désormais protagoniste, Lee Hakhyun dont les décisions et actions sont toujours influencées par Kim Dokja, personnage principal de l'œuvre principale. On peut même l'apercevoir, de dos sur la couverture du sequel.



Couverture du sequel d'*Omniscient Reader's Viewpoint* par Black Box.

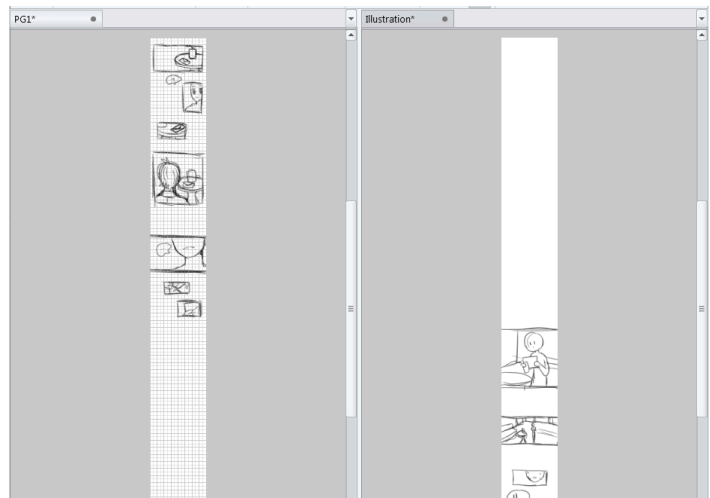


Après avoir constaté les différentes étapes de rédaction et de préparation d'un webtoon vient le processus de mise en page et la transposition vers le format papier. Il s'agit d'une étape tout aussi longue et minutieuse que la création du webtoon en lui-même. C'est sur ce processus que porte cette dernière partie.

### 3. Un pari graphique : comment lui donner son format papier

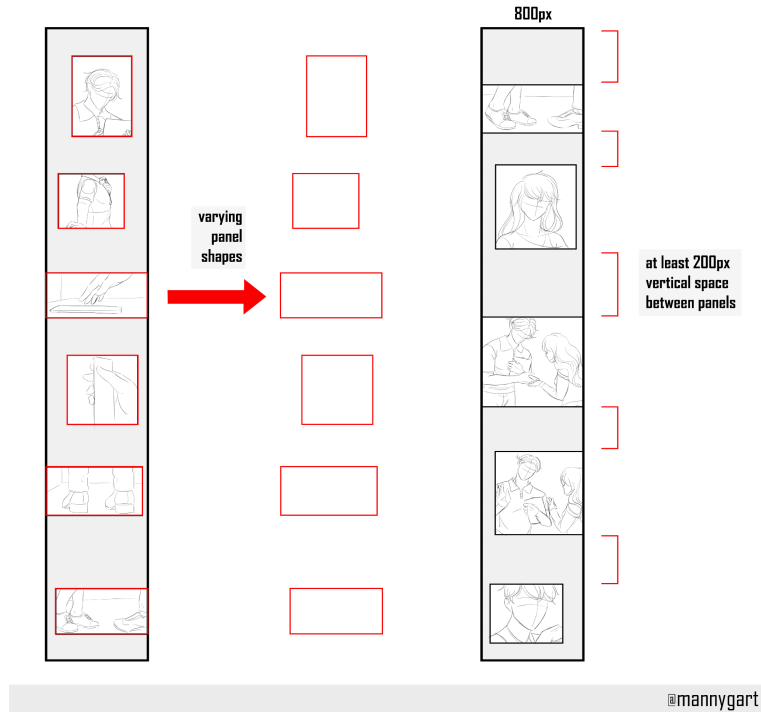
#### a. Les dimensions d'un webtoon

La création d'un webtoon demande un format plutôt particulier. On juge la taille idéale pour un épisode de webtoon classique sur une toile de 800 x 1280 pixels. Les équipes de la plateforme Webtoon parlent de créer « *une expérience cinématographique* » à travers le défilement vertical. Un artiste doit donc adapter ses proportions et sa scénarisation à ce type de format.



Exemple du processus de création d'un webtoon par @sshoooooe.

En plus du déroulé de l'histoire, les auteurs doivent garder en tête la fluidité de la progression des dessins. Que ce soit sur le positionnement des panneaux dans un chapitre, les dialogues ou encore les décors, rien ne peut être laissé au hasard sur ce type de format, au risque de casser le rythme de lecture. De plus, il est important de varier la forme des panneaux afin de ne pas avoir un récit redondant visuellement. Jouer sur la taille et la largeur de certains panneaux permet de porter l'accent sur différents passages et de marquer l'importance de certaines scènes.



Exemple de positionnement de panneaux par @mannygart.

### b. Les risques du format relié

Autant dire que transposer ce type de planche sur un format relié est un pari audacieux. Puisqu'il s'agit d'une lecture verticale, la séparation entre les chapitres est beaucoup moins visible que sur une bande dessinée franco-belge par exemple. Il est donc difficile de transposer ce format sur papier. Comme j'ai pu l'énoncer précédemment, un format comme celui du webtoon offre beaucoup de liberté sur les proportions à choisir et à placer au sein d'un même épisode. Comme les tailles des épisodes peuvent varier selon la narration, il est plutôt simple de jouer avec l'espace à disposition. En revanche, une page d'un format relié sera toujours la même, tous les volumes ont la même taille, et plus ou moins le même nombre de pages. Avant d'arriver au stade de l'impression, le webtoon doit subir découpage afin de réadapter les proportions et images sur une page sans pour autant en altérer la qualité visuelle mais aussi la fluidité de lecture.

Prenons l'exemple de Omniscient Reader's Viewpoint dont nous analyserons la mise en page plus tard dans ce développement : les graphistes de Pika Wavetoon ont dû retravailler les planches verticales sur un format de 150 x 210 mégapixel.



*Illustration de Astate, Faire une BD et l'imprimer : 7 pièges à éviter*

Le schéma d'adaptation inverse est également courant parmi les auteurs de bande dessinée. En effet, cette expansion du webtoon souligne une envie pour les auteurs de se diversifier et de proposer une adaptation numérique de leurs travaux qui était jusqu'alors, uniquement manuscrite. Dans son ouvrage, *éditer la bande dessinée*, Benoît Berthou met en avant une instance numérique qui valorise d'abord le lecteur.

*Dans le cas de la bande dessinée, le «numérique» désigne avant tout un véritable environnement reposant sur des technologies et des pratiques culturelles offrant des formes de rencontre et d'hospitalité, d'abord tournées vers le lecteur.*

*Éditer la bande dessinée, Benoît Berthou, page 103.*

Le but étant de susciter l'intérêt des communautés et d'éveiller plus de jeunes lecteurs à cet art. Bien que ce cheminement du manuscrit au numérique se fait beaucoup plus rare de nos jours (les artistes ayant tendance à se lancer d'abord sur internet), ces plateformes étaient, il y a quelques années, une source d'effroi pour les auteurs.

Mais pourquoi cet intérêt pour le webtoon sur le marché éditorial ? Afin de comprendre cet attrait pour cette littérature du web, il est important de prendre conscience du succès international qu'a eu le webtoon ces dix dernières années et les changements qu'il apporte à notre société de consommation.



## **DÉVELOPPEMENT : LES ENJEUX COMMERCIAUX**

### 1. Les plateformes de lecture et leur impact sur l'industrie

#### *a. Les webtoons en chiffres*

En 2021, l'ambassade de France en Corée a rédigé une note d'opportunité sur les industries culturelles et créatives en Corée du Sud. Dans sa rubrique dédiée aux webtoons, elle répertorie les industries mères et le chiffre d'affaires qu'elles ont généré grâce à cette littérature du web. Je me suis permis de le résumer ici tout en y ajoutant quelques éléments que j'ai trouvé important de mentionner quand on traite de l'industrie du webtoon. L'objectif de cette partie est de soulever comment les industries ont bâti leur chiffre d'affaires sur cette littérature en pleine effervescence dans le monde numérique :

| <b>Industries mères</b>    | <b>Plate-formes</b> | <b>Page vues en 2019</b> | <b>CA 2019</b> | <b>Descriptions</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------|---------------------|--------------------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kakao Entertainment</b> | Kakao Page          | 5,1 milliards            | 91,1M €        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Son premier lancement date de 2013.</li><li>• L'application connaît un large succès en Corée pour sa stratégie « <i>free if you wait</i> » qui permet aux utilisateurs de la plateforme de lire le contenu qu'ils souhaitent gratuitement après avoir attendu un certain temps.</li></ul> |
|                            | Daum Webtoon        | 1,2 milliards            |                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Daum est d'abord un portail offrant divers services sur internet. Les plus utilisés étant la messagerie en ligne (similaire à Gmail pour nous) et la plateforme de lecture de webtoon.</li></ul>                                                                                          |
|                            | Piccoma             | N/A                      |                | <ul style="list-style-type: none"><li>• Piccoma a ouvert en 2016 et visait plus le marché japonais.</li><li>• Elle devient en 2021 la 7ème application mondiale en termes de dépenses des consommateurs.</li></ul>                                                                                                                |
| <b>Naver</b>               | Naver Webtoon       | 21,4 milliards           | 57,4M €        | <ul style="list-style-type: none"><li>• La plateforme la plus développée à l'international.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                             |

|                      |               |               |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------|---------------|---------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      |               |               |         | <ul style="list-style-type: none"> <li>En France, elle a compté plus de 2 millions d'utilisateurs actifs et mise son développement sur des contenus locaux avec 40 auteurs et artistes en contrat uniquement pour la plateforme.</li> </ul>                                                                                                                            |
| <b>Kidari Studio</b> | Lezhin Comics | 1,5 milliards | 30,6M € | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lezhin apparaît sur le marché du webtoon en 2013.</li> <li>A partir de Novembre 2014 elle abrite plus de 400 webtoons différents, ce qui fait d'elle la plateforme avec le plus large catalogue.</li> <li>L'entreprise est rachetée par Kidari Studio en Février 2021.</li> </ul>                                               |
|                      | Delitoon      | N/A           |         | <ul style="list-style-type: none"> <li>Entreprise de diffusion de webtoon française créée en 2011. Les séries proposées sont principalement originaires de Chine et Corée du Sud et traduites par l'éditeur.</li> <li>L'entreprise est rachetée par Kidari Studio en 2019 et lui génère 8,9 millions d'euros de chiffre d'affaires en France la même année.</li> </ul> |
| <b>RIDI</b>          | Manta         | N/A           | 12,1M € | <ul style="list-style-type: none"> <li>Manta est une plateforme de lecture de webtoon créée en 2020 et est dédiée principalement au marché américain.</li> <li>Elle possède notamment un abonnement mensuel et compte plus de 500 000 téléchargements en quatre mois seulement.</li> </ul>                                                                             |

*Tableau répertoriant les plateformes principales de webtoons ainsi que les bénéfices générés par les industries en 2019. D'après l'ambassade de France en Corée.*

Au cours des vingt dernières années, l'industrie du divertissement en Corée s'est grandement appuyée sur le webtoon pour, non seulement, doubler ses bénéfices à l'échelle locale mais aussi pour assurer son expansion sur l'échelle internationale. On le voit notamment avec le rachat de la plateforme française Delitoon.

Aujourd'hui c'est l'application *WEBTOON* qui occupe le marché international : elle détient notamment des bureaux en France et travaille aujourd'hui avec des grands distributeurs comme Hachette et des maisons d'édition comme Hugo Publishing.

*b. Stratégies marketing et bouleversement de l'industrie*

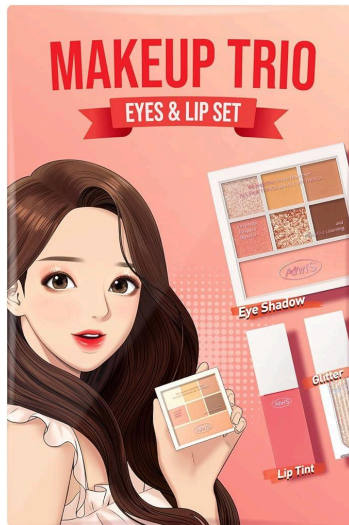
Comme évoqué dans notre première partie, le webtoon a été confectionné dans un but marketing, au même moment où les coréens apprenaient à se familiariser avec un smartphone. Dans cette effervescence numérique, le monde créatif du webtoon s'est vu réapproprié par les grandes entreprises pour des démarches publicitaires. L'une des démarches marketing les plus connues aujourd'hui reste la méthode OSMU (One Source Multi Use). Les œuvres qui connaissent beaucoup de succès dans le milieu du divertissement sont susceptibles d'obtenir différentes adaptations multimédias, qu'elles soient dans le domaine de l'animation ou du cinéma.



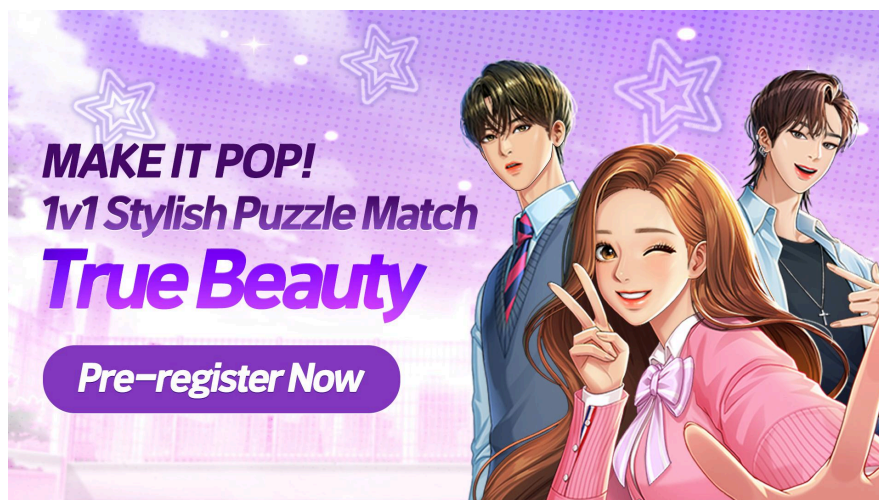
*Webtoon True Beauty de Yaongyi, adaptée en série télé en 2020 sera adapté en animé cette année par le studio N and Cocktail Media.*

Des exemples, on peut en souligner une large palette, la plus populaire reste l'œuvre de Yaongyi, *True Beauty*. On suit l'histoire d'une jeune femme, qui, après avoir été harcelée pour son physique et son attrait pour les comics, décide de se faire un grand « makeover » après avoir regardé des vidéos de maquillage dans le but de devenir la plus belle fille de l'université.

L'attrait pour le webtoon vient en grande majorité du public de la série télé qui a connu un franc succès à sa sortie grâce aux têtes d'affiche Cha Eun Woo, Hwang In Youp, Kim Min Gi ou encore Moon Ga Young. Le mécanisme du One Source Multi Use est d'utiliser et réutiliser ce qui marche dans le milieu du divertissement. Les grandes entreprises prennent ainsi beaucoup moins de risques en visant une communauté loyale à l'œuvre principale.



Le but est d'exploiter la source primaire (soit le webtoon dans ce cas) à travers différentes collaborations et adaptations afin d'en générer toujours plus de bénéfices. Cette déclinaison des supports permet de donner aux adaptations ainsi qu'à l'œuvre originale une renommée quasi internationale. Pour rester dans notre premier exemple, en plus de ses adaptations multimédia, True Beauty a eu l'occasion de collaborer avec une marque de maquillage coréenne All My Things (AMTS). L'œuvre s'est même transposée dans un jeu vidéo !



*Live Puzzle Battle : True Beauty* reprend la même narrative que la série : « embellir » la protagoniste en gagnant des niveaux. Il est développé par le Studio LICO.

Le OSMU (One Source Multi Use) est une mécanique dont on ne peut plus douter l'efficacité. Beaucoup de dramas coréens à succès sont en réalité des adaptations de webtoon dont la popularité a dépassé les attentes des auteurs et des plateformes.



Parmi les plus gros succès de Netflix on peut notamment souligner les adaptations de *Love Alarm* de Chon Kye Young et *Sweet Home* de Kim Carnby et Hwang Young Chan.

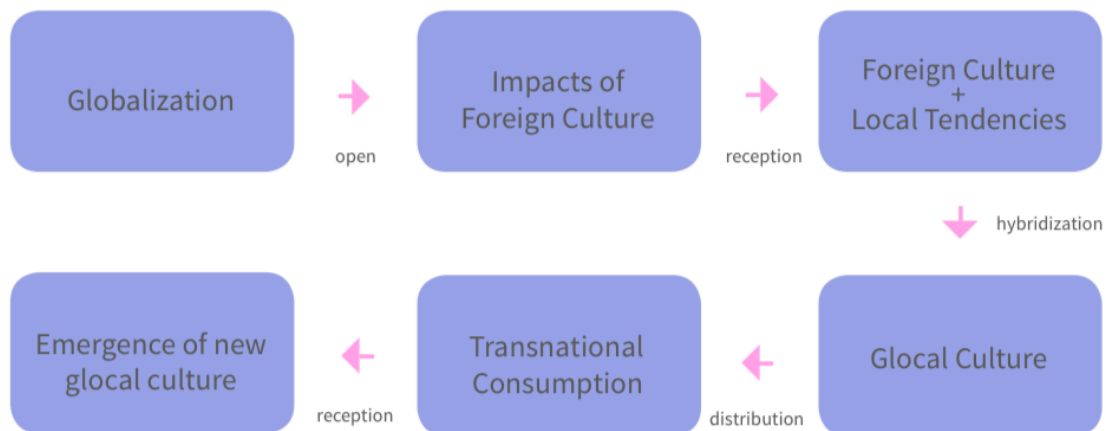
Dans le domaine marketing, la méthode OSMU est régulièrement comparée à une autre mécanique similaire qu'on nomme en anglais « *transmedia storytelling* ». Il s'agit d'une méthode de communication beaucoup utilisée en marketing et dans l'industrie cinématographique. Elle a pour but d'explorer différents arcs narratifs d'une même franchise sur différentes plateformes. Pour reprendre les mots de Henry Jenkins, chercheur dans le domaine des nouveaux médias, il s'agit *d'un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée.*

En réalité, la méthode du OSMU s'apparente plutôt à du cross-média, qui a pour objectif de décliner un même contenu sur différentes plateformes. C'est une mécanique plus simple puisqu'elle s'appuie sur un script définie qui demande moins de réajustement et qui permet à certains de découvrir l'œuvre à travers une adaptation, ou pour les lecteurs, de la redécouvrir sous un tout autre format.

c. *Un succès à l'international : la « Glocal » culture*

Avant de nous centrer sur son succès au sein du paysage éditorial et littéraire français, il est important de souligner que le webtoon est un des principaux export de la culture coréenne à l'internationale. Dans un dossier rédigé par Jang Won Ho et Song Jung Eun appelé *Webtoon as a new Korean wave in the process of Glocalization*, on parle d'injecter un contenu ou produit de provenance internationale au sein d'une culture locale.

Reprenons l'exemple du manhwa et de son contexte historique qui reprend parfaitement cette mécanique. Utilisé pour qualifier le format papier d'un webtoon, le manhwa est directement inspiré du manga et de la culture japonaise. Dans le premier sens du terme, la glocalisation est un néologisme anglais datant des années 1990. Il consiste à mettre en place dans une culture locale un contenu basée sur une culture internationale. Ce fut d'ailleurs, un grand sujet de controverse dans les années 1980 étant donné les tensions existantes entre les deux pays. Pour le simplifier, c'est un mécanisme qui adapte un produit ou un service en fonction d'où il est commercialisé.



*Schéma retraçant le processus de « Glocalization » et sa consommation transnationale. Révisé par Jang Won Ho, Song Jung Eun et Lee Byung Min.*



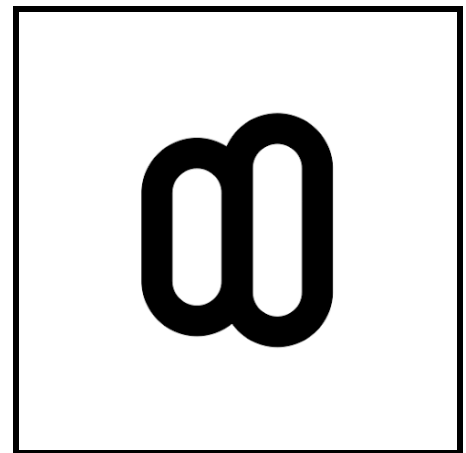
Dans ce schéma retraçant le chemin de la « glocalization », on part d'abord d'une ouverture de la globalisation et l'impact d'une culture étrangère dans un milieu local. Cette réception d'une culture étrangère s'installe dans des tendances, cette fois locales, qui donnent naissance à un contenu hybride qu'on nomme la « Glocal Culture ». Cette culture est par la suite redistribuée dans une consommation transnationale qui donne émergence à de nouveaux contenus, eux-mêmes basés sur différentes cultures.

Mais comment ce concept se transpose t-il dans le webtoon ? Ce processus de glocalisation démontre l'internationalisation du webtoon ainsi que l'expansion d'auteurs et d'artistes à travers le monde qui souhaitent raconter leur propre histoire. Les plateformes se réinventent, proposent des contenus plus vastes et diversifiés, ce qui permet ainsi d'attirer un plus large public. L'exemple de la France va nous permettre d'évaluer ce processus et de comprendre comment le webtoon s'est installé en France et fait désormais partie intégrante de notre littérature.

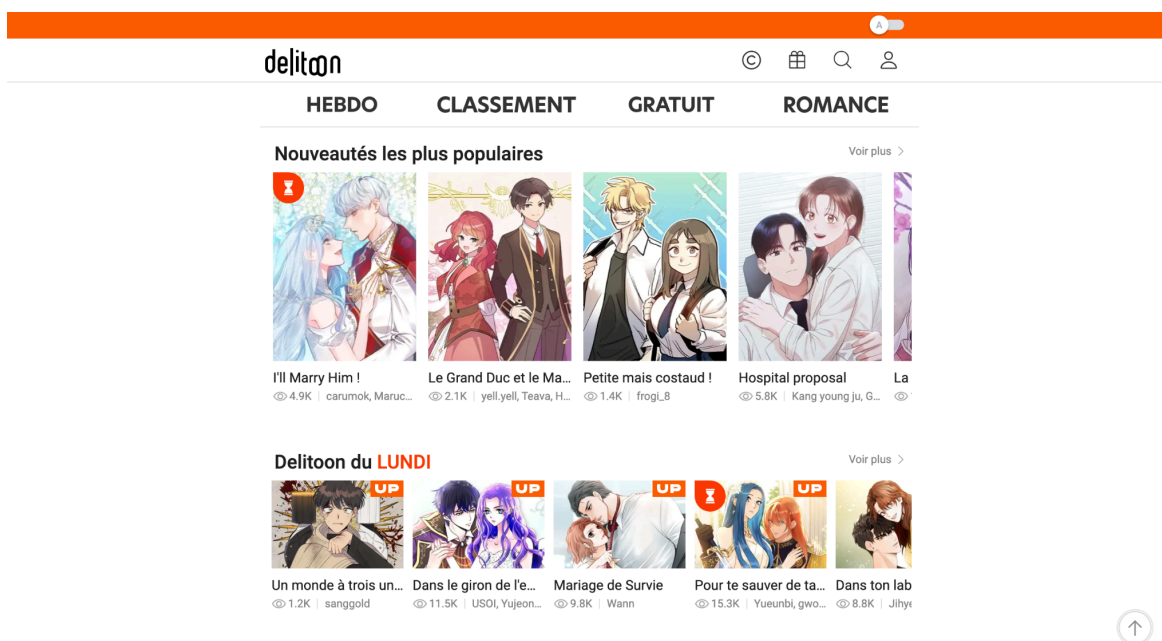
## 2. Son exportation en France

### a. *Delitoon : un précurseur du webtoon en France*

Avant que la branche coréenne s'installe, le premier précurseur du webtoon en France était la plateforme Delitoon. Elle est développée par Didier Borg en 2011. A partir de 2016, Delitoon devient une plateforme de diffusion d'œuvres qui nous proviennent principalement d'Asie (notamment la Chine et la Corée du Sud) et traduites directement en français par l'éditeur. Elle utilise un modèle économique basé sur le *freemium*, qui offre la possibilité de lire les premiers chapitres de toutes les séries gratuitement et de débloquent les autres en moyennant l'achat.



*Logo de la plateforme*

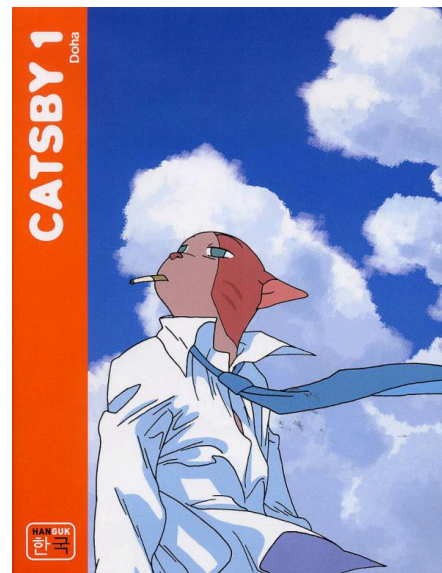


Page d'accueil du site de Delitoun.

La plateforme est rachetée en 2019 par Kidari Studio et a cumulé un chiffre d'affaires s'élevant à plus de 10 millions d'euros. La même année, elle a comptabilisé plus de 2 millions d'utilisateurs quotidien, un chiffre qui n'a cessé de croître avec les années faisant concurrence aux plus grands piliers de cette industrie, Webtoon et Piccoma.

#### b. Les premières éditions reliés

Il n'a pas fallu longtemps au marché éditorial français pour relever le potentiel commercial du webtoon. Cela s'est d'ailleurs mis en place, bien avant que le webtoon, sous son format numérique, voit le jour en France. Le premier à avoir été édité remonte aux années 2007-2008. Il s'agit de *Catsby* de Doha Kang et Kim Seung Jin publié aux éditions Casterman. Il raconte l'histoire d'un chat de 26 ans, Catsby qui ne parvient pas à trouver d'emploi et de son meilleur ami et colocataire Hound, professeur à mi-temps.







Après ça, on fait un saut de dix ans. En 2017, les éditions Pika publient *L'Homme de la mer* de Jang Deok Hyun dans leur rubrique Pika Graphic dédiée aux romans graphiques. On y suit l'histoire d'Anna, qui, après avoir quitté son travail de vendeuse, rencontre un pêcheur de coquillage du nom de Deok Hyun, qui va lui enseigner sa profession de pêcheur en apnée. L'œuvre prône des notions comme l'introspection ou encore comment travailler sur son passé et aller de l'avant.

A partir de 2020 et 2021 c'est l'effervescence des webtoons dans le milieu de l'édition. On retrouve des titres à succès comme *Solo Leveling*, une œuvre originale de Chugong ; *Tower of God* de SUI, *Qu'est-ce qui cloche avec la Secrétaire Kim ?* de Kim Myeong Mi ou encore *The God of High School* de Park Young Je. Les maisons d'éditions ouvrent leurs branches dédiées à la publication de webtoon comme Delcourt-Tonkam avec Kbooks (qui s'est elle-même déclinée avec Kbooks BL dédiée à la publication de boys love).

Cette même maison d'édition est derrière la création de la plateforme Verytoon, en Janvier 2021. Une autre plateforme numérique de webtoon en français, qui a notamment publié *Solo Leveling*. L'édition reliée de la série est sortie peu de temps après, en avril 2021 et a comptabilisé plus de 100 000 exemplaires.<sup>10</sup> Cependant face à la concurrence numérique comme l'entreprise Naver ou Kakao, la plateforme ferme ses portes en Juillet 2023. En revanche, le label Kbooks persiste sur le marché éditorial.

---

<sup>10</sup> Chiffres communiqués par Thierry Rodriguez, directeur des éditions Delcourt-Tonkam pour le magazine ActuaBD.

### 3. Le déclin du webtoon

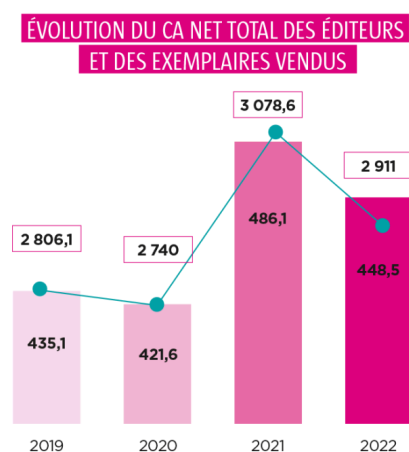
#### a. Un marché en surproduction

Avec l'effervescence et la concurrence rude du marché français, beaucoup de maisons d'éditions signent avec les auteurs et plateformes de webtoon. Chaque année, on peut voir plus d'une vingtaine de séries publiées et éditées dans nos librairies et l'aspect gratuit du webtoon s'efface petit à petit. En 2024, beaucoup d'œuvres qui nous parviennent, peine à trouver leur public en France. Ce qui entraîne, malheureusement, un certain déclin du webtoon sur le marché éditorial.

Il y a plusieurs facteurs à prendre en compte : depuis ce début d'année, on comptabilise plus d'une quinzaine de titres annoncés et déjà édités en France. La cadence de publication des maisons d'édition depuis le mois de janvier est rude et il n'est pas toujours évident pour les consommateurs de suivre ce rythme.

C'est sans compter que le marché numérique fait face à la même problématique. De nouvelles séries apparaissent tous les jours et entre toutes les plateformes de diffusion à notre disposition, il n'est pas toujours évident de garder le rythme. Mais compte tenu de la concurrence rude, les entreprises se doivent de se renouveler et de proposer à leurs consommateurs, la dernière tendance ou la dernière série populaire afin de booster leurs bénéfices.

Lorsqu'on s'appuie sur des chiffres, on peut constater que le marché de l'édition s'affaisse petit à petit depuis l'épidémie du COVID-19. D'après le Syndicat National de l'édition (SNE), on constate entre 2021 et 2022 une baisse du chiffre d'affaires de 5,4% et une baisse du taux d'exemplaire vendus de 7,7%. Depuis, chaque année, certaines maisons d'édition sont contraintes de revoir leur charte de prix à la hausse. C'était notamment le cas des éditions Glénat, qui sont pourtant, l'un des premiers distributeurs en France devant les éditions Ki Oon.

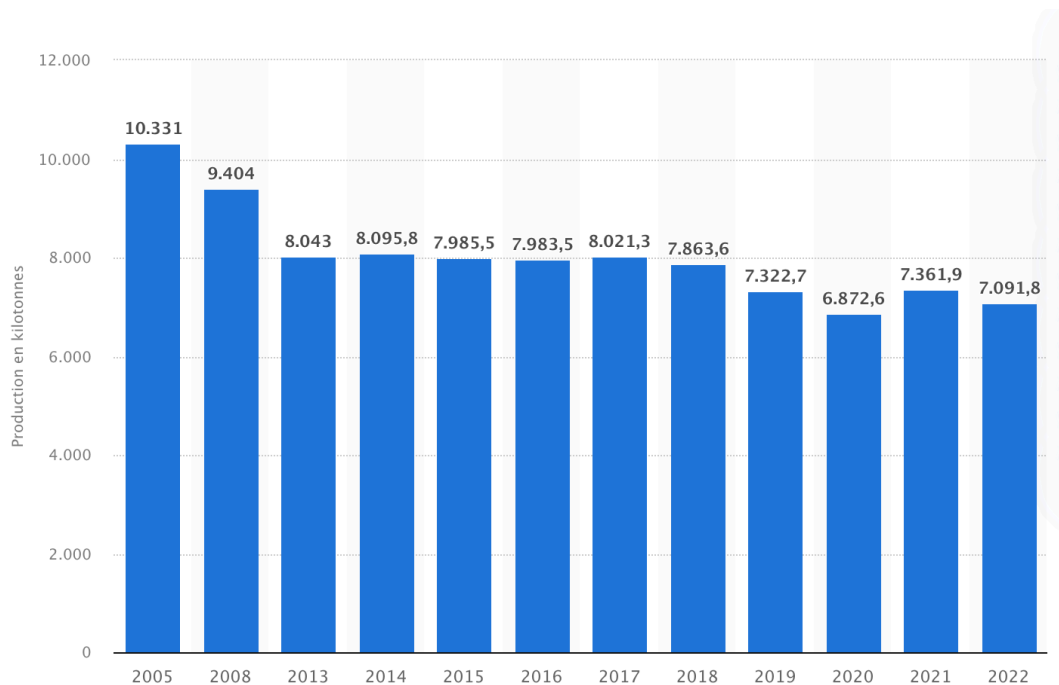


CA net entre 2019 et 2022 selon le SNE.

### *b. L'effondrement de l'industrie papetière*

Ce cercle vicieux qui entraîne l'augmentation des prix est également dû à un facteur important : l'impression. Reprenons le webtoon par exemple : un tome en librairie coûte entre quatorze et seize euros. On a pour la plupart, une couverture souple, décorée d'un vernis sélectif pour faire ressortir les éléments importants et attirer le consommateur. L'intérieur est tout aussi complexe, entre 200 et 250 pages entièrement imprimées en couleur sur un papier et brillant pour en faire ressortir la qualité. Tous ces éléments font que le prix de production d'un webtoon au format relié devient très vite, un gouffre financier. Mais c'est d'autant plus impactant lorsqu'on prend en compte l'industrie papetière qui subit une pénurie forte avec les années.

D'après une étude de Maxime Gautier publiée sur Statista, la France est le treizième plus gros consommateur de l'industrie papetière avec au total plus de huit millions de tonnes de papier produites en 2017 dont le quart est utilisé à des fins graphiques.



*Production de l'industrie des papiers et cartons en France entre 2005 et 2022 (en kilotonnes)  
publié par le Statista Research Department.*

En comparant ce chiffre sur son évolution totale et au fil des années, notre production s'est grandement stabilisée mais n'en reste pas moins un pari financier pour les maisons d'édition avec les années. Il est normal que beaucoup d'entre-elles jouent la sécurité, en s'appuyant sur la tendance et ce qui est populaire auprès des consommateurs afin de centraliser leurs campagnes communicationnelles sur les titres qui sont plus à même de générer un bénéfice.

Afin de souligner les différentes pratiques et mécaniques étudiées jusqu'alors, j'ai eu l'occasion de travailler et d'analyser l'œuvre *Omniscient Reader's Viewpoint* illustrée par Sleepy-C et UMI dans le cadre de ce mémoire. Une histoire écrite par Sing N Song qui a non seulement traversé la barrière de la langue et s'est fait connaître à l'internationale; mais qui a aussi eu le droit à son adaptation en webtoon. Analyser les processus d'adaptation et la réception de celle-ci est la dernière étape de notre étude.

## ÉPILOGUE : OMNISCIENT READER VIEWPOINT, SLEEPY-C

### 1. L'histoire d'un unique lecteur : un roman de SingNSong

#### a. Le point de départ

Notre histoire commence dans un métro. Kim Dokja, en route pour rentrer chez lui, s'apprête à lire le tout dernier chapitre de son web-roman préféré « *Trois façons de survivre dans un monde en ruine* », qu'il suit depuis plus de treize ans. Ce web-roman contenant plus de trois mille chapitres n'a connu qu'un seul et unique lecteur toutes ces années : Kim Dokja. Mais voilà qu'après la lecture de ce fameux épilogue : l'auteur, caché sous le pseudonyme de « *tls123* » lui envoi un mystérieux message. L'auteur souhaite lui envoyer un cadeau qui n'est d'autre que l'entièreté de son roman accessible n'importe où, n'importe quand, suivi d'un unique et dernier message : « C'est grâce à vous si le monde connaît mon histoire. »

Voilà que 19h sonne, et le métro s'arrête brusquement en plein milieu de la rame. Et alors que beaucoup pense à une simple coupure de courant, ils sont tous confrontés à une brutale réalité : une entité qu'on appelle un dokkaebi<sup>11</sup> leur propose un défi des plus terrifiants : tuer ou être tué. Et cette scène, Kim Dokja ne la connaît que trop bien, puisqu'il la déjà lu, dans un web-roman avec lequel il est plus que familier.

Dans ce roman où la fin du monde s'abat sur terre, une seule personne sait le futur qui l'attend. Un simple lecteur a désormais un regard omniscient sur un univers qu'il a vu et imaginé pendant des années.



Couverture du premier tome de  
Omniscient Reader publié sur Mupia.

---

<sup>11</sup> Le dokkaebi est un être surnaturel présent dans la mythologie et le folklore coréen. Il peut prendre différentes formes selon les légendes mais celle d'un goblin à l'aspect humoristique reste la plus connue. D'après l'association *Bonjour Corée consacrée à la culture coréenne en France*.

b. À propos des auteurs

On ne sait que très peu de choses sur les auteurs de *Omniscient's Reader Viewpoint*. Sing N Song ou Sing Shong en coréen n'est qu'un pseudonyme utilisé par le couple marié pour publier leur roman sur les plateformes officielles comme Mupia ou Naver. En plus de *Omniscient's Reader Viewpoint*, ils sont également les auteurs de *The World After the Fall* qui a également eu le droit à son adaptation en webtoon.



*Omniscient Reader's Viewpoint* compte aujourd'hui plus de 550 chapitres édités en Corée en plus d'une vingtaine de volumes reliés et illustrés par Blackbox. Malgré la popularité de son webtoon, le roman en revanche, ne connaît pas de traduction officielle en anglais ou en français à ce jour.

Alors, comment le roman a su se faire connaître par le public international malgré la barrière de la langue ? Beaucoup de fans ont travaillé sur une traduction anglaise du roman qui a été énormément partagée sur les réseaux sociaux et qui est encore aujourd'hui appréciée par beaucoup.<sup>12</sup>

*Omniscient's Reader Viewpoint, Tome 1.  
Illustration par BLACK BOX.*

---

<sup>12</sup> C'est sur cette traduction que se basent mes recherches sur ce roman. Aucune traduction officielle n'est encore disponible à ce jour.

Ce qui fait de *Omniscient's Reader Viewpoint* un roman si apprécié par ses fans, c'est avant tout la facilité de s'identifier à ses personnages. Kim Dokja, 28 ans, n'est qu'un simple employé pour une entreprise de jeux vidéo et aime lire des romans sur internet. La passion et l'amour qu'il a voué au travail de l'auteur de « Trois Façons »<sup>13</sup> pendant toutes ses années est un message direct des auteurs pour leurs lecteurs. À travers un univers marqué par les connaissances historiques mais aussi mythologiques des auteurs Sing N Song, notre lecteur évolue dans un monde qui a été spécialement érigé pour lui et lui seul.

Dans une note d'auteur rédigée par Sing N Song en décembre 2021, pour la publication du premier volume en format relié, ils racontent la difficulté d'écrire une histoire à deux : « *L'un efface une phrase que l'autre a pris du temps à écrire. L'un écrit quelque chose à l'endroit que l'autre avait volontairement laissé vide. Qu'est ce que ça signifie pour deux personnes d'écrire une seule et unique histoire ? A chaque fois que l'on se posait cette question, il nous venait à l'idée d'imaginer Omniscient's Reader Viewpoint écrit dans des univers parallèles.* »<sup>14</sup> Ils expliquent la diversité de possibilités que peut offrir une histoire et les multiples interprétations possibles, qui existent à travers chaque lecteur.trice et qui peuvent différer de leur vision d'auteur.

« *J'espère que lors d'un jour empli de solitude, cette histoire que l'on a créée tous ensemble pourra devenir une source de force pour chacun d'entre nous.* »<sup>15</sup> *Omniscient Reader's Viewpoint* est un hymne d'hommage à l'écriture, à l'imaginaire mais il s'agit surtout d'une histoire écrite pour un seul et unique lecteur.

---

<sup>13</sup> Version abrégée du titre « Trois façons de survivre à un monde en ruine ». D'après la traduction proposée par Pika Wavetoon.

<sup>14</sup> “One person erases a sentence that the other person spent a long time thinking up. One person writes something down in a space that the other person intentionally left blank. Just what does it mean for two people to write one story? Whenever this question came up, the idea of “Omniscient Reader's Viewpoint” being written in other parallel universes came to our minds.” Traduction anglaise anonyme sur Pastebin.

<sup>15</sup> “I hope that, on a lonely day, this story that we and everyone else created together can become each other's strength.”



c. *L'auteur caché derrière « Trois Façons » et son protagoniste*

Afin de comprendre l'univers de *Omniscient Reader*, il est intéressant de comprendre le monde sur lequel il repose en premier lieu. L'œuvre *« Trois Façons de survivre dans un monde en ruine »* dans cet univers est écrite par un pseudonyme du nom de « tls123 ». En revanche, l'identité de cette autrice nous est révélée très tôt dans l'histoire sans même que nous, lecteurs (dont Kim Dokja) n'en prenions conscience. Après tout, qui passerait treize ans de sa vie à écrire une histoire pour qu'une seule personne puisse la lire ? C'est pourtant ce qu'a fait Han Sooyoung.

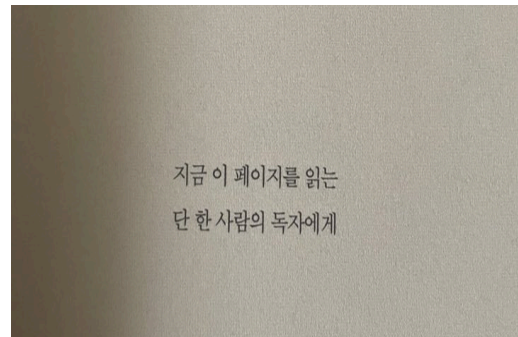
D'abord présentée comme une simple autrice qui copie le véritable auteur de *« Trois Façons »*, il nous est révélé par la suite qu'elle est bien l'auteur qui se cache derrière ce pseudonyme. Pendant treize ans, elle écrit une histoire, crée un personnage qui sera capable de sauver Kim Dokja de son désespoir que lui inflige sa vie. Si elle n'est pas capable de le sauver alors le protagoniste de son histoire en sera probablement capable lui, de lui insuffler l'espoir et l'envie de vivre qui l'a quitté depuis si longtemps déjà.



(De gauche à droite) Han Sooyoung, autrice de *« Trois Façons »*, Yoo Joonghyuk le protagoniste de *« Trois Façons »* et Kim Dokja. Illustration par Black Box.



Parce que oui, il est important de rappeler que Kim Dokja n'est pas le protagoniste de notre histoire, il n'est qu'un lecteur. Dans l'édition reliée de *Omniscient Reader*, une citation est inscrite avant même de se plonger dans l'histoire : « *À ce seul lecteur qui lit cette page à cet instant.* »<sup>16</sup> c'est un hommage au lecteur et une première immersion dans ce roman créé pour Kim Dokja.



*Première page de l'édition coréenne de Omniscient Reader © midaytryst*

Si Kim Dokja est pour nous, le protagoniste de *Omniscient Reader*, Yu Junghyeok reste le protagoniste du roman « *Trois Façons* ». Yu Junghyeok a une place primordiale dans cette œuvre et montre tout l'impact que peut avoir la fiction sur notre réalité et sur nous-mêmes. Notre protagoniste est ce qu'on appelle dans l'univers du *Lecteur Omniscient* « un régresseur ». Afin de pouvoir atteindre la fin de cette histoire, il lui a été donné une immortalité maudite. Chaque scénario<sup>17</sup> qui dérape ou qui ne se passe pas comme prévu, Yu Junghyeok a la possibilité de recommencer son aventure depuis le début tout en gardant les souvenirs de ses vies précédentes. Chaque tour que Yu Junghyeok a effectué, Kim Dokja les a lu avec ferveur, compassion, et impatience. Dans le chapitre 297 appelé *Reader and Writer*, Kim Dokja souligne le personnage de Yu Junghyeok comme « le protecteur de sa jeunesse ».<sup>18</sup>

Ce monde que Kim Dokja a observé depuis plus de dix ans est désormais celui dans lequel il vit, celui dans lequel il peut faire et avancer comme il le souhaite. Dans le chapitre 359 : *Forgotten people of the scenario*, il dit : « Ce n'était qu'un mensonge. Mais cette histoire repose avant tout sur un mensonge. J'ai survécu aussi longtemps pour faire de mes mensonges une réalité. »<sup>19</sup> C'est ce à quoi Kim Dokja pense lorsque l'un de personnage du novel qu'il apprécie tant, Lee Jihye lui demande ce qu'elle deviendra à la fin de l'histoire. Mettre en avant la fiction comme un tissu de mensonge n'est qu'un prétexte pour Kim Dokja de la construire en une réalité.

<sup>16</sup> « *To the only reader who is reading this page right now.* » Traduction anglaise par @midaytryst sur X.

<sup>17</sup> Dans l'histoire, les personnages doivent traverser diverses épreuves et combat qu'on appelle des scénarios.

<sup>18</sup> « *The person who protected my youth was disappearing into a world I didn't know.* »

<sup>19</sup> « *It was a lie. However, the novel was a lie in the first place. I lived so far to make my lies a reality.* »

#### *d. Construction d'un univers post-apocalyptique*

Un des éléments les plus intéressants de l'univers de *Omniscient Reader* reste ses fondations historiques, mythologiques et culturelles. Un milieu qui est bouleversé par la fin du monde est observé par des entités supérieures que l'on nomme des constellations. La survie des hommes est devenue un sujet mainstream pour ces entités qui ont besoin d'une source de divertissement. Parmi ces constellations, nous pouvons retrouver des noms célèbres dans la culture chinoise comme Sun Wukong aussi appelé le roi des Singes en français qui est le héros d'un roman de Wu Cheng'en, *La Pérégrination vers l'Ouest*.

On peut relever des noms connus de la mythologie grecque comme Hades, Persephone ou encore Zeus qui appartiennent au groupe Olympus (Un regroupement de constellation est appelé une nébula, on retrouve encore cette référence à l'espace et aux étoiles). On retrouve également des références au bouddhisme ou encore à l'hindouisme à travers les personnages de Nirvana<sup>20</sup> et de Surya<sup>21</sup>, des constellations appartenant à la nébula qu'on nomme Veda<sup>22</sup>. On peut citer encore de nombreuses références notamment l'archange Uriel<sup>23</sup> qui est représenté et bien d'autres encore.

Dans sa globalité, *Omniscient Reader's Viewpoint* possède une infinité de références culturelles et sous-entend une grande passion de la part des auteurs pour le folklore coréen et ses fondations historiques. Néanmoins il est intéressant d'étudier comment retranscrire toute cette mythologie dans le format du webtoon, d'autant plus que les styles artistiques de Sleepy-C (illustratrice du webtoon) et Black Box (illustrateur.trice du roman) sont diamétralement opposés.

---

<sup>20</sup> Nirvana est un concept philosophique qui prêche « l'extinction de tous les désirs de ce monde, qui libère l'homme de sa condition de souffrance, de l'illusion et de l'ignorance. » (Définition Larousse)

<sup>21</sup> Dans l'hindouisme, Surya est le Dieu du soleil.

<sup>22</sup> « Ensemble de textes brahmaniques qui sont à la base des rites, des croyances et de l'organisation de la société hindoue. » (Définition Larousse).

<sup>23</sup> Quatrième archange de la religion chrétienne (vénéré notamment par l'Église anglicane ou copte).

## 2. Ses adaptations

### a. Du web-roman au webtoon

Avant de parler de la transposition du numérique au papier, il est intéressant d'observer que dans le processus d'adaptation, ce sont les différences artistiques pour les visuels des personnages qui sont les plus flagrantes. Black Box comme Sleepy-C ont apporté leur patte artistique à cette histoire au travers de certains personnages secondaires qui sont très inspirés également de la mythologie comme j'ai pu l'évoquer plus haut.



Pour le personnage de Sun Wukong on retrouve un design très différent du webtoon au roman. Cette image de guerrier sans faille est bien plus marquée sur le design du webtoon avec son armure et les larges spallières qu'il porte sur ces épaules. On retrouve néanmoins le bandeau doré sur les deux designs, qui reste fidèle à l'origine du personnage.

*Visuel de Sun Wukong dans le roman par Black Box (gauche)  
et dans le webtoon illustré par Sleepy-C (droite)*

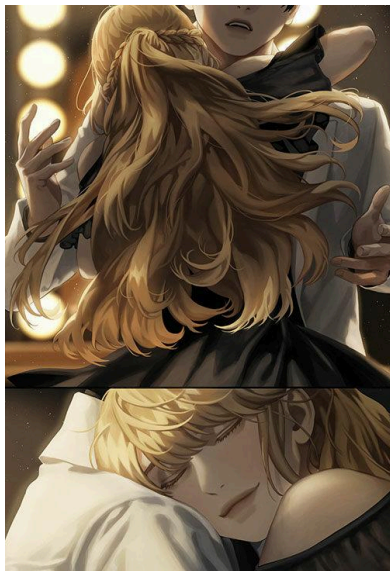
En effet, le nom de la constellation que représente Sun Wukong se nomme « Prisoner of the Golden Headband » (Le prisonnier du bandeau d'or en français). Dans l'œuvre originale, Sun Wukong obtient un premier bandeau le « constrictif » après avoir tué six voleurs qui lui vaut de couper tout contact avec son professeur, Tripitaka. Sun Wukong est cependant amené à revenir auprès de son maître, toujours à la recherche de plus de puissance. C'est à cet instant qu'il est piégé à porter ce caractéristique bandeau doré qui n'est pas là pour le rendre plus puissant mais bien pour le contrôler et « apaiser » son dévouement au combat. Ce bandeau doré ne tombera qu'après que Sun Wukong se soit converti au bouddhisme.

Pour Nirvana, son design diffère légèrement. Il est important de noter que le personnage de Nirvana dans l'œuvre ne se rattache à aucun genre et est donc considéré comme non-binaire. On retrouve cette volonté des artistes de marquer des traits androgynes mais qui restent plutôt masculins ce qui contrebalance avec les tenues.



*Visuel de Nirvana dans le roman par Black Box (gauche)  
et dans le webtoon illustré par Sleepy-C (droite)*

Dans l'illustration présentée par le roman, Nirvana semble porter une robe élégante aux motifs et drapés très similaire aux robes traditionnelles généralement portées en Asie du Sud. Cet aspect est renforcé et plus marqué dans les choix artistiques du webtoon. Nirvana porte cette fois sur l'illustration du webtoon, un sari, soit une longue étoffe et un vêtement traditionnel féminin.



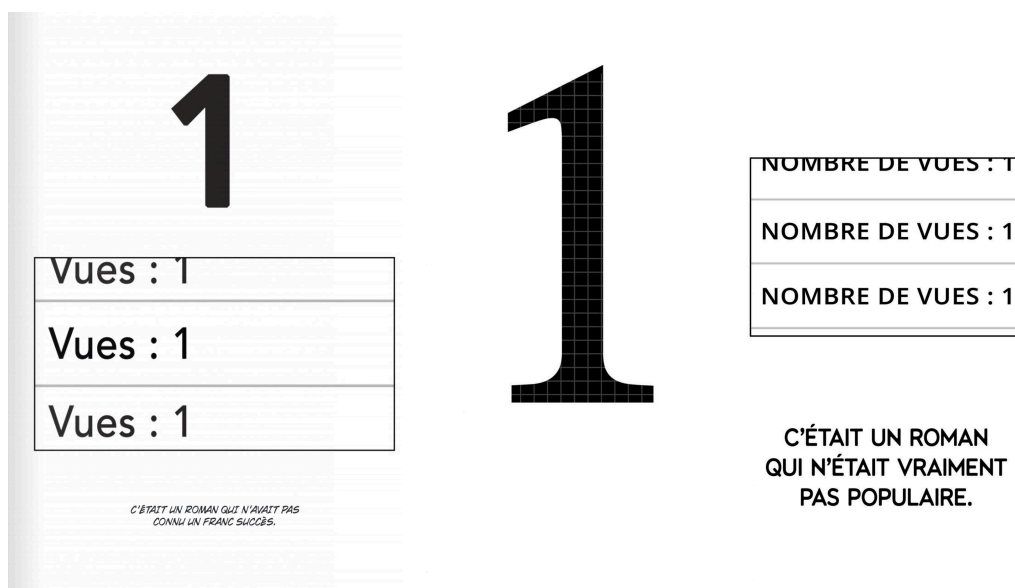
Certains personnages, en revanche, restent relativement similaires et c'est notamment le cas d'Uriel. Ici, la même scène est illustrée lorsqu'elle rencontre Dokja en chair et en os pour la première fois. Les traits emblématiques de l'archange ne bougent pas d'une adaptation à l'autre.

*Visuel de Uriel par Black Box (gauche) et Sleepy-C (droite).*



### b. Du webtoon au format relié

Dans cette partie, nous allons analyser l'introduction du webtoon de *Omniscient Reader's Viewpoint* et comparer la version publiée sur l'application officielle WEBTOON, puis sur la version reliée, éditée chez les éditions Pika Wavetoon. Le but est de comprendre et de discerner les différences entre ce format vertical traditionnel du webtoon, à la version classique du format relié. Quels changements ont été apportés et changent-ils l'authenticité de l'histoire ?<sup>24</sup>



Voici sur quoi s'ouvre le webtoon. Ce grand 1 imposant, marquant le début de l'histoire qu'on s'apprête à lire, mais qui souligne également le nombre de vues que reçoit chaque chapitre du roman que l'on nomme « *Trois façon de survivre dans un monde en ruine.* » Une seule lecture par chapitre, Kim Dokja. Il est important de prendre en compte que les dimensions entre le format numérique et le format relié sont strictement différentes : sur le livre, on est sur une surface de 150 x 210 mm (mégapixel) alors que sur le format numérique, il s'agit d'une large bande verticale de 800 x 1280. Beaucoup de réajustement sont donc à souligner comme c'est le cas ici. Les éléments qui tiennent sur une seule page dans le format relié (gauche) me demande de défiler plus et de prendre deux captures d'écran afin de pouvoir comparer les mêmes détails.

<sup>24</sup> Les traductions entre les deux formats sont également différentes, ne parlant pas couramment coréen je ne ferai aucun commentaire sur ces dernières afin de me concentrer uniquement sur les intentions de mise en page.

TROIS FAÇONS DE SURVIVRE DANS UN MONDE EN RUINE

LU

Chapitre 1389

Commentaires : 1 Vues : 1

LU

JE NE COMPRENDS VRAIMENT PAS POURQUOI PERSONNE NE LIT CE CHEF-D'ŒUVRE !

Commentaires : 1 Vues : 1

LU

Commentaires : 1 Vues : 1

LU

Chapitre 1386

Commentaires : 1 Vues : 1

TOTAL DES CHAPITRES PUBLIÉS : 3 149

MOYENNE DE VUES : 1,9

MOYENNE DE COMMENTAIRES : 1,08

Plus récent | 1<sup>er</sup> chapitre

NON LU

Chapitre 3149

Chapitre 3148

Chapitre 3147

APRÈS, QUI SERAIT TENTE DE LIRE UN ROMAN QUI A PLUS DE 3 000 CHAPITRES ?

MOI QUI SUIS L'UNIQUE LECTEUR, J'AI MIS PLUS DE DIX ANS À TOUS LES LIRE.

< LES TROIS FAÇONS DE SURVIVRE DANS UN MONDE EN RUINE >

LU

ép.1389

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1388

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1387

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1386

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1385

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1384

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1383

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

LU

MAIS VRAIMENT, POURQUOI PERSONNE NE LE REMARQUE ? UN TEL CHEF-D'ŒUVRE ?

NOMBRE DE VUES : 1

LU

ép.1379

COMMENTAIRES : 1 NOMBRE DE VUES : 1

Poursuivons sur les pages suivantes. Dans la version du webtoon les cases sont plus longues afin de donner plus d'importance à cette idée de scroller qui imite le mouvement de Kim Dokja qui défile à travers les chapitres pour lire l'épilogue. On est face à une sorte de mise en abyme à travers son personnage qui est en train de faire exactement la même chose que nous : lire.

TROIS FAÇONS DE SURVIVRE DANS UN MONDE EN RUINE

LU

Chapitre 1389

Commentaires : 1 Vues : 1

LU

JE NE COMPRENDS VRAIMENT PAS POURQUOI PERSONNE NE LIT CE CHEF-D'ŒUVRE !

Commentaires : 1 Vues : 1

LU

Commentaires : 1 Vues : 1

LU

Chapitre 1386

Commentaires : 1 Vues : 1

TOTAL DES CHAPITRES PUBLIÉS : 3 149

MOYENNE DE VUES : 1,9

MOYENNE DE COMMENTAIRES : 1,08

Plus récent | 1<sup>er</sup> chapitre

NON LU

Chapitre 3149

Chapitre 3148

Chapitre 3147

APRÈS, QUI SERAIT TENTE DE LIRE UN ROMAN QUI A PLUS DE 3 000 CHAPITRES ?

MOI QUI SUIS L'UNIQUE LECTEUR, J'AI MIS PLUS DE DIX ANS À TOUS LES LIRE.

TOTAL D'ÉPISODES PARUS : 3149  
NOMBRE MOYEN DE VUES : 1,9  
NOMBRE MOYEN DE COMMENTAIRES : 1,08

EN MÊME TEMPS, QUI S'AVENTURERAIT À LIRE UN ROMAN DE PLUS DE TROIS MILLE ÉPISODES ?

DOUDOUN

DOUDOUN

DOUDOUN

MÊME MOI, QUI SUIS UN LECTEUR PLUTÔT CHEVRONNÉ, J'AI DÙ METTRE DIX ANS POUR ENFIN LIRE LE DERNIER ÉPISODE.

Ordre croissant

Ordre décroissant

NON LU

ép.3149

COMM

LU

ép.3148

COMM

LU

ép.3147

COMM

40

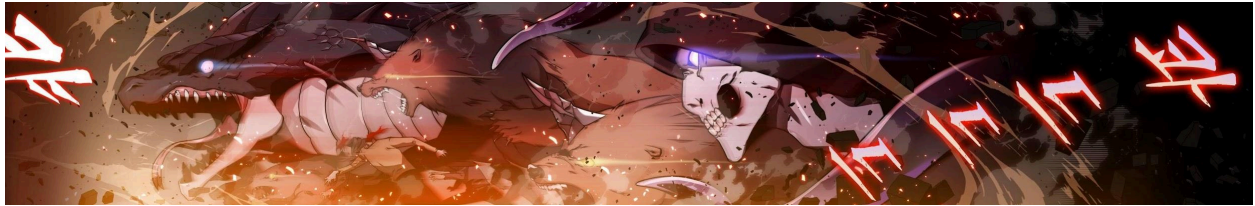
De plus, les détails et les larges lignes de textes sont toujours très espacés avec les cadres d'illustration afin que le lecteur sache où porter son attention. C'est le cas ici pour le détail du nombre de chapitres de « Trois Façons ». Ici, ces trois différentes planches sont regroupées sur une même page dans le format relié. Mais on y retrouve tout de même une logique de mise en page similaire. Les grandes lignes de textes sont centrées entre les cases ce qui permet de les mettre en valeur. Les deux bulles de dialogue qui montrent les pensées de Dokja sont, dans le format relié, fusionnées. Cette mise en page marque davantage la barrière entre les cases où il est assis et celle qui montre son écran de téléphone comme pour montrer la coupure entre la réalité et la fiction ainsi que sa position de lecteur.



Analysons maintenant les pages 9 et 10 qui je pense représente le parallèle parfait entre les deux formats. Sur la page 9 (gauche) l'illustration est montrée dans une découpe horizontale. Ces deux planches qui couvrent la page sont en réalité une seule et même illustration qui a été coupée en deux pour une meilleure harmonisation et visibilité des détails.



On remarque ainsi, les contraintes de découpage d'une si grande illustration sur une seule page. Ce qui accentue le parallèle avec la page suivante (droite). La page est également divisée en deux mais cette fois-ci, à la verticale. Les deux planches sont mises côte à côte sans grande différence avec le format original de l'œuvre. Par ailleurs, ce choix de mise en page met parfaitement en valeur tout le travail de dessin de Sleepy-C.



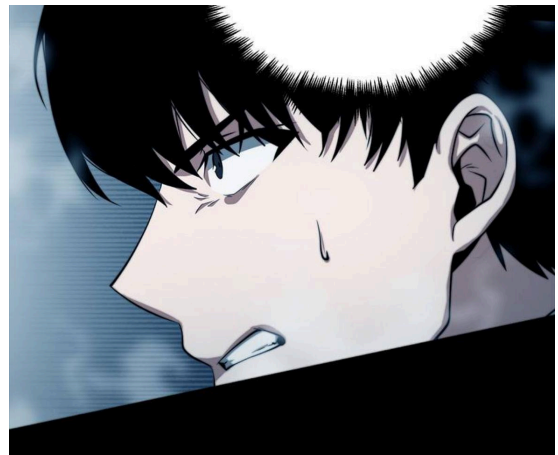
A titre de comparaison, voici ce à quoi ressemble l'illustration complète de la page 9 lorsqu'elle est présentée à l'horizontale depuis son format numérique. Il est pratiquement impossible de la garder ainsi sur un format relié sans altérer la qualité de l'image. Même sur une double page, le format aurait été compliqué à poser : on aurait sûrement dû avoir recours à des larges bandes noires juste pour mettre en valeur ce moment. En revanche, il s'agirait d'un énorme gâchis de place. La diviser en deux cases était donc la meilleure option de mise en page.



Cette fois-ci, sur la page 11 les différences de mise en page sont un peu plus flagrantes. On ressent dès les premières pages du format relié, une volonté d'être le plus proche et le plus authentique de la version originale du webtoon. Or, nous observons sur cette page, une première omission d'une planche.

En effet, ce gros plan sur l'expression perturbée de Dokja qu'on retrouve dans le webtoon (droite) n'est malheureusement pas présent sur l'édition reliée. On peut souligner différentes interprétations face à cette décision, mais la plus plausible reste celle de la contrainte de mise en page.

En observant plus précisément la découpe de cette planche, on peut facilement remarquer que cette dernière est particulière, étant d'une découpe diagonale sur le bas. Or, comme on peut le constater, le mouvement de la page est vertical. Les cornes du Dokkaebi sur le haut, la vision large sur les passagers du wagon avec au centre la bulle de dialogue. Y ajouter une découpe diagonale comme celle-ci serait prendre le risque de casser l'harmonie de la lecture.



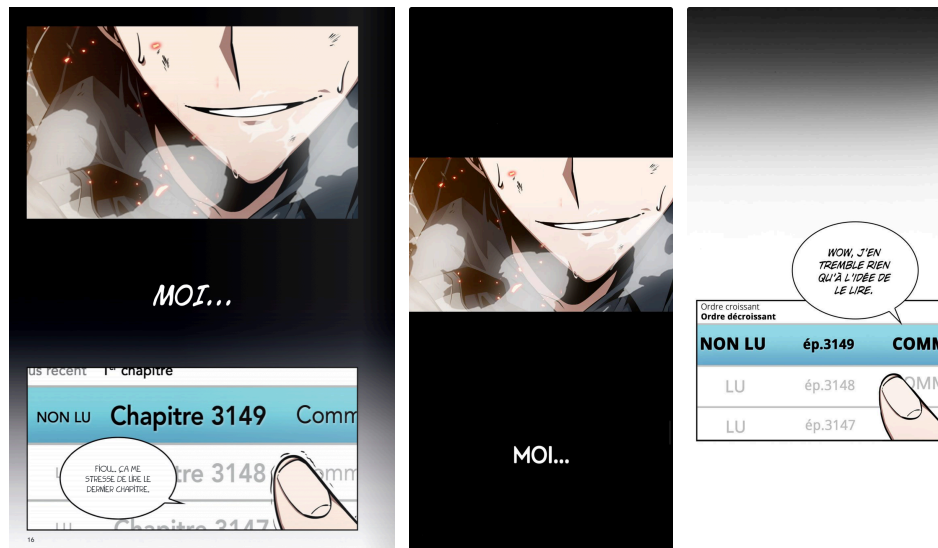
D'autant plus qu'il aurait fallu l'agrandir pour qu'elle soit sur la même échelle que le reste de la page ce qui aurait grandement altéré sa qualité au moment de l'impression.



La composition de la page 12 est plus chargée que ce qu'on voit depuis le début. L'image du téléphone sur le fond noir, donne l'impression qu'il tombe lorsque l'on défile le webtoon. Pour reproduire cet effet sur un format papier, il faut avoir recours à d'autres mécanismes. La page est divisée en deux colonnes mais cette fois, le téléphone déborde légèrement sur la case qui le suit, pour ainsi donner cette impression qu'il tombe. Comme si, dans sa précipitation, Dokja l'avait laissé tomber en se levant de son siège alors qu'il constate l'apparition du Dokkaebi.

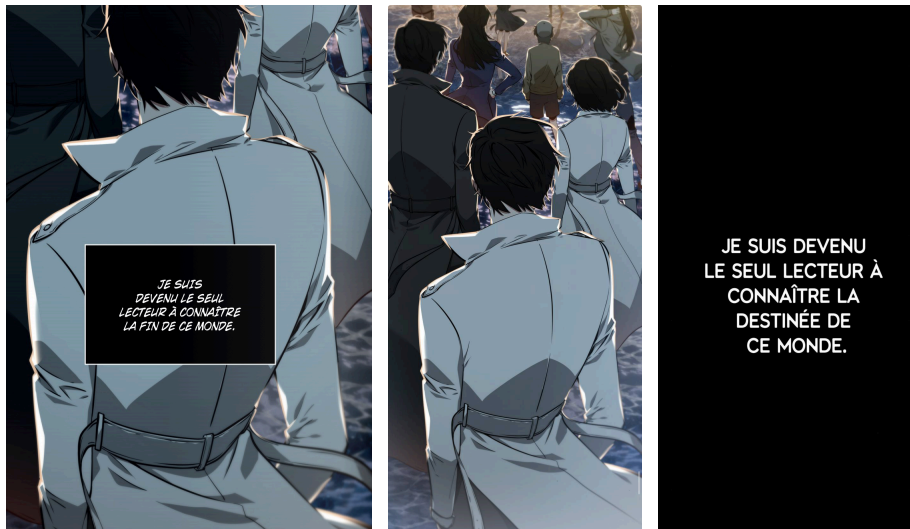


Les pages 14 et 15 ont une composition similaire aux pages 9 et 10. Une découpe horizontale sur la gauche qui met en valeur leur échange de regard. Sur la droite, une lecture plutôt verticale. Ce changement de mouvement sur la même double page rend le tout harmonieux sans surcharger la scène de combat qui est déjà suffisamment en mouvement.



La page 16 à le même principe d'agencement que la page 8 notamment. La ligne de texte sans bulle est encadrée par deux cases afin de le mettre plus en avant. La bulle de dialogue, quant à elle, a été décalée directement sur l'illustration, sûrement dans une volonté d'harmonisation et pour éviter de casser la mise en page en colonne (c'est-à-dire qu'on peut diviser la page en trois colonnes à l'horizontal). On peut également noter que de légers tremblements ont été ajoutés autour du pouce qui s'apprête à appuyer sur le nouveau chapitre, pour montrer l'impatience du personnage.





L'introduction s'achève sur cette image de Kim Dokja de dos, observant l'horizon. Le texte qui, dans le webtoon n'est que sur un fond noir est mit dans une case dans la version relié pour des raisons d'économie de place et de papier.

En revanche, par ce choix, on perd ce côté de finalité et dramatique à cette révélation qui rythme pourtant toute l'œuvre et qui résume une grande partie de l'intrigue de *Omniscient Reader's Viewpoint*.

### 3. Kim Dokja au Festival d'Angoulême

#### a. *L'histoire du festival de la bande dessinée*

Avant de vous raconter mon expérience au festival d'Angoulême et de la visibilité de l'œuvre au cours de ces quatre jours, il est important de poser les fondations historiques de cet événement qui déplace des milliers de passionnés à travers la France, et qui a aussi su s'affranchir des frontières françaises, devenant l'un des plus grands festivals d'Europe dédiés à la bande dessinée et à son patrimoine.

Tout commence en 1972, à la période où la bande dessinée commence tout juste à avoir une image plus adulte aux yeux de la société. Francis Groux, Jean Mardikian et Claude Moliterni, grands passionnés de cet univers, organisent en collaboration avec plusieurs libraires d'Angoulême une « Quinzaine de la bande dessinée » où plusieurs auteurs célèbres (tels que Marcel Gottlieb ou encore André Franquin) se sont retrouvés au musée d'Angoulême pour des dédicaces. L'engouement fut tel que deux ans plus tard, en 1974, nos trois passionnés de BD organisent une première exposition intitulée « *Dix millions d'images* » et fait grand succès dans le monde du livre. Éditeurs, auteurs, et même lecteurs se sont déplacés pour cet événement, et c'est grâce à cette popularité que la municipalité d'Angoulême signe l'acquisition d'un événement pérenne : ce qui n'était alors qu'une exposition devient alors le Festival International de la Bande dessinée d'Angoulême, marqué par sa première édition en janvier 1974.

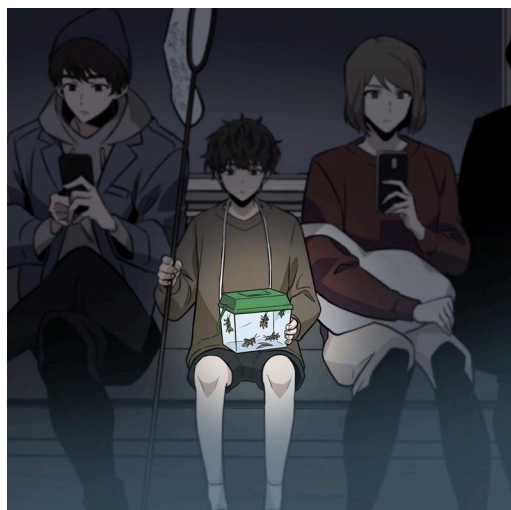
#### b. *Pika Editions et le lecteur omniscient*

Dans le cadre de ce mémoire de rédaction, j'ai eu l'opportunité, ce 25 janvier dernier, de participer à la 51<sup>e</sup> édition du Festival Internationale de la bande dessinée d'Angoulême. Pour cette occasion, la maison d'édition Pika a arboré les couleurs du webtoon *Omniscient Reader's Viewpoint*, illustré par Sleepy-C et qui est paru ce janvier en librairie. C'était également l'occasion pour la maison d'édition de mettre en valeur leur toute nouvelle branche : Pika Wavetoon, dédiée aux Webtoons.



*Images du stand des éditions Pika lors de la 51<sup>e</sup> édition du FIBD d'Angoulême.*

Ce lieu a été pensé pour faire plusieurs clins d'œil à la série. La reproduction du wagon de métro est identique à celui où commence l'histoire de notre lecteur, Kim Dokja. Ce même métro où il lit le tout dernier chapitre de son web-roman préféré : « *Trois façons de survivre dans un monde en ruine* ». On y retrouve également la petite cage à insectes du jeune Lee Gilyeong qui est un élément primordial relatif à ce premier « scénario ». De plus, les images aux murs rappellent le paysage que découvrent nos personnages lorsque le métro sort du tunnel.



*Omniscient Reader's Viewpoint,  
chapitre 1, Sleepy-C © Webtoon.*

Et c'est au cours de cet événement que j'ai pu discuter avec la chargée de communication de la maison d'édition Pika, Clarisse Langlet, sur cette édition reliée d'Omniscient Reader's Viewpoint paru ce 10 janvier, ainsi que sur l'attente de cette série sur le marché du webtoon français.



C'est le 12 juillet 2023, lors de la Japan Expo, que les éditions Pika annoncent la création de Pika Wavetoon en collaboration directe avec le studio Redice, un pilier du webtoon en Corée. La maison d'édition fait ses débuts sur le marché du webtoon avec une entrée fracassante. *Omniscient Reader's Viewpoint* compte en effet plus de 60 millions de lecteurs sur l'application officielle Webtoon. Cette licence donne déjà la couleur au futur catalogue de Pika Wavetoon et c'est ce à quoi répond Clarisse Langlet.



Bannière d'annonce de la publication *Omniscient Reader's Viewpoint* © Pika Editions

« C'est une très belle ouverture que de commencer avec *Omniscient Reader's Viewpoint* », ajoute-t-elle. « Après, on ne se ferme à aucune série future », l'éditeur ne se réduit pas à un seul genre en particulier pour cette nouvelle branche dédiée aux Webtoons. D'où le choix de leur prochaine licence, *Father, I don't want this marriage* illustrée par Roal et qui sortira le 14 février prochain. Les prochaines sorties de Pika Wavetoon restent donc relativement originales.

Pour conclure notre discussion, nous avons eu l'occasion d'échanger sur le produit et les choix artistiques : « Il y avait la volonté de faire un beau produit », explique-t-elle pour le choix de la première de couverture. « D'où l'envie de se détacher de la couverture coréenne avec la bande noire sur le côté et d'opter pour un vernis sélectif. », Le but était d'en faire une couverture impactante pour démarrer cette nouvelle série.



*Dans l'ordre de lecture, édition française proposée par Pika Wavetoon, édition coréenne par A. Tempo Media et l'édition anglaise par Yen Press. On retrouve une volonté chez Yen Press de rester fidèle à la version originale.*

Kim Dokja reste un personnage qui a su émouvoir beaucoup de lecteurs grâce à sa sensibilité, mais aussi à travers la justesse d'écriture de nos deux auteurs, SingNSong. Il marque l'importance et l'impact de la fiction, mais aussi l'attachement que l'on peut éprouver pour une histoire et ses personnages. Toute la beauté de l'écriture de SingNSong, qui est ensuite retranscrite en image par UMI et Sleepy-C, réside dans la création d'une histoire faite pour y faire briller une variable réaliste, soit un lecteur lambda comme vous et moi ; et non un héros ou protagoniste créé de toute pièce.

## CONCLUSION

A travers ce travail j'ai pu vous présenter la naissance du webtoon en tant que littérature web. J'ai pu aborder les spécificités marketing et communicationnelles ainsi que ce processus de création si particulier. Enfin, nous avons exploré une œuvre, *Omniscient Reader's Viewpoint* de Sing N Song, au fil de son histoire et de ses adaptations qui m'ont données l'opportunité et le courage de réaliser un rêve : m'aventurer dans le plus grand festival de la bande dessinée à l'international.

La popularité du webtoon et sa place en tant que littérature n'est, à mon sens, plus à discuter. Bien qu'il ait d'abord été créé dans un but lucratif et marketing, le webtoon a su avec les années se diversifier. Il s'est non seulement diversifié, mais il a ouvert la porte aux artistes, auteurs et tout simplement aux créateurs de s'adonner à leurs passions, et de partager leurs idées et leurs histoires au plus grand nombre.

En tant que libraire, lorsque je constate que certaines oeuvres que j'ai eu l'occasion de lire dans un format numérique se retrouvent désormais entre mes mains, prêtes à être installées dans les étagères et achetées, je pense souvent à la réaction de ces artistes qui voient leur travail en papier pour la première fois, à la joie de voir son histoire dans un format relié malgré les changements que l'oeuvre a dû traverser pour atteindre ce stade. Ce sont ces premières pensées, ces premiers questionnements, cette perte d'authenticité du webtoon qui m'ont motivés à écrire ces mots aujourd'hui.

Le métier d'auteur et d'artiste freelance est toujours parsemé de trous et dévalorisé par les grandes entreprises. Mais surtout par la société en général lorsque l'on remarque la normalisation inquiétante de l'utilisation des intelligences artificielles plutôt que d'avoir recours et d'engager des véritables artistes, passionnés par leur art. Ce mémoire est avant tout un hommage à ces artistes, qui malgré la précarité et l'instabilité de cet emploi, ont tout de même décidé de s'y aventurer et de poursuivre dans cet art, dans leur passion. C'est l'une des raisons principales qui m'a amené à travailler sur *Omniscient Reader's Viewpoint*.

Comme j'ai pu l'évoquer dans ma dernière partie, *Omniscient Reader's Viewpoint* est un hommage à l'écriture de fiction, mais surtout aux lecteurs et à l'acte de lire. C'est une œuvre qui place son lecteur au centre de ses revendications, qui place l'importance de la lecture et la création de personnages marquants sur le devant de la scène. Elle souligne un aspect psychologique de l'attachement que l'on peut éprouver face à un univers dans lequel on peut se projeter, comme l'a si bien fait Kim Dokja avec « *Trois Façons* » et comme on le fait nous, lecteurs, à travers l'histoire d'un autre lecteur.

Cette mise en abîme constante dans le roman se dépeint petit à petit dans le webtoon, et offre une visibilité plus grande à cette histoire. C'est certes une adaptation, mais aussi une façon de relire l'œuvre et d'y souligner des choses que l'on n'aurait pas remarquées lors de notre première lecture. Je profite de cette conclusion pour citer l'un des passages qui m'a profondément touché en tant qu'auteur et lecteur moi-même, et qui me motive à vous partager cette histoire.

*Je me souviens du moment où j'ai lu un livre pour la première fois.*

*Je me souviens de la finesse du papier au toucher. Des lettres noires qui semblent éclore sur une étendue de blanc. Du poids de la page entre mes mains lorsque je passe à la suivante. Lire les mots et les lettres n'est pas le plus important. Le plus important est de savoir où est-ce que ces mots vont te transporter. Ma mère, passionnée de littérature, me le disait souvent. Ce n'était pas juste un vieux dicton pour moi.*

*C'était les espaces entre les mots. C'était mon propre jardin enneigé, là, entre chaque lettre. Cet espace qui était bien trop étroit pour qu'une personne y passe, était l'endroit parfait pour un enfant comme moi qui aimait se cacher. A chaque fois qu'un son plaisant se faisait entendre, les lettres s'empilent sous mes yeux comme la première neige de l'hiver. Dans cette cachette, j'étais un héros. je vivais des aventures, j'aimais et je rêvais. Depuis je n'ai fait que lire, relire encore et encore.*

*Je me souviens de la première fois que j'ai terminé un livre. C'était comme être privé de son monde. Le protagoniste et tous les autres personnages ont continué à vivre après la phrase "et ils vécurent heureux jusqu'à la fin des temps" et je me suis retrouvé seul à la fin de l'histoire. Dans cet orgueil et ce sentiment de trahison, le moi enfant et encore immature ne pouvait pas supporter cette impression de solitude.*

*C'est la fin ?*

*C'était comme apprendre l'existence de la mort. Pour la première fois, j'ai réalisé que tout avait une fin, que rien ne durait éternellement.*

*"C'est la fin" m'a répété ma mère.*

*"Mais ce n'est pas parce que tu es arrivé à la fin que tu as lu toute l'histoire. Tu n'as qu'à la relire."*

*Relire la même histoire ? Enfant, je n'avais pas compris le sens de ses paroles. Pourquoi relire une histoire que je connais déjà ?*

*"Si tu la relis, ce sera forcément une histoire différente."*

*- Omniscient Reader's Viewpoint, Chapitre 170 : Episode 33, Read Again.  
Sing N Song.*

C'est cette histoire qui m'a moi-même replongé en enfance et qui m'a fait réfléchir à comment porter une grande attention au détail. Relire une œuvre n'aura jamais le même impact que la première lecture, mais elle souligne tout de même des éléments nouveaux ; en plus d'être un très bel hommage à son auteur.

## **BIBLIOGRAPHIE**

### **OUVRAGES & WEBTOONS**

Elfboi. « 1HP Club ». Consulté le 5 juin 2024.

[https://www.webtoons.com/en/fantasy/1hp-club/list?title\\_no=2960](https://www.webtoons.com/en/fantasy/1hp-club/list?title_no=2960).

SingNSong. *Lecteur Omniscient*. Consulté le 30 janvier 2024.

[https://www.webtoons.com/fr/fantasy/omniscient-reader/list?title\\_no=2175](https://www.webtoons.com/fr/fantasy/omniscient-reader/list?title_no=2175).

Yaongyi. « True Beauty ». www.webtoons.com. Consulté le 30 mai 2024.

[https://www.webtoons.com/fr/drama/truebeauty/list?title\\_no=1820](https://www.webtoons.com/fr/drama/truebeauty/list?title_no=1820).

Pascal Robert (dr.), *Bande dessinée et numérique*, CNRS Éditions, 2016.

<https://books.openedition.org/editions-cnrs/20586?lang=fr>

Berthou, Benoît. *Éditer la bande dessinée*. Éditions du Cercle de la Librairie, 2016

[https://www.cairn.info/editer-la-bande-dessinee--9782765414858.htm?ora.z\\_ref=cairnSearchAutocomplete](https://www.cairn.info/editer-la-bande-dessinee--9782765414858.htm?ora.z_ref=cairnSearchAutocomplete)

### **PODCASTS**

Melikian, Laurent. « Thierry Rodriguez (Verytoon-Delcourt) « Objectifs atteints ! » ».

Consulté le 5 juin 2024.

<https://www.actuabd.com/Thierry-Rodriguez-Verytoon-Delcourt-Objectifs-atteints-PODCAST>.



## **STATISTIQUES**

Statista Research Department. « Production de l'industrie des papiers et cartons en France entre 2005 et 2022 ». Statista, 27 mai 2024.

<https://fr.statista.com/statistiques/549828/production-industrie-papiers-cartons-france/>.

Gautier, Maxime. « L'industrie du papier - Faits et chiffres », 13 décembre 2023.

<https://fr.statista.com/themes/2964/l-industrie-du-papier-en-france-et-dans-le-monde/#topicOverview>.

## **PLATEFORMES**

« WEBTOON ». Consulté le 5 juin 2024. <https://www.webtoons.com/fr/>.

DELITOON. « Delitoon ». Consulté le 5 juin 2024. <https://www.delitoon.com/event/LVD24>.

## **COMMUNIQUÉS**

Pika Édition. « PIKA Edition annonce un partenariat stratégique avec REDICE studio, pionnier du webtoon en Corée. » Pika Édition, 12 juillet 2023.

<https://www.pika.fr/actualites/pika-edition-annonce-un-partenariat-strategique-avec-redice-studio-pionnier-du-webtoon-en>.

Glénat Édition. « Augmentation du code prix GL10 au 1er juillet 2024 », 7 février 2024.

<https://www.glenat.com/actualites/augmentation-du-code-prix-gl10-au-1er-juillet-2024>.

## **DOSSIERS ET THÈSES**

Angélique Mouillard. « Le webtoon en France, une révolution verticale », 2021.

McClanahan, Jim R. « The Origin of Sun Wukong's Golden Headband ». Journey to the West Research, 16 décembre 2017.

<https://journeytothewestresearch.com/2017/12/16/the-purpose-and-possible-origin-of-sun-wukongs-golden-fillet/>.

Florence Rio et Elsa Tadier. « Tu commentes donc je suis : stratégies de captation du public adolescent par les plateformes de lecture. Le cas de Webtoon ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 26 (1 mai 2023).

<https://doi.org/10.4000/rfsic.13969>.

Ambassade de France en Corée. « Note d'opportunité sur les industries culturelles et créatives en Corée du Sud. » Consulté le 30 mai 2024.

[https://kr.ambafrance-culture.org/wp-content/uploads/2023/02/AF-Coree-du-Sud\\_Etude-ICC\\_Fiche-webtoon.pdf](https://kr.ambafrance-culture.org/wp-content/uploads/2023/02/AF-Coree-du-Sud_Etude-ICC_Fiche-webtoon.pdf)

Le Mangachat. « Webtoons publiés en papier en France : l'historique », 12 juillet 2022.

<http://blog.mangaconseil.com/2022/07/webtoons-publies-en-papier-en-france.html>.

## **ARTICLES**

Leverkuhn, A. « What Is Formula Fiction? (With Pictures) ». Language & Humanities.

Consulté le 5 juin 2024.

<https://www.languagehumanities.org/what-is-formula-fiction.htm>.

Mazin, Cécile. « Verytoon et Kbooks, le webtoon numérique et papier en France, par Delcourt ». Consulté le 5 juin 2024.

<https://actualitte.com/article/98228/technologie/verytoon-et-kbooks-le-webtoon-numerique-et-papier-en-france-par-delcourt>.

Essique, Hugo. « Transmédia storytelling : pourquoi intégrer une campagne de communication transmédia à votre stratégie marketing ? | AntheDesign ». Agence web, création et refonte de site internet, référencement, 2 juin 2019.

<https://www.anthedesign.fr/marketing-2/transmedia-storytelling-strategie-marketing/>.

Laurence Houot. « On vous explique pourquoi les éditeurs français misent sur le Webtoon, ce phénomène BD venu de Corée-du-Sud ». Franceinfo, 19 janvier 2021.

[https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/delcourt-lance-a-son-tour-sa-plateforme-de-webtoon-verytoon-pourquoi-les-editeurs-francais-misent-ils-sur-ce-phenomene-bd-venu-de-coree\\_4259269.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/bd/delcourt-lance-a-son-tour-sa-plateforme-de-webtoon-verytoon-pourquoi-les-editeurs-francais-misent-ils-sur-ce-phenomene-bd-venu-de-coree_4259269.html).

korea. « Manhwa, la bande dessinée coréenne, le nouveau manga ». *Planète Corée* (blog), 30 janvier 2022. <https://www.planete-coree.com/manhwa/>.

Clémence Claes. « Les meilleures applications pour lire des Webtoons en français », 2 avril 2021.

<https://www.lettresnumeriques.be/2021/04/02/les-meilleures-applications-pour-lire-des-webtoons-en-francais/>.

Comiclopedia. « Lee Do-Yeong ». lambiek.net. Consulté le 5 juin 2024.

[https://www.lambiek.net/artists/l/lee\\_do-yeong.htm](https://www.lambiek.net/artists/l/lee_do-yeong.htm).

Dulieu, Laura. « Le webtoon, bande dessinée numérique sur smartphone, déferle en France ». France Culture, 4 août 2022.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/le-webtoon-bande-dessinee-numerique-sur-smartphone-deferle-en-france-9025754>.

djivdjivian. « Le webtoon : l'avenir de la lecture ? » Billet. *Monde du Livre* (blog), 4 octobre 2021. <https://mondedulivre.hypotheses.org/9006>.

Bilger, Sarah, et Laurent Zakeyan. « LE MANHWA - Keulmadang ». Consulté le 5 juin 2024. <https://keulmadang.com/2011/06/15/le-manhwa/>.

Schneider, Fabien. « L'industrie du webtoon a enregistré en 2022 sa 5e croissance annuelle de suite ». Agence de presse Yonhap, 18 janvier 2024.

<https://fr.yna.co.kr/view/AFR20240118001700884>.

Astate. « Faire une BD et l'imprimer : 7 pièges à éviter - Le Mangakoaching ». Consulté le 5 juin 2024. <https://www.mangakoaching.com/conseils/faire-une-bd-pour-l-imprimer/>.

David-Julien Rahmil. « Dans les coulisses des webtoons, la BD numérique et industrielle qui cartonne chez les ados ». L'ADN, 23 novembre 2021.

<https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/webtoon-fan-comment-devenir-auteurs/>.

Guevarra, Manny. « Comment faire un WEBTOON : Le guide ultime « Conseils pour la bande dessinée et l'illustration », 31 janvier 2023.

<https://tips.clip-studio.com/fr-fr/articles/7417>.

sshooooe. « Beginner's Guide to Making a Webtoon! », 5 mars 2020.

<https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/2792>.