

Louvain School of Management

Comment une fiction peut-elle faire émerger des compétences entrepreneuriales ?

Le cas du manga One Piece

Auteur : Alexandre Bartel
Promoteur(s) : Julie Hermans
Année académique 2021-2022
Master 60 Sciences de Gestion

Remerciements

D'abord, je souhaite remercier sincèrement ma promotrice Julie Hermans, grâce à qui j'ai eu l'occasion de réaliser une recherche scientifique intéressante selon une thématique passionnante. Ses différents retours et sa disponibilité n'ont eu cesse de faire évoluer la rédaction de mon travail.

Ensuite, j'aimerais également exprimer ma gratitude auprès des deux intervenants qui ont acceptés de participer à la recherche, ce qui a permis à la recherche de prendre une autre dimension. Leur apport respectif a été considérablement bénéfique à la conception des résultats.

De profonds remerciements à ma famille, plus particulièrement mes parents, qui m'ont motivé tout le long de cette recherche. Leurs encouragements résonnent encore dans ma tête aujourd'hui.

Pour finir, je souhaiterais saluer toutes les personnes de mon entourage, de près ou de loin, qui ont contribué à ma motivation et qui m'ont permis de finaliser ce projet.

Table des matières

I.	Problématique	1
II.	Contextualisation	5
	Culture japonaise, influence et consommation	5
	One Piece l'incontournable	6
III.	Cadre théorique	8
	De la fiction à la réalité.....	8
	La mise en récit.....	9
	Les compétences entrepreneuriales	10
	La littérature et One Piece	11
IV.	Design de recherche.....	14
	Questions de recherche	14
	Hypothèses de travail.....	14
	Méthodologie.....	14
	1) Données à collecter	14
	2) Méthode de récolte des données	15
	3) Méthode d'analyse des données	16
	4) Contribution de la recherche	17
V.	Focus arc « Marine Ford » : la volonté entrepreneuriale absolue	18
	Contextualisation Ante « Marine Ford »	18
	Résumé arc « Marine Ford »	19
VI.	Analyse et résultats	22
	1) Analyse littéraire	22
	A) Application du schéma actantiel de Greimas.....	22
	B) Synthèse des résultats :.....	25
	C) Analogie conceptuelle	29
	2) Analyse des entretiens	31
	A) La description	32
	B) L'analyse	33
	3) Discussion des résultats	36
	Conclusion générale	38

Limites et perspectives de la recherche	39
Bibliographie :	1
Littérature scientifique :	1
Littérature grise :	2
Annexes :	1
Annexe 1 : Schéma actantiel de Greimas	1
Annexe 2 : Roue des 15 compétences EntreComp	1
Annexe 3 : Description des 15 compétences EntreComp	2
Annexe 4 : Le modèle de progression EntreComp	3
Annexe 5 : L'équipage de Luffy	4
Annexe 6 : Ace sur l'échafaud	4
Annexe 7 : Mort d'Ace.....	5
Annexe 8 : Barbe Blanche mourant.....	5
Annexe 9 : Guide d'entretien	6
Annexe 10 : Fiche explicative	7
Annexe 11 : Analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales EntreComp.....	8
Annexe 12 : Expérience personnelle	16
Annexe 13 : Transcription intervenant 1.....	17
Annexe 14 : Transcription intervenant 2.....	25

I. Problématique

Étant particulièrement fan de mangas et d'animations japonaises, j'ai toujours été convaincu par l'aspect philosophique qui en ressortait. Cet attrait est partagé par des auteurs comme Hustati et Dewi (2020) qui explorent les valeurs morales véhiculées dans les mangas. Cependant, de nombreux autres aspects de ces histoires semblent refléter notre réalité : les dilemmes se présentant aux individus qui questionnent l'ordre établi (Kopper, 2020) ou la déconstruction de certains stéréotypes (Griffis, 2016). Ces questionnements sur les effets réflexifs des mangas ont le potentiel d'enrichir les discussions en sciences de gestion. En particulier, les travaux en entrepreneuriat se penchent déjà sur la place des valeurs dans le projet entrepreneurial et la façon dont ce dernier peut « changer les règles du jeu » des systèmes économiques établis (Garud, Gehman & Giuliani, 2014). En explorant le potentiel réflexif du manga pour l'entrepreneur, la recherche pourrait identifier les compétences sous-jacentes qui permettent d'améliorer la prise de décision au sein des projets entrepreneuriaux. Pourtant, il n'existe pas à ce jour de travaux liant manga et entrepreneuriat. Partant de ce constat, il m'a semblé pertinent de tenter d'étudier l'impact qu'ont ces fictions dans le réel des individus et en particulier des entrepreneurs.

En effet, la motivation et l'ambition semblent être des valeurs centrales dans les mangas les plus réputés, qui sont généralement de type Shōnen¹. Le processus d'identification semble également jouer un rôle important dans l'interprétation de la fiction. Ce dernier pourrait permettre d'interpréter les messages de la fiction de manière personnelle et donc de les appliquer dans la réalité.

Dans ce cas, le prisme entrepreneurial semble être une approche relativement pertinente à mobiliser. Les entrepreneurs doivent faire preuve d'une motivation sans faille lorsqu'ils ne partent de rien afin de concrétiser et pérenniser leur projet. Les mangas, de manière générale, pourraient être un vecteur de cette motivation. Cependant, la littérature quant au développement entrepreneurial qu'offre les fictions semble être à ses balbutiements. Afin de combler ce manque, le manga One Piece paraît être un cas particulièrement intéressant, car il révèle une histoire de développement de soi, où la volonté et la détermination permettent d'atteindre ses rêves les plus fous. En ce sens, il est dès lors pertinent de s'intéresser à l'ambition du héros principal, voulant atteindre son rêve ultime et de tenter de comprendre dans quelle mesure cette

¹ Wikipédia : Les mangas Shōnen sont des bandes dessinées japonaises destinées aux jeunes adolescents âgés de 12 à 18 ans »

histoire permet de stimuler le passage à l'acte et révéler les compétences entrepreneuriales du lecteur.

En effet, plusieurs études se sont déjà penchées sur l'impact de la fiction sur la réalité des individus. C'est le cas de la BD (Le Pontois & Fauche, 2009) et du film (Duymedjian & al, 2019), qui tout deux comportent une dimension interprétative. Cette dernière peut donc amener à dépasser la réalité grâce aux messages de la fiction elle-même. Ces études suggèrent que la fiction possède le potentiel d'impacter la réalité des individus. Mais elles montrent également que la fiction peut influencer les actions, puisque ces dernières sont influencées par les processus mentaux, qui sont eux-mêmes influencés par la fiction.

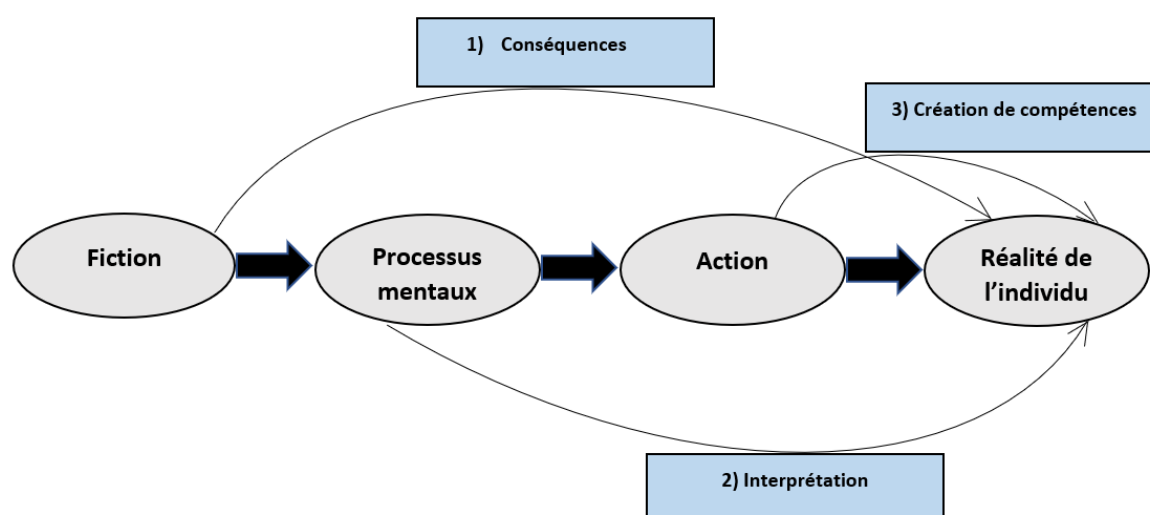


Figure 1 : 3 pistes de réflexion selon le processus interprétatif

Cette perspective amène à plusieurs pistes de réflexion regroupées en trois points bien distincts.

D'abord il semble pertinent de s'intéresser aux conséquences que One Piece peut engendrer dans la réalité des individus qui suivent ce manga. Est-il une réelle source de motivation ? Aide-t-il à mieux entreprendre ? Cette partie est donc relative à l'impact de la fiction qui se constate chez le lecteur/visionneur sous le prisme entrepreneurial.

Ensuite, c'est au tour de l'interprétation de One Piece de prolonger le questionnement précédent. Comment le manga peut-il influencer la motivation et l'ambition ? À travers quels messages ? Quelle(s) analogie(s) peu(ven)t être dressée(s) entre le manga et la réalité ? Quelles leçons sont à retenir ? Cette partie permet de mobiliser la mise en récit des entrepreneurs quant à la fiction One Piece.

Finalement, le développement personnel, en parallèle à l'entrepreneuriat, semble être une approche relativement pertinente quant au domaine des sciences de la gestion et vient préciser les questionnements précédents. Quelles compétences entrepreneuriales sont potentiellement présentes dans les storylines One Piece et mises en exergue (reconnues) stimulées et développées par One Piece ? Quelles analogies sont dressées par l'entrepreneur entre le manga et « sa » réalité entrepreneuriale ? Cette dernière partie permet de fixer les compétences entrepreneuriales présentes dans One Piece qui peuvent être également développées chez l'entrepreneur.

La figure 1, ci-dessus, offre le cadre de réflexion de ce TFE. Cependant, ne possédant pas le temps de creuser toutes ces questions en profondeur, la recherche se penchera majoritairement sur le deuxième et troisième point, permettant de comprendre l'interprétation qu'il est possible d'en tirer sous le prisme entrepreneurial. Cela permettra donc de cerner les leçons retenues par les entrepreneurs ainsi que les compétences entrepreneuriales qui en découlent. Cette délimitation permettra de comprendre plus explicitement la mise en capacité qu'engendrent la fiction One Piece dans la réalité des entrepreneurs. Cet axe donnera surtout l'occasion de faire le lien entre la mise en récit des entrepreneurs et les compétences qui émergent suite à cette dernière.

Il serait dès lors intéressant d'analyser le discours d'entrepreneurs mais également le manga en lui-même à travers son histoire, qui suscite à de nombreuses reprises la motivation afin d'atteindre un objectif. Pour cela, un des arcs les plus importants du manga sera choisi et analysé sous le prisme des compétences entrepreneuriales. Cette analyse constitue le cœur de la recherche. Elle est complétée par des données de terrain par le biais d'entrepreneurs adeptes de One Piece. Cela permettra d'ouvrir la réflexion quant à la façon dont les entrepreneurs mettent en place les leçons qu'ils tirent de la fiction One Piece dans leur réalité entrepreneuriale.

Lorsque l'on s'intéresse à la littérature du dépassement de la fiction et de son implication dans le réel, nous pouvons constater que la connaissance fictionnelle tend à régir les comportements (Germain & Laifi, 2018). Cette connaissance étant un pur produit du cerveau mène à s'intéresser à la capacité réflexive des individus, qui induit une dimension interprétative. Cette dernière permettrait à la fiction de dépasser le réel (Barrère & Martucelli, 2009) au travers de la mise en récit. Une schématisation permet de mettre le doigt sur ce processus interprétatif : le schéma actantiel (Greimas, 1966). Cet outil permet d'une part de décomposer le scénario d'une fiction et d'autre part d'être transposé à l'entrepreneuriat. La mise en récit étant le véhicule de l'interprétation fictionnelle, les compétences entrepreneuriales possèdent donc un terrain favorable à leur émergence dans l'entrepreneuriat. Ce domaine a connu plusieurs approches au fur et à mesure des dernières décennies, mais aujourd'hui l'approche dominante semble être

celle de l'apprentissage dynamique et évolutif de l'entrepreneur, lui permettant de développer des compétences (Omrane & al., 2011). Sous le même prisme, la Commission Européenne publie en 2016 un guide permettant aux entrepreneurs de développer les compétences nécessaires à l'entrepreneuriat : les compétences EntreComp.

Afin de répondre aux différentes questions soulevées, un plan de recherche a été établi dans le but de récolter des données qualitatives, nécessaires à l'analyse du travail. La recherche se fera au travers d'une analyse littéraire, selon un arc de One Piece choisi, afin de faire émerger les compétences EntreComp potentiellement créées ou développées par la fiction. Les résultats auront la chance d'être accompagnés d'entretiens semi-directif réalisés auprès de deux entrepreneurs regardant l'animé One Piece afin d'en analyser les données. Cette hybridité méthodologique permettra de combiner les résultats des deux analyses et d'apporter une approche beaucoup plus globale et transversale de la thématique étudiée.

De manière globale, la recherche vise à enrichir l'état des connaissances concernant l'approche entrepreneuriale de One Piece selon trois angles :

- Comprendre le processus d'interprétation de la fiction ;
- Analyser quelles compétences entrepreneuriales possèdent le potentiel d'émerger et à quel moment ;
- Constater dans quelle mesure la fiction peut-elle influencer l'individu entrepreneur.

Le travail de recherche s'établit comme suit : premièrement une problématique mettant en avant la pertinence de la recherche, qui permet de délimiter la revue de littérature scientifique. Deuxièmement, une contextualisation permettant de mettre en perspective la problématique et d'en éclaircir les événements sous-jacents. Troisièmement, un cadre théorique rassemblant plusieurs concepts permettant de comprendre la contribution scientifique déjà amenée selon le prisme de la recherche. Quatrièmement, un design de recherche permettant de mettre en avant la question centrale de recherche, les hypothèses ainsi que la méthodologie guidant le travail. Finalement, une analyse (littéraire et de terrain) permettant de mettre en exergue les résultats obtenus et de lier ces derniers à la théorie mobilisée ainsi qu'à la réflexion personnelle du chercheur.

II. Contextualisation

Afin de mieux cerner les enjeux de la problématique, il est important de contextualiser la recherche. Cette partie s'intéresse d'une part au phénomène de la popularisation de la culture japonaise à travers le monde mais également aux différents modes de consommation des histoires de manga. D'une autre part, la contextualisation s'intéresse au manga One Piece quant à la croissance de ses ventes mais surtout quant à son histoire de manière générale.

Culture japonaise, influence et consommation

A l'heure où la culture japonaise devient de plus en plus populaire dans l'Occident, les mangas semblent être à l'origine de cette popularisation. En effet, les ventes sont croissantes depuis ces dernières années et suscitent un réel engouement autour des différents univers imaginaires proposés. En France, la vente de mangas a doublé de valeur de 2020 à 2021². Quant à la Belgique, le secteur a connu une évolution de 136% en 2021 par rapport à l'année précédente³. Le facteur explicatif pourrait être celui de la pandémie, dû à laquelle la population s'est vue consacrée plus de temps dans des activités dites plus « basiques ». Néanmoins, il semble également important de souligner que les mangas version papiers sont les premiers supports d'information concernant l'avancée dans l'histoire d'un manga. C'est principalement pour cette raison qu'ils ont beaucoup de succès car c'est un moyen pour les fans de se tenir à jour de l'avancement du scénario d'un manga concerné.

En parallèle, il serait inopportun de passer à côté de l'évolution fulgurante de la consommation des animations japonaises, intrinsèquement liée aux ventes de mangas. Ces animations sont tout simplement l'adaptation animée des mangas afin de créer un contenu audiovisuel. De fait, ces dernières sont en décalage par rapport aux mangas papiers concernant la chronologie de l'histoire étant donné que ce ne sont que des adaptations. Ces « animés », comme appelé dans le jargon, semblent être la relève des dessins animés que les jeunes regardaient quand ils étaient enfants. Aujourd'hui plusieurs plateformes de streaming payantes sous forme d'abonnement, émergent et proposent un contenu divers et varié. Les trois leaders du marché sont actuellement CrunchyRoll, Wanim ainsi qu'ADN⁶. Ces diffuseurs de contenu s'apparentent à Netflix proposant donc des adaptations de mangas en animations audiovisuelles.

² VULSER (N.), « Edition : la croissance hors norme des mangas en France », Le Monde, 2021

³ BOUQUET (J.), « Mangamania, les ventes de mangas explosent et ce n'est pas près de s'arrêter », RTBF.BE, 2022

⁶ GUIGARD (N.), « Top 3 des plateformes de streaming pour regarder des animés », Koiaire, 2021

One Piece l'incontournable

Concernant les mangas, un des leaders du marché semble être One Piece qui aujourd'hui est connu presque au même titre que Dragon Ball, son prédécesseur. Ayant dépassé les 100 tomes en décembre 2021⁷, le manga est un des plus long jamais publié jusqu'à présent. Son succès est incontestable avec plus de 490 millions de mangas vendus à travers le monde, dont 28,2 millions en France.

Cette histoire écrite par Eiichiro Oda, dont la publication a débuté en 1997⁸, met en scènes un monde dans lequel le Gouvernement et sa branche militaire, la marine, règnent. Dans ce monde, les « fruits du démon » représentent un fruit comestible, qui confère un pouvoir spécifique à celui qui l'a ingurgité. Ainsi, un bon nombre de personnages possèdent des pouvoirs. Cependant, malgré la longue domination du Gouvernement Mondial, l'ère des pirates a fait son apparition, et défie l'ordre en place. Le dénommé Gol D. Roger, considéré comme le roi des pirates de par sa puissance inégalable et ses conquêtes indénombrables, se fait exécuter sur une place publique après avoir été capturé, suite à de nombreuses années de fuite avec son équipage. Quelques secondes avant sa mort, il eut un discours qui stimula toute la nouvelle génération de pirates : « *Mon trésor ? Je vous le laisse si vous voulez. Trouvez-le ! Je l'ai laissé quelque part dans ce vaste monde !* ». Ce trésor, se trouvant être le célèbre One Piece, intitulé-même du manga, ouvra la porte à toute une nouvelle génération de pirates encore plus déterminés qu'auparavant, partant à sa conquête.

Les pirates sont dès lors divisés en plusieurs classes. D'abord, les « Yonko » (empereurs) représentent les pirates les plus puissants qu'il existe actuellement et sont au nombre de quatre. Ils sont totalement autonomes et sont représentés par Barbe Blanche, Shanks, Big Mom et Kaïdo. Ensuite, les « Shichibukai » (corsaires) représentent les pirates ayant de l'influence, juste en dessous des Yonkos. Ils sont au nombre de sept et changent régulièrement en fonction des événements. Les pirates ayant donc une grande influence dans le monde, le Gouvernement Mondial se voit forcé de les considérer et même de collaborer avec. En effet, les corsaires ont conclu un accord avec le Gouvernement afin qu'ils ne se fassent pas la guerre et qu'ils constituent une entité encore plus puissante.

C'est en voyant tous ses amis proches, ainsi que son frère Ace, partir en mer pour conquérir le monde que Monkey D. Luffy, héros principal, a décidé de devenir le roi des pirates alors qu'il est encore enfant. Dès son plus jeune âge, il mange le fruit du démon « Gum Gum » et devient

⁷ Figaro Services, « One Piece : où et comment se procurer le tome 100 et son édition collector ? », Le Figaro, 2021

⁸ DAVID, « One Piece, l'histoire d'un récit contrôlé à la perfection », O Taku, N.D.

un homme totalement élastique pouvant s'étendre presque à l'infini. L'ambition dont il fait preuve depuis toujours fait référence à un concept qui semble pertinent d'étudier et qui revient souvent dans One Piece, ainsi que dans de nombreux autres mangas : le « Nindo ». Il est considéré comme une philosophie de l'esprit persévérant (Mesli, 2013) et permet au héros principal de se fixer un objectif clair et démesuré à atteindre. Par exemple celui de Naruto est de devenir « Hokage » (gouvernant de son village). Quant à celui de Luffy, c'est bien évidemment de devenir roi des pirates.

En dehors du déroulement de son scénario, One Piece semble être une véritable source d'inspiration et d'ambition auprès de ses fans. En effet, de par la motivation ardente de Luffy, qui ne cesse de clamer haut et fort qu'il deviendra le roi des pirates tout au long de l'histoire, les fans voient son rêve se concrétiser de fil en aiguille. Cette capacité d'entreprendre que possède le héros principal, ne partant de rien, ne laisse apparemment pas indifférent. Certains s'amusent même à comparer les entrepreneurs aux pirates, et transforment l'histoire de One Piece en source de motivation personnelle. En ce sens, plusieurs leçons peuvent en être tirées telles que « Se fixer un objectif précis », « Bien choisir ses compatriotes » ou encore « Profiter du voyage »⁹. Cela amène donc à s'interroger quant à l'impact que peuvent avoir les fictions de manière générale, ainsi que plus particulièrement de One Piece, dans la réalité des individus. La capacité entrepreneuriale peut-elle évoluer grâce à la fiction ?

La mise en contexte à présent effectuée, il devient dès lors impératif, avant de définir la méthodologie, de réaliser l'état des lieux concernant la littérature scientifique des différentes thématiques abordées.

⁹ KAIZOKUME, « What One Piece teaches us about Entrepreneurship », Reddit, 2018

III. Cadre théorique

Cette partie est d'abord relative aux études globales qui ont déjà été effectuées quant au dépassement de la réalité par la fiction. Ensuite, le cadre théorique prend en considération la mise en récit de l'individu, qui permet de faire le lien entre la fiction et la réalité. La partie qui suit s'intéresse plus précisément à l'évolution de l'étude de l'entrepreneuriat sous différentes approches ainsi qu'à l'approche dominante qui est celle des compétences entrepreneuriales. Finalement, la dernière partie de ce cadre s'intéresse plus particulièrement à la littérature grise et scientifique relative au manga One Piece.

De la fiction à la réalité

La fiction, faisant travailler l'imagination de manière consciente ou inconsciente, semble être un facteur pertinent dans le processus entrepreneurial puisque l'entrepreneuriat lui-même trouve son origine dans l'imagination (Kompouros-Athanasios & Fotaki, 2015). En effet, la fiction, pouvant prendre forme sous n'importe quel support tel que le film, le manga, les pièces de théâtres ou autres, peut jouer un rôle essentiel dans « la compréhension de la nature et des processus de l'entrepreneuriat » (B. Gartner et al., 2021). La réalité de l'individu semble donc bel et bien posséder la possibilité d'être influencée par la fiction de manière générale.

Plusieurs études ont déjà traité le sujet du dépassement de la fiction et de son implication dans le réel. C'est le cas du domaine du management d'organisation, dans lequel plusieurs études ont été consacrées afin de faire le lien entre la fiction et l'image que l'on se représente mentalement d'une entreprise. En effet, la connaissance fictionnelle possède une capacité **performative** qui, si elle est considérée au même titre que la connaissance scientifique, tend à régir des comportements au sein d'une organisation (Germain & Laifi, 2018). Les effets performatifs sont l'incarnation de la connaissance fictionnelle dans la réalité de l'individu et dans un contexte organisationnel donné (Gond et al. 2016). La considération de l'organisation au sens propre, étant de l'ordre de l'imaginaire personnel, semble cependant bel et bien influencer les perceptions et les comportements dans le réel. Cette étude, qui montre quelque part que l'image de l'entreprise est une composante importante, aide à concevoir la dimension interprétative que possède chaque individu, l'aidant à construire sa propre réalité des choses.

La fiction, émanant de cette dimension d'interprétation, permettrait donc de tenter des expériences « impossibles », où en tout cas que la rationalité individuelle déconseillerait. Cela est tout à fait transposable à l'étude de l'entrepreneuriat qui, dans le cas d'une personne lambda, part d'une réalité ainsi faite, mais qui a pour ambition de changer cette dernière, de par la tension

créatrice et innovatrice qui lui est propre. La fiction permettrait donc d'offrir des perspectives de dépassement du réel (Barrère & Martucelli, 2009), caractérisée par la foi et la croyance personnelle, stimulant la motivation ainsi que l'ambition. Elle aiderait à reconstituer les devenirs possibles des individus, permettant d'explorer les possibilités humaines (Germain, 2019). Il est également intéressant de souligner que la fiction est parfois utilisée à des fins organisationnelles. C'est en effet le cas de la Bande Dessinée qui, dans certaines entreprises, sert à transmettre des messages (Le Pontois & Fauche, 2009). De par son support attirant, la BD peut donc devenir un réel outil de sensibilisation. Cela peut se constater lorsqu'elle est également utilisée à des fins de stimulation entrepreneuriale de par l'histoire qu'elle raconte (Le Pontois & al, 2009). En effet, si cette histoire met en avant des personnages qui créent leur propre entreprise, comme dans la BD « Lucy et Valentin » à destination des collégiens de troisième, cela pourrait avoir impact sur les jeunes lecteurs. De ce fait, ces derniers pourraient être conditionnés à vouloir également entreprendre et donc à dépasser la fiction. La perspective qu'offre ces deux cas de BD montre que la frontière entre la fiction et la réalité peut être relativement poreuse car des impacts performatifs peuvent être constatés dans la réalité des individus.

Quant au domaine de l'entrepreneuriat, ce dernier a déjà été étudié à la lumière de la fiction cinématographique, à travers le film « Dallas Buyers Club ». Cette étude porte principalement sur l'opportunité, concept central de l'entrepreneuriat, pouvant être saisie grâce à des rencontres particulières (Duymedjian & al, 2019). Le concept de « rencontre Deleuzienne » est mis en avant et désigne une rencontre qui peut constituer l'interruption du déroulement habituel des événements. Car « aucun chemin ne peut prédire les mouvements qui auront lieu » (Deleuze, 1980). La rencontre peut donc mener à l'emprunt d'autres chemins que ceux initialement tracés et surtout initier à la création. Cette notion est intéressante car elle soulève la question de l'entourage dans le processus entrepreneurial et de la construction du réseau.

La mise en récit

Il semble dès lors pertinent de s'intéresser à ce qui fait le lien entre la fiction et la réalité : la mise en récit. Pour cela, il faut bien évidemment considérer que le public possède une dimension interprétative qui lui permettra de comparer son histoire à celle à laquelle il est en train d'assister via un quelconque support (manga, BD, etc.). Le schéma actantiel de A. J. Greimas (1966) est intéressant à mobiliser car il modélise le récit narratif en plusieurs actants¹⁰. Ce schéma considère le sujet, ici héros principal pour un manga, comme étant dans « un réseau de tensions avec d'autres personnages ou forces actantielles » (Briot & de Lassus, 2013).

¹⁰ Voir annexe 1

L'action s'inscrit dans 3 axes différents : 1) l'axe du vouloir, caractérisé par la volonté du sujet d'atteindre l'objet, 2) l'axe du pouvoir, caractérisé par le pouvoir et l'influence qu'exercent l'opposant, le sujet et l'adjuvant entre eux et 3) l'axe du savoir, caractérisé par la relation entre le destinataire, l'objet et le destinataire.

Les relations entre les différents actants représentent la narration même du récit, constituant le programme narratif du sujet. Ce dernier est constitué de quatre phases bien distinctes (Everaert-Desmedt, 1988) : 1) la manipulation, étant à la base de la syntaxe narrative, est caractérisée par le destinataire qui va informer le sujet de l'existence d'un objet de valeur, ce qui lui confère le pouvoir de manipuler ce dernier, 2) la compétence, phase antérieure à la performance, caractérisée par le fait que le sujet va acquérir des qualités essentielles à la quête de l'objet au cours de son histoire, 3) la performance, nécessaire pour atteindre l'objet, représente l'accomplissement de la quête par l'action du sujet et 4) la sanction, phase finale du programme narratif, représente le jugement que va porter le destinataire après la performance du sujet (le sujet peut être puni en cas d'échec de la performance ou se voir attribuer d'un don en cas de succès, par le destinataire).

Lorsque l'on conçoit le schéma actantiel sous le prisme de la mise en récit du lecteur, il semble désormais possible pour ce dernier de mettre en relation la fiction et sa propre réalité. En effet, puisque chacun des actants peut être remplacé par des éléments de l'environnement personnel d'un individu, son histoire personnelle peut donc se créer. Étant donné que le public peut tirer des leçons d'une fiction grâce au véhicule qu'est la mise en récit, certaines nouvelles compétences peuvent également voir le jour, comme relaté dans la deuxième phase du programme narratif. Dans le cadre de l'entrepreneuriat, il est plus pertinent de parler de compétences entrepreneuriales.

Les compétences entrepreneuriales

En passant par plusieurs courants, l'étude de l'entrepreneuriat s'est fortement développée ces dernières années (Omrane & al., 2011). En effet, à ses débuts, dans les années 80, les études se sont penchées sur les traits de personnalité et les facteurs psychologiques, caractérisées par l'approche individualiste, qui faisaient le succès ou non des entrepreneurs. Ensuite, les recherches se sont intéressées aux comportements et actions des entrepreneurs, caractérisées par l'approche comportementaliste (Schmitt, 2011). Finalement, aujourd'hui, la recherche entrepreneuriale semble plutôt s'axer sur le processus d'apprentissage dynamique et évolutif de l'entrepreneur, faisant émerger des compétences bien spécifiques (Champy-Remoussenard, 2021). Cette approche nous amène donc à s'intéresser de plus près aux diverses compétences

entrepreneuriales pouvant être développées par un futur entrepreneur ou un entrepreneur aguerri.

Plusieurs approches existent quant aux compétences entrepreneuriales. L'une d'entre elles regroupent toutes les compétences en trois étapes bien distinctes, caractérisant le processus entrepreneurial : 1) Le déclenchement, 2) L'engagement et 3) La survie-développement (Baron & Ensley, 2006). Cependant, la Commission Européenne a publié en 2016 « The Entrepreneurship Competence Framework », mettant en avant les compétences dites « EntreComp ». Cet ouvrage, qui semble central aujourd'hui, a pour but d'aider les individus à entreprendre en utilisant ces compétences à travers un guide. L'approche EntreComp met en avant une roue regroupant 15 compétences, égales entre elles, reprises dans trois groupes distincts : 1) Idées et opportunités, 2) Ressources et 3) En action¹¹. Chaque compétence est décrite afin de mieux cerner ce qui est attendu pour l'entrepreneur¹². Cette approche est relativement intéressante car elle permet parallèlement de développer chacune des 15 compétences en différentes sous-catégories, donnant l'occasion d'optimiser la compétence en question. En dehors des compétences entrepreneuriales, la Commission a également développé le « EntreComp model progression » qui permet de scinder le processus entrepreneurial en quatre niveaux différents : 1) Fondation, 2) Intermédiaire, 3) Avancé et 4) Expert. Chacune de ces étapes est divisée en deux phases permettant de mettre en place des actions concrètes pour passer d'un niveau à l'autre¹³.

Les compétences entrepreneuriales EntreComp paraissent donc intéressantes à étudier sous le prisme de la fiction One Piece, ce qui ne semble pas encore avoir été réalisé d'un point de vue scientifique. Afin de mieux comprendre les analogies qu'il est possible de tirer de la fiction One Piece vers la réalité, il est nécessaire de passer en revue la littérature scientifique ayant déjà étudié cette même fiction.

La littérature et One Piece

Lorsque l'on s'intéresse de plus près à One Piece du point de vue de la littérature scientifique, on constate d'une part que son histoire a d'ores et déjà fait l'objet d'études sous le prisme des sciences sociales. En effet, le manga a déjà traité plusieurs thématiques comme le sexisme (Canaday, 2015), la culture (Susanto, 2018) ou encore la perception de la justice (Troncoso & Jesus, 2017). Cependant, une étude en relations internationales nous aide à mieux comprendre la perspective symbolique du manga. Cette dernière considère les pirates comme défiant l'ordre

¹¹ Voir annexe 2

¹² Voir annexe 3

¹³ Voir annexe 4

établi des États et remettent en cause leur légitimité de gouvernance (Kopper, 2020). Un bon nombre d'histoires aujourd'hui s'inscrivent dans le conservatisme (Dittmer, 2007), caractérisé par leur héros agissant comme des policiers contre les malfrats pour préserver l'ordre. Ce n'est pas le cas de One Piece qui positionne, dès le début de son histoire, les héros comme déviant au sens de Becker. Les pirates, qu'ils soient bons ou mauvais, restent considérés par l'ordre en place, de par leur puissance et leur influence. Cela amène le Gouvernement mondial à faire des compromis avec eux afin de faire régner la paix dans le monde. Cette perspective du cas One Piece à la lumière des Relations Internationales nous montre que le manga peut clairement dépasser la fiction et être analysé avec de réels concepts, transposables à notre réalité. Une autre étude s'intéresse quant à elle l'intertextualité de ce manga (Griffis, 2016), montrant que la symbolique est relativement importante. Selon Manish Prabhakar Singh (2021), cette dimension symbolique a le potentiel de toucher une audience globale qui dépasse la société japonaise dont One Piece est issu car elle est inspirée de l'histoire du monde de manière générale, et pas uniquement du Japon ou de l'Asie, ce qui parle plus aux lecteurs. Le cas One Piece démontre donc qu'il est possible d'analyser son univers sous différents autres aspects, car la fiction est fortement liée au réel, ce qui amène à ce qu'elle entraîne des conséquences dans ce dernier.

D'une autre part, au vu de l'aspect philosophique fortement marqué de One Piece stimulant la motivation, il serait intéressant de l'étudier à la lumière des sciences de la gestion et plus précisément sous le prisme entrepreneurial. Cependant, la littérature scientifique quant à One Piece, et des mangas/animés de manière générale, semble beaucoup moins dense dans cette discipline. Seulement quelques analyses d'entrepreneurs, fans de One Piece, ont été réalisées. Mais elles restent néanmoins intéressantes afin de mieux comprendre le système de motivation sous-jacent qui en ressort quant à la symbolique du manga. Ces analyses portent sur l'impact de One Piece sur la capacité à entreprendre. Elles montrent dans leur globalité respective que plusieurs leçons principales peuvent en être tirées comme : se fixer un objectif clair et ne pas le faire pour l'argent, bien choisir ses partenaires, construire un réseau, avoir de la passion, avoir un bon mentor et profiter du voyage¹⁴. Même si ces analyses proviennent de fans entrepreneurs, elles restent relativement pertinentes car elles sont en lien direct avec un des ouvrages centraux de motivation pour les entrepreneurs qui font leurs premiers pas : « Père riche, père pauvre » de Robert Kiyosaki et de Sharon Lechter. Le livre s'étant vendu à plus de 26 millions d'exemplaires à travers le monde depuis sa sortie en 1997¹⁵, met en avant la possibilité d'entreprendre, même en ne partant de rien. L'essentiel afin d'entreprendre semble se trouver

¹⁴ MURIUKI (J.), « Entrepreneurship lessons from an anime series », LinkedIn, 2020

¹⁵ Wikipédia, « Père riche, père pauvre », Wikipédia, 2021

également dans la motivation, l'ambition, le réseau et le mentor afin d'atteindre ses objectifs personnels.

La littérature scientifique concernant One Piece montre donc bel et bien qu'il serait intéressant et pertinent d'étudier cette fiction sous le prisme entrepreneurial. Le cadre théorique étant à présent dressé, il devient nécessaire d'établir un design de recherche permettant de récolter les données nécessaires à la problématique soulevée.

IV. Design de recherche

Le design de la recherche permet d'établir une méthodologie cohérente en fonction des questions soulevées tout au long de la recherche. Ce dernier s'établit comme suit : la question de recherche principale, les hypothèses de travail et la méthodologie (données à collecter, méthode de récolte, méthode d'analyse et contribution de la recherche).

Questions de recherche

Toutes ces pistes de réflexion amènent donc à une question centrale, pouvant guider la recherche dans son ensemble : « Comment une fiction peut-elle faire émerger des compétences entrepreneuriales ? Le cas du manga One Piece ».

Hypothèses de travail

À partir de la question de recherche principale, différentes hypothèses de travail peuvent être dressées, relatives à la théorie mobilisée antérieurement :

- One Piece a la capacité d'influencer positivement la motivation et l'ambition des entrepreneurs
- One Piece possède la capacité de faire émerger et/ou de développer des compétences entrepreneuriales

Ces hypothèses seront donc confrontées aux données recueillies (littéraires et de terrain) à travers la recherche afin de les vérifier. Cela permettra de dresser les prémices de la réponse à la question de recherche et d'en tirer les premières conclusions.

Méthodologie

1) Données à collecter

Les données nécessaires pour répondre à la recherche sont des données primaires. Car elles permettent d'apporter des éléments de réponse aux questions soulevées. Celles-ci représentent toute information concernant les compétences entrepreneuriales à travers la fiction One Piece. Les données à collecter sont également d'ordre principalement qualitatives, même si certaines données quantitatives viendront les supporter.

De manière plus précise, les données à collecter viendront principalement de l'arc choisi¹⁶ de One Piece, à savoir Marine Ford, analysé sous le format manga. Les entretiens avec les entrepreneurs constitueront une seconde source de données et viendront compléter les données de l'analyse littéraire de l'arc.

2) Méthode de récolte des données

La méthode de collecte de ces données est scindée en deux parties bien distinctes.

La première et principale collecte de données consiste à accéder à un arc emblématique de One Piece (Marine Ford) sous le format manga. Cela permettra de relever les différentes compétences entrepreneuriales qui sont développées à travers la fiction en fonction des différents acteurs de l'histoire. Cette partie représente le cœur de la recherche et mettra donc en exergue une approche interprétativiste.

La deuxième partie, en complément, sera un dispositif d'entretien grâce auquel j'interrogerai deux entrepreneurs regardant et/ou lisant One Piece. Cette source d'information permettra de montrer le lien direct que ces entrepreneurs interprètent entre la fiction et la réalité et ainsi d'en comparer les compétences entrepreneuriales qui en ressortent. Pour cela, un guide d'entretien est donc nécessaire, construit en fonction de la théorie retenue. Ce guide¹⁷ se compose de plusieurs questions semi-ouvertes et est principalement axé sur la mise en récit et les compétences entrepreneuriales. Les entretiens seront de type principal, c'est-à-dire effectués dans le but d'obtenir des données primaires et qualitatives à analyser (donc non-exploratoire), et semi-directifs, dans le but de cadrer la conversation mais de laisser la personne questionnée s'exprimer sur le fond. Une fiche explicative¹⁸ sera également créée et envoyée au préalable par mail aux participants, avant les entretiens. Cela permettra de les mettre en contexte par rapport au cadre de la recherche, au sujet ainsi qu'aux objectifs. Cette partie viendra soutenir les données de l'analyse littéraire, comme cité au préalable, et permettra donc d'illustrer les prémices d'une recherche future.

Quant aux critères d'inclusion des participants relatifs aux entretiens, ceux-ci sont relativement simples : consentir à l'entretien, être entrepreneur et lire le manga One Piece ou regarder l'animé. Afin de garantir une certaine pertinence aux données, le participant devra également avoir lu ou vu One Piece jusqu'à l'arc choisi afin d'analyser la fiction.

¹⁶ Cet arc a été choisi de par sa popularité auprès des fans. Le lecteur trouvera plus d'information quant à l'arc et sa pertinence pour ce TFE aux pages 19-22.

¹⁷ Voir annexe 9

¹⁸ Voir annexe 10

3) Méthode d'analyse des données

Au vu de l'hybridité des sources d'informations, deux méthodes d'analyse bien distinctes seront mobilisées. Ces différentes méthodes permettront de faire communiquer les données du manga/animé et des entretiens, ce qui permettra de répondre aux questions soulevées tout au long de la recherche.

D'une part, la première méthode, qui concerne l'analyse qualitative littéraire de l'arc Marine Ford, consistera à mobiliser dans un premier temps le schéma actantiel de Greimas¹⁹ et de l'appliquer à la fiction One Piece. Cela permettra de schématiser le scénario à travers les différents acteurs, mais également de comprendre à quel moment les compétences entrepreneuriales se créent. Cette première analyse permettra de mettre en évidence le processus de création de compétences. Ensuite, les compétences EntreComp qui émergent de l'arc choisi seront mises en évidence afin de les analyser. Finalement, une analogie conceptuelle concernant la symbolique de la fiction viendra alimenter les résultats. Ce processus d'analyse, dans sa globalité, se fera selon une approche interprétativiste, puisque qu'elle mettra en exergue ma propre interprétation de la fiction et de l'entrepreneuriat.

D'une autre part, la deuxième méthode, qui concerne l'analyse des entretiens, consistera à réaliser une analyse systématique catégorielle. Cette dernière se basera sur l'article « Transforming qualitative data » (Wolcott, 1994) dans lequel l'auteur propose un processus d'analyse des données en trois parties. La première étape est celle de la description, dans laquelle les données doivent parler d'elles-mêmes, comme enregistrées lors des entretiens. La deuxième étape est celle de l'analyse, dans laquelle il faut faire vivre les données de la description et les questionner. La troisième et dernière étape est celle de l'interprétation, dans laquelle la dimension conceptuelle intervient, impliquant la profondeur de connaissance et la compréhension du chercheur. Cette étape s'appliquera dans la discussion des résultats afin d'avoir une approche plus globale de ces derniers, venant de deux types de données différents. De manière générale, cette méthode permettra d'abord d'analyser progressivement les données des entretiens et ensuite de faire le lien avec les données de l'analyse littéraire ainsi que la théorie mobilisée.

De manière simplifiée, le schéma actantiel permettra de faire émerger les compétences EntreComp qui sont développées par les héros lors de l'arc Marine Ford. Les entretiens permettront de vérifier si ces compétences sont les mêmes dans le discours des entrepreneurs interrogés.

¹⁹ Voir annexe 1

4) Contribution de la recherche

La contribution de la recherche est essentiellement pragmatique puisqu'elle ambitionne de dévoiler dans quelle mesure la fiction One Piece peut favoriser l'émergence de compétences entrepreneuriales. Cependant la recherche ne sera pas exhaustive et représentative de la réalité de tous les entrepreneurs ayant regardé/lu One Piece. Mais elle permettra de mettre en perspective l'impact de la fiction sur la réalité entrepreneuriale et ainsi de compléter les études se faisant en ce sens.

V. Focus arc « Marine Ford » : la volonté entrepreneuriale absolue

Cette partie permet de mettre en contexte le lecteur afin que l'analyse littéraire lui soit plus facilement compréhensible. L'arc Marine Ford a été choisi car celui-ci représente tout simplement le moment phare de l'histoire de One Piece aux yeux de la majorité des fans. Il réunit à lui tout seul presque toutes les personnes les plus influentes de l'histoire. Cet arc est également intéressant car il met en avant la volonté d'entreprendre du héros principal qui se donne un objectif et qui va faire tout ce qui lui est possible afin de l'atteindre.

Le contenu de cette partie, quant à lui, sera scindé en deux. D'une part une contextualisation du récit One Piece juste avant le déroulement de l'arc, qui permet de soulever les différents enjeux. D'une autre part un résumé de l'arc lui-même, qui permet de comprendre le déroulement du scénario ainsi que les motivations de chaque personnage.

Contextualisation Ante « Marine Ford »

Le héros principal, Monkey D. Luffy, possède à présent un équipage de huit pirates²⁰, appelé « l'Equipe du Chapeau de Paille ». Ce dernier est composé de : Roronoa Zoro (un épéiste), Nami (une navigatrice), Usopp (un tireur d'élite), Sanji (un cuisinier), Tony Tony Chopper (un médecin), Nico Robin (une chercheuse), Franky (un charpentier) et Brook (un musicien). Cependant, Luffy et son équipage se retrouvent séparés durant deux ans dû à un événement particulier provoqué par Kuma, un des Corsaires. Pendant ce temps, le frère de cœur de Luffy, Portgas D. Ace, qui est un pirate de très grande renommée, est capturé par le Gouvernement Mondial. Il est condamné à mort et est transféré, en attendant le jour de son exécution, à la prison d'Impel Down, la prison la plus sécurisée du monde là où se trouvent les plus dangereux criminels. Luffy apprend la nouvelle et décide dès lors de se rendre tout seul à la prison en question afin de libérer son frère avant qu'il ne soit trop tard. L'arc Impel Down démarre donc avec pour objectif principal le sauvetage d'Ace.

Au fur et à mesure du scénario, Luffy va rencontrer d'anciens prisonniers mais également les gardiens de la prison. Après plusieurs confrontations entre eux, Ace finit par être exporté de la prison afin d'être exécuté à Marine Ford. Cependant la prison est réputée comme étant celle où il est impossible de s'y échapper. Luffy et ses nouveaux amis se retrouvent donc dans un

²⁰ Voir annexe 5

bourbier mais finissent par mettre la prison sans dessus-dessous en sortant. Ils se précipitent aussitôt en direction de Marine Ford afin de sauver Ace. Cette évasion est une réelle insulte envers le Gouvernement Mondiale, ainsi que sa branche militaire la Marine.

Résumé arc « Marine Ford »

L'arc Marine Ford est sorti en 2009 et est le 22ème arc de One Piece, regroupant le tome 56 jusqu'au tome 59 du manga²¹. Concernant l'animé, il commence de l'épisode 457 jusqu'à l'épisode 489.

Cette partie de l'histoire se passe juste après l'exportation d'Ace, de la prison d'Impel Down vers Marine Ford. Luffy, ayant déjà échoué à rejoindre son frère au sein de la prison, se donne pour objectif ultime de le sauver avant qu'il ne se fasse exécuter. Il va se débattre corps et âmes afin de sortir d'Impel Down et de rapidement rejoindre l'endroit où son frère est censé se faire trancher la tête.

Comme son nom l'indique, Marine Ford est le Quartier Général de la Marine, ce qui fait que l'endroit est extrêmement sécurisé. Plusieurs personnes influentes attendent de pieds fermes la venue d'Ace : Sengoku (le chef de la Marine) ainsi que ses trois Amiraux, à savoir Akainu, Aokiji et Kizaru. Ces quatre hommes sont les plus puissants de leur organisation à ce moment de l'histoire. Les sous-officiers de la Marine et les Capitaines Corsaires sont également présents. De plus, la majorité du corps de la Marine se trouve au QG, puisqu'Ace, représentant un dangereux criminel pour eux, est sur le point d'arriver.

Ace arrive à Marine Ford et est placé sur une plate-forme en hauteur afin de se faire exécuter²². Il a les mains menottées dans le dos et est prêt à se faire décapiter. Deux motifs d'exécution sont cités : le premier est qu'Ace a été un commandant de l'équipage actuel le plus puissant, à savoir celui du pirate d'Edward Newgate alias Barbe Blanche. Le deuxième est qu'il est le fils biologique du roi des Pirates du siècle passé, à savoir Gol D. Roger, ce qui est une énorme révélation pour le public.

Peu de temps après cette annonce, une quarantaine de navires pirates débarquent au loin, avec en tête un homme doté d'une musculature hors normes : il s'agit de Barbe Blanche et sa flotte, qui est venu pour sauver son partenaire. Le scénario s'accélère alors et plusieurs confrontations prennent place entre la Marine et l'équipage de Barbe Blanche. Au cœur de la bataille, Luffy et ses alliés débarquent à leur tour et se liguent également contre la Marine. Cependant, un peu

²¹ Fandom, « One Piece Encyclopedia : Arc Marine Ford », Fandom, 2021

²² Voir annexe 6

plus loin, Ace est sur le point de se faire exécuter car le processus a été accéléré au vu de la tournure des événements.

Luffy, comprenant que le temps presse, demande à un de ses coéquipiers, Jinbe, de se faire propulser en face de l'échafaud où se trouve Ace. Il se retrouve dès lors en face des trois Amiraux. Une sérieuse confrontation commence entre Luffy et Kizaru, qui se solde par une lourde défaite de Luffy, qui finit par se faire transpercer le corps. Étant incapable de poursuivre la bataille, Barbe Blanche décide de le faire soigner.

Les différentes batailles continuant chacune de leur côté, Ace arrive à présent sur le point de se faire exécuter. Luffy, désormais remis sur pieds, comprend qu'il est temps d'agir et se précipite en hauteur vers Ace. Sengoku, le chef de la Marine décide d'utiliser son pouvoir en se transformant en Buddha d'or géant, ce qui va complètement détruire la plateforme d'exécution. Dans les airs un des alliés de prison de Luffy, Mr 3, va confectionner la clé permettant de délivrer Ace en déverrouillant ses menottes.

L'objectif est atteint pour Luffy car Ace est à présent délivré et peut enfin se battre. La Marine, ne supportant pas ce qu'il vient de se passer, décide d'attaquer les deux frères. Le duo fait preuve de détermination et soulève tous les obstacles sur son passage. Au même moment Barbe Blanche continue de se battre mais s'affaiblit petit à petit.

Akainu, un des Amiraux de la Marine, insulte Barbe Blanche, ce qui met en colère Ace, qui décide d'intervenir. Un combat prend place entre les deux hommes. Cependant, Akainu se révèle plus fort que prévu et décide de se jeter directement sur Luffy afin de le tuer. Ace, n'ayant pas le temps de réfléchir, s'interpose afin de sauver son frère. Il se fait totalement transpercer le ventre par le poing d'Akainu. Tout le monde comprend dès lors qu'il est sur le point de mourir. Ses dernières paroles font part d'un remerciement envers tous les pirates qui sont venus le sauver, avant de mourir dans les bras de son frère. À ce moment précis, Luffy hurle et perd totalement conscience avant de s'évanouir²³.

Au même moment, Barbe Blanche, après s'être battu corps et âmes, décide encore d'intervenir en attaquant Akainu. Fortement affaibli, le pirate finit par avoir la moitié du visage complètement détruit. Au loin, une autre flotte de pirates arrive : il s'agit de Marshall D. Teach alias Barbe Noire, un ancien coéquipier de Barbe Blanche. Il décide de trahir son ancien ami et l'attaque avec ses alliés. Barbe Blanche, en grand homme, finit par mourir debout sans poser le genou à terre, juste après avoir annoncé que le One Piece existait bel et bien²⁴.

²³ Voir annexe 7

²⁴ Voir annexe 8

La guerre se solde par la mort de Barbe Blanche et Ace ainsi que de nombreux autres pirates et soldats, ainsi que par le sauvetage de Luffy par son ami Jinbe. Ce dernier a fui vers les mers, avec Luffy toujours inconscient dans ses bras. L'Amiral en chef et ses Amiraux voulant continuer à faire des dégâts et stopper toute fuite, Shanks, un des quatre empereurs, intervient et demande d'arrêter le massacre, sans quoi il s'interposerait lui et son équipage. La Marine décide de stopper l'affrontement, ne voulant pas s'opposer à Shanks et ses alliés. L'arc se termine donc sur une victoire de la Marine et du Gouvernement.

Une réelle page se tourne alors et l'histoire de One Piece prend un autre tournant. Luffy est complètement changé après cet échec et est plus déterminé que jamais à atteindre son but ultime : devenir le roi des Pirates après avoir découvert le One Piece.

VI. Analyse et résultats

1) Analyse littéraire

Afin d'analyser l'arc Marine Ford et d'en tirer des conclusions, il est nécessaire de séquencer le processus d'analyse. D'abord, l'arc sera analysé selon le schéma actantiel de Greimas afin de comprendre quels sont les enjeux des compétences entrepreneuriales et ainsi de voir à quel moment se développent-elles. Ensuite, l'analyse des 15 compétences EntreComp de la roue fera l'objet d'une synthèse des résultats afin d'en faire émerger les résultats. Enfin, une analogie conceptuelle, basée sur une réflexion personnelle, permettra de relier la symbolique de la fiction One Piece à la réalité entrepreneuriale.

A) Application du schéma actantiel de Greimas

Le cas Marine Ford

Afin d'analyser l'arc Marine Ford selon le schéma actantiel de Greimas²⁵, il est nécessaire de rappeler le rôle des différents actants. Le sujet représente la personne qui veut accomplir une mission qu'il s'est fixé. L'objet représente l'accomplissement de cette mission. Le destinataire représente ce qui pousse le sujet à agir. Le destinataire représente les personnes obtenant à un bénéfice après l'accomplissement de la mission. L'opposant représente les personnes qui nuisent au sujet dans sa quête de l'objet. Et l'adjuvant représente les personnes qui aident le sujet dans sa quête.

²⁵ Voir annexe 1

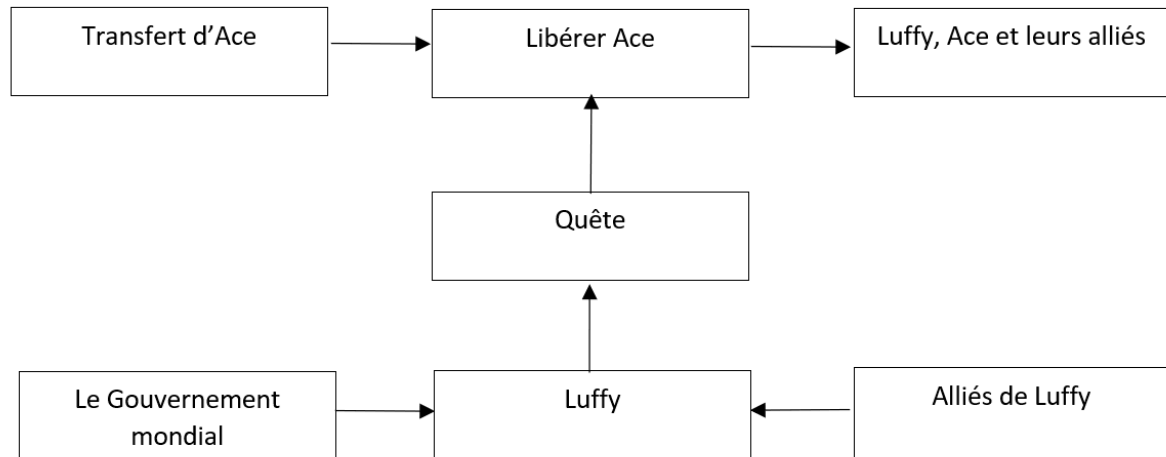


Figure 2 : Schéma actantiel de Luffy

Le schéma ci-dessus représente l'application du schéma actantiel de Greimas à l'arc Marine Ford de One Piece.

L'acteur principal de l'arc étant Luffy, c'est donc lui-même qui constitue le sujet. Ses opposants représentent le Gouvernement mondial de manière générale, ce qui comprend sa branche militaire, à savoir la Marine (soldats, Amiraux et Amiral en chef) ainsi que les corsaires présents (à part Boa Hancock et Jinbei qui décident de retourner leur veste pour aider Luffy). Ce sont eux qui veulent exécuter Ace et qui font tout pour tenter d'éliminer Luffy, Barbe Blanche ainsi que tous leurs alliés. Ses adjouvants représentent tous les alliés avec qui Luffy est allé à Marine Ford, qu'il a rencontré à la prison d'Impel Down ainsi que Barbe Blanche et tout son équipage. L'ensemble de ces personnages aident Luffy en combattant à ses côtés. La quête représente le chemin à parcourir jusqu'à atteindre l'objectif qui est l'objet. Cela représente également ce qu'il est nécessaire d'accomplir avant d'y arriver. Cela peut être représenté par les innombrables combats qui prennent place à Marine Ford. L'objet est ici Ace, et plus précisément, sa libération avant qu'il ne se fasse exécuter. Le destinataire, qui a provoqué la volonté de Luffy à aller jusqu'à Marine Ford pour sauver son frère de cœur, a été le fait qu'il ait été transféré de la prison d'Impel Down à Marine Ford. En effet dans l'arc précédent, Luffy s'aventure dans la prison, là où son frère se trouve afin de le sauver. Malheureusement il n'arrive pas à temps et l'heure de l'exécution d'Ace est avancée, ce qui fait qu'il est transféré prématurément à Marine Ford, avant même que Luffy ne l'atteigne. Les destinataires représentent ici Luffy, Ace ainsi que tous leurs alliés respectifs car ce sont eux qui trouveront un bénéfice lorsque l'objectif sera accompli, à savoir la libération d'Ace.

Ce schéma met donc en scène les différents acteurs qui permettent à une fiction d'exister et de créer un nœud afin que le héros principal arrive au dénouement et atteigne son objectif durant sa quête.

Le cas entrepreneurial :

La mise en récit, étant le véhicule principal qui permet l'interprétation d'une fiction, elle permet donc de créer de réels impacts dans la réalité. Dans le cas de l'entrepreneuriat, nous pourrions nous imaginer que la dimension interprétative de One Piece donnerait l'occasion aux entrepreneurs de créer eux-mêmes leur propre schéma actantiel. Il est dès lors possible de tenter de généraliser la réalité entrepreneuriale selon ce schéma :

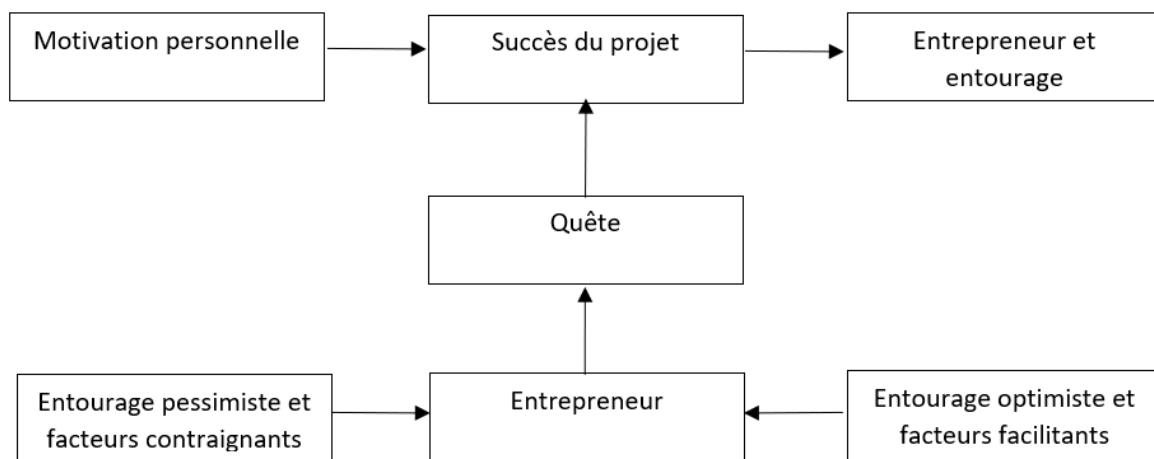


Figure 3 : Schéma actantiel de l'entrepreneur

Le sujet représente ici l'entrepreneur en question qui démarre dans l'élaboration d'un projet. Les opposants peuvent représenter des personnes de l'entourage de l'entrepreneur qui se montrent pessimiste à l'idée que ce dernier se lance dans l'entrepreneuriat ou tout facteur qui va contraindre l'entrepreneur dans sa quête. Ces acteurs humains et non-humains mettront des bâtons dans les roues de l'entrepreneur, même si ce n'est que par la parole (pour les humains). Les adjuvants représentent les personnes de l'entourage de l'entrepreneur qui se montrent optimiste à l'idée que ce dernier entreprenne ou tout facteur qui va faciliter l'entrepreneur dans sa quête. Ces acteurs humains et non-humains vont constituer une certaine source de motivation pour le sujet et en général prendront le dessus sur l'impact des acteurs pessimistes, ce qui permettra à l'entrepreneur de se lancer dans sa quête. La quête va représenter l'élaboration du projet, composé de haut et de bas, jusqu'à atteindre le potentiel succès escompté, qui représente l'objet. Le destinataire peut représenter toutes les sources de motivation d'un entrepreneur, qui l'ont poussé à entreprendre. Cela est subjectif et dépend de chacun. Cela peut par exemple représenter : l'argent, la liberté ou encore la passion. Le destinataire représente l'entrepreneur et son entourage, voire son écosystème d'affaire, car ce sont eux qui trouveront un avantage au succès du projet. Cette fonction comprend donc également les membres de l'écosystème de l'entrepreneur. L'avantage trouvé peut par exemple être représenté par la fierté ou encore l'argent gagné en retour.

Apport du schéma actantiel :

L'application du schéma de Greimas à l'arc Marine Ford et à la réalité entrepreneuriale des individus permet de comprendre une chose essentielle : au départ, le sujet ne possède pas toutes les capacités afin d'atteindre l'objet. En effet, lorsque Luffy décide de sauver Ace, il est évident de voir que tout seul il est impossible qu'il arrive à le libérer. A l'instar de Luffy, l'entrepreneur qui décide de se lancer ne dispose pas toujours de tous les atouts nécessaires pour faire en sorte que son projet devienne un succès,.

Ce schéma permet, au travers de ses deux applications, de considérer la quête comme étant l'élément déclencheur de l'atteinte de l'objet et donc de l'objectif final en vue. En effet, c'est lors de cette quête que le sujet évolue et apprend. Cette évolution peut être caractérisée par l'apprentissage et l'expérience. Ces deux sources de succès se font via la création et le développement de compétences nécessaires à l'accomplissement de la quête. Dans le cadre de l'entrepreneuriat, nous pouvons parler de compétences entrepreneuriales. Cela nous amène donc à mettre en avant que c'est bel et bien lors de la quête du sujet vers l'objet que ces compétences émergent. Il devient dès lors intéressant de se plonger dans la quête du sujet et de voir quelles compétences le héros se développe-t-il ou se crée-t-il lors de sa quête.

B) Synthèse des résultats :

Cette partie fait office de synthèse des résultats, mettant en exergue les données de l'analyse littéraire²⁶ sous forme de tableau (voir ci-dessous). D'une part, l'analyse de ces compétences permettra d'approfondir la pertinence des résultats. D'autre part, l'interprétation de ces résultats permettra d'aller plus loin et ainsi de situer Luffy dans le modèle de progression EntreComp²⁷. Les compétences reprises dans ce tableau représentent celles qui émergent de l'arc Marine Ford au travers de la quête de Luffy et Barbe Blanche.

Compétences (sous-catégorie)	Personnage(s) concerné(s)	Justification (chapitre)
Spotting Opportunities (Ideas & Opportunities)	Luffy et Barbe Blanche	L'alliance que Luffy réalise avec Barbe Blanche (557), la passerelle que Luffy emprunte (570) et l'occasion d'avancer que Barbe Blanche saisit après le sacrifice d'Oars (556)

²⁶ Voir Annexe 11

²⁷ Voir Annexe 4

Creativity (Ideas & Opportunities)	Barbe Blanche	Le bateau caché au fond de la mer de Barbe Blanche (566)
Vision (Ideas & Opportunities)	Luffy et Barbe Blanche	L'objectif commun de Luffy et Barbe Blanche qui reste le même : sauver Ace (globalité de l'arc)
Ethical & sustainable Thinking (Ideas & Opportunities)	Barbe Blanche	La considération de Barbe Blanche pour ses alliés, qui les considère comme ses fils (globalité de l'arc)
Self-awareness & self-efficacy (Resources)	Luffy	Luffy qui ne cesse de se battre contre la Marine (globalité de l'arc) et lorsqu'il s'oppose aux 3 Amiraux (565)
Motivation & perseverance (Resources)	Luffy et Barbe Blanche	Le refus de Luffy de partir de la bataille (558), le retour de Luffy au front après avoir été blessé (567) et les multiples blessures de Barbe Blanche (globalité de l'arc)
Mobilising others (Resources)	Luffy et Barbe Blanche	La mobilisation des alliés de Luffy et Barbe Blanche pour contribuer à la libération d'Ace (globalité de l'arc)
Taking the initiative (Into Action)	Luffy et Barbe Blanche	Le saut du bateau de Luffy (557), l'affront de Luffy contre les 3 Amiraux (565) et la déclaration de guerre de Barbe Blanche (552)
Coping with ambiguity, uncertainty & risk (Into Action)	Luffy et Barbe Blanche	L'incertitude constante de sauver Ace et les risques de mort imminente auxquels font face Luffy et Barbe Blanche (globalité de l'arc)
Working with others (Into Action)	Luffy et Barbe Blanche	Travail d'équipe entre Luffy et Jinbei (566), Invankov (569), Inazuma (570) et Mr 3 (571) ainsi que la coordination de Barbe Blanche et son équipage (globalité de l'arc)
Learning through experience (Into Action)	Luffy et Barbe Blanche	L'acquisition du Haki des Rois de Luffy (569) et la compréhension stratégique de la bataille de Barbe Blanche (globalité de l'arc)

Les compétences EntreComp

Au travers de ce tableau, nous pouvons dès lors remarquer que les compétences venant de la sous-catégorie « Ideas & Opportunities » et de la sous-catégorie « Into Action » sont les plus présentes, contrairement à celle des « Ressources ». En effet, ces compétences font l'objet de plusieurs illustrations pragmatiques lors de l'arc Marine Ford. Les 11 compétences émergeant de l'analyse de l'arc sont celles qui permettent à Luffy et Barbe Blanche de progresser durant

leur quête jusqu'à atteindre l'objet, c'est-à-dire sauver Ace. Cependant, nous pouvons constater qu'une compétence au sein de ces 11 analysées est le moteur de la quête et possède une réelle influence sur les autres compétences : la motivation et la persévérance. Cette compétence est le moteur de la quête du sujet vers l'objet et booste les autres compétences.

Cela nous amène à constater que les compétences mises en avant ne sont pas isolées et indépendantes car certaines communiquent entre elles. Il devient dès lors possible d'établir des liens entre plusieurs de ces compétences, qui donnent lieu à une suite logique, permettant d'accomplir la quête via l'atteinte de l'objet. En voici un schéma :

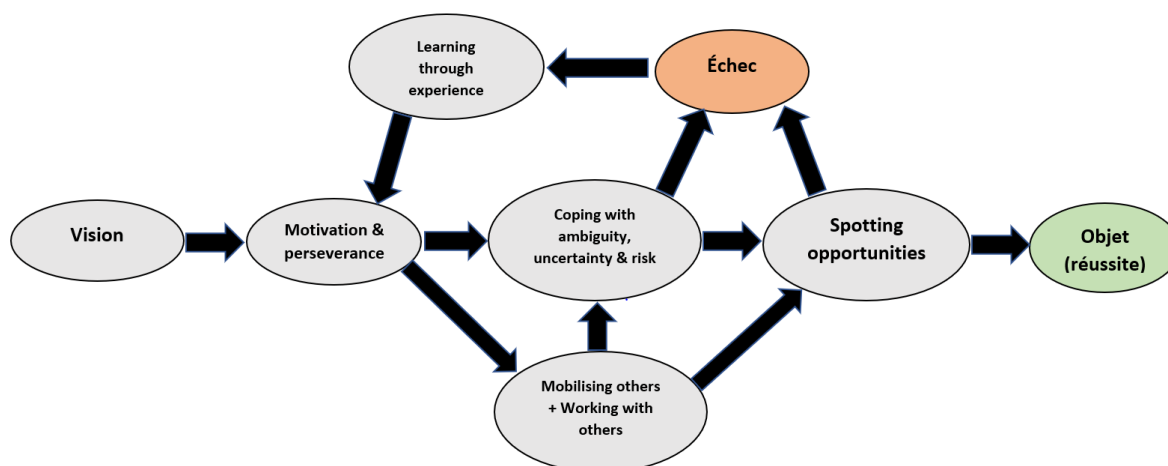


Figure 3 : Communication et cheminement des compétences EntreComp

Ce schéma représente la quête du sujet vers l'objet, c'est-à-dire la quête de Luffy vers son objectif de sauver Ace, lors de l'arc Marine Ford. Nous pouvons voir que la compétence « Vision » joue le rôle de socle, sur lequel les autres compétences vont pouvoir se construire et se développer. En effet, c'est elle qui permet de voir plus loin que la quête et d'avoir l'objectif en vue constamment, c'est-à-dire l'atteinte de l'objet. La vision va donc avoir un impact sur toutes les autres compétences et guide quelque part chacune des actions. La compétence « Motivation & perseverance » qui suit est quant à elle le moteur de la quête, celle qui va alimenter les autres compétences et permettre de maximiser les chances de réussite. La motivation et la persévérance peuvent être contagieuses, comme explicité dans l'analyse²⁸, ce qui motive également les alliés du sujet et influence donc la compétence « Mobilising Others » et « Working with others ». La compétence de motivation et persévérance va donc permettre de continuer le processus de la quête et de faire face à l'incertitude et au risque, via la compétence « Coping with ambiguity, uncertainty & risk », tout en maximisant les chances d'aller plus loin dans la quête grâce aux « autres », qui sont également motivés. La capacité de faire face à ces variables et donc de surmonter les obstacles qui entravent la route du sujet vers l'objet va créer

²⁸ Voir Annexe 11

de nouvelles situations et potentiellement de nouvelles opportunités. Lorsqu'une de ces opportunités est saisie, via la compétence « Spotting Opportunities », cela peut créer un accès plus rapide à l'objet et donc de l'atteindre plus rapidement. Cette notion de saisie d'opportunité fait écho à la notion de rencontre, conceptualisée par Deleuze (1980). En effet dans l'arc étudié, en saisissant l'opportunité qu'il a devant lui, Luffy décide de s'allier à Barbe Blanche juste après l'avoir rencontré. Ce pacte va donc changer le cours des événements.

Cependant, ce cheminement du sujet vers la quête représente le parcours linéaire du schéma, qui permet l'atteinte de l'objet de manière presque directe. Nous pouvons voir qu'il existe un autre parcours, quant à lui, plus circulaire, qui prend en compte l'échec, qui fait partie de One Piece et de l'entrepreneuriat de manière générale. En effet, cet échec peut survenir lorsque le sujet doit faire face à l'incertitude et au risque et qu'il n'y parvient pas ou encore lorsque le sujet ne parvient pas à saisir l'opportunité qui s'offre à lui afin d'atteindre l'objet. Ces deux scénarios représentent l'échec de manière générale. Certains sujets pourraient s'arrêter à cet échec mais par exemple ce n'est pas le cas de Luffy dans l'arc Marine Ford qui malgré le fait qu'il se soit fait blesser sévèrement par Kizaru continue de se battre après s'être fait soigner afin de sauver Ace. Cette acceptation de l'échec permet d'aller de l'avant et donc de se créer la compétence « Learning through experience ». Cette dernière va permettre au sujet de revenir encore plus fort dans sa quête vers l'objet et de réduire sa marge d'erreur. La compétence « Motivation & persévérance » va donc être boostée via l'apprentissage de l'expérience de l'échec et permettre au sujet de maximiser ses chances de réussite vers l'atteinte de l'objet.

Ce parcours circulaire, prenant en compte l'échec, peut s'emprunter à plusieurs reprises. Cependant si le sujet fait preuve de motivation et de persévérance, il parviendra à accomplir sa quête en atteignant l'objet de manière plus directe, en empruntant donc le parcours linéaire.

Le modèle de progression EntreComp

Lorsque l'on se réfère au modèle de progression EntreComp²⁹, nous pouvons constater que Luffy, avant l'arc Marine Ford, se situe dans la phase « Intermediate », plus précisément dans le niveau 4 « Dare ». En effet, à ce moment précis, Luffy a déjà commencé à construire son indépendance au travers de son aventure sur les océans. Il possède un équipage qui l'accompagne dans sa quête vers le titre de Roi des Pirates et commence à mettre en place des actions concrètes. L'exemple type est celui de la volonté de sauver Ace lorsqu'il apprend que son frère est emprisonné à Impel Down avant de se faire exécuter, ce qui va l'amener à

²⁹ Voir Annexe 4

s'introduire dans la prison, juste avant l'arc Marine Ford. Il va même prendre ses propres responsabilités en décidant de s'y introduire tout seul sans son équipage.

Lors de l'analyse précédente, nous pouvons constater que les deux héros principaux, Luffy et Barbe Blanche, vont avoir l'occasion de se créer de nouvelles compétences et de développer des compétences déjà existantes. Cependant, Barbe Blanche finit par décéder tandis que Luffy est sauvé par Jinbei et Law. À la suite de cet arc, nous pouvons constater que le passage à Marine Ford se soldant par la mort d'Ace va totalement changer Luffy, qui après avoir connu un énorme coup au moral, va se remettre sur pieds rapidement. Cet arc est un réel tournant dans l'histoire de One Piece, qui va permettre à Luffy d'évoluer sur le plan du leadership. Si l'on se réfère au modèle de progression EntreComp, il est possible de situer la progression de Luffy après cet arc à la phase « Advanced », niveau 6 « Reinforce ». En effet, par la suite, Luffy va retrouver ses coéquipiers après presque deux ans de séparation et va servir de vecteur de motivation à l'ensemble de l'équipage. Au travers des arcs qui suivent, Luffy va prendre de plus en plus de responsabilités grâce à l'expérience qu'il a accumulé, ce qui va l'amener à devoir faire face à des défis encore plus importants.

Nous pouvons donc voir que Luffy au travers de l'arc Marine Ford a l'occasion de se créer et de développer plusieurs compétences, qui lui permettront de progresser dans sa quête entrepreneuriale vers l'atteinte du titre de Roi des Pirates, qui représente son objet. Nous interprétons cette progression comme le passage d'une phase à l'autre dans le modèle de progression EntreComp et, en l'occurrence, le gain de deux niveaux. En termes de perspective, nous pouvons imaginer que Luffy attendra la dernière phase « Expert » niveau 8 « Transform », lorsqu'il aura vaincu tous les ennemis barrant sa route vers la conquête du One Piece et donc du titre de Roi des Pirates.

C) Analogie conceptuelle

Après avoir analysé les compétences entrepreneuriales EntreComp qui peuvent se créer ou se développer lors de la quête du sujet vers l'objet, il devient dès lors possible de lier une des nombreuses symboliques du manga à l'entrepreneuriat. L'analogie conceptuelle tentera d'une part de présenter un concept du manga relatif aux personnages et d'autre part de lier ce dernier à l'entrepreneuriat de manière générale.

Signification du D.

Dans One Piece, plusieurs personnages, qu'ils soient bons ou mauvais, possèdent un nom composé de la lettre « D. ». C'est le cas de Monkey D. Luffy, Trafalgar D. Water Law, Marshall

D. Teach, Gol D. Roger, Portgas D. Ace et bien d'autres. Au fur et à mesure de la progression de l'histoire, plusieurs personnages de l'histoire appellent cette marque « la volonté du D. » car les personnes portant cette lettre seraient considérées comme les ennemis naturels de Dieu³⁰. Le mystère plane encore autour de la véritable signification de cette lettre mais plusieurs hypothèses se relayent déjà dans les théories des fans : D pour « Dream » (Rêve en anglais), D pour « Destin », D pour « Disruption » ou encore D pour « Danger ». Dans tous les cas, nous pouvons objectiver ces hypothèses en constatant que les personnages portant la marque du D. dans leur nom de famille sont des personnes très puissantes et ont une certaine influence dans l'histoire de One Piece.

Partant de ce principe, nous pouvons remarquer que les personnages portant le « D. » prennent de plus en plus d'ampleur au fur et à mesure de la progression de l'histoire, mis à part Gol D. Roger qui fut le premier et dernier Roi des Pirates et Ace qui meurt à la fin de l'arc Marine Ford. En effet, actuellement (épisode 1015 de l'animé), Luffy est train de déstabiliser l'équilibre en place des pirates car il s'apprête à combattre deux des quatre Empereurs, à savoir Kaïdo et Big Mom. Law, quant à lui, aide Luffy à vaincre ces deux ennemis. Et Teach est devenu un des quatre empereurs en prenant la place de Barbe Blanche à Marine Ford. Ces porteurs du « D. » sont aujourd'hui de grands noms, connus à travers les océans et font également partie des plus puissants pirates de l'histoire. Chacun d'entre eux possède le pouvoir de renverser le monde comme ce fut le cas de Roger et Ace. Nous pourrions considérer le Nindo comme étant la source de motivation et de persévérance des personnages et le « D. » comme étant le canalisateur qui va leur permettre de mener les systèmes établis vers la disruption. Sous le prisme du schéma actantiel, nous pouvons constater que le sujet portant le « D. » possède une volonté et une motivation sans faille, qui fait que la quête du sujet vers l'objet est pratiquement toujours réussie. Par exemple, nous pouvons déjà nous imaginer que Luffy finira Roi des pirates, comme Roger son prédécesseur. La marge de progression des « D. » semble infinie et leur volonté se transmet dans leurs actes.

Le D. de l'entrepreneuriat

Même s'il n'existe pas de marque tangible du « D. » chez les entrepreneurs, il est possible de faire le lien avec la volonté infaillible de certains d'entre eux. En effet, comme dans chaque domaine, il existe des personnes plus motivées que d'autres. Cependant, l'entrepreneuriat étant au départ un risque, il est fort probable que l'entrepreneur soit confronté à l'échec à plusieurs reprises. Il devient dès lors impératif de posséder une certaine résistance et un certain sens de la résilience pour surmonter ces échecs. Cependant, sans motivation ni volonté, il devient alors

³⁰ N.D., « One Piece Encyclopedia : La volonté du D », Fandom, 2021

impossible de réussir un quelconque projet car ces deux éléments constituent la source de la persévérance. En considérant que l'entrepreneur apprend au travers de ses différents échecs, ce qui lui procure son expérience personnelle, la persévérance aide à effectuer autant de tentatives possibles, jusqu'à la réussite.

Nous pouvons donc constater que certains entrepreneurs possèdent eux-mêmes la volonté du « D. » au travers de leur motivation inébranlable. Cette dernière, pouvant venir du Nindo, possède donc le potentiel d'ébranler les systèmes établis au travers de l'innovation, créatrice de nouveaux marchés. En effet, lorsque l'on étudie le parcours de certains entrepreneurs connus, tels que Bill Gates ou encore Walt Disney³¹, nous pouvons constater que le projet pour lequel ils sont connus n'est que la face immergée de l'iceberg et ne représente que leur succès. Avant ce succès, ils sont également passés par des échecs. Mais seule leur volonté de réussir les a amenés à persévérer et à continuer d'entreprendre jusqu'à devenir les entrepreneurs que nous connaissons aujourd'hui. Nous pouvons imaginer que l'atteinte de l'objectif de l'entrepreneur portant le D. est tellement une chose importante, qu'il porte à cœur, qu'il mettra tout ce qui est à sa portée afin de l'atteindre.

De manière générale, nous pouvons constater que la marque du « D. » dans One Piece est caractérisée par l'accomplissement de la quête du sujet vers l'objet. Ceci s'applique même dans un contexte incertain, tel que Marine Ford, dans lequel Luffy parvient tout de même à atteindre l'objectif qu'il s'est fixé, à savoir libérer Ace. Pour les entrepreneurs, cela se caractérise par la volonté sans faille de réussir et leur motivation personnelle, ce qui engendre la persévérance et augmente la capacité de résilience en cas d'échec. Le point commun entre un porteur du « D. » de One Piece et celui de l'entrepreneuriat, qui représentent tout deux le sujet, est qu'il n'abandonnera jamais jusqu'à ce qu'il atteigne son objectif final (l'objet), au travers l'accomplissement de sa quête. La compétence EntreComp qui se rapproche le plus de la volonté du D. est celle de la motivation et la persévérance.

2) Analyse des entretiens

Afin de soutenir le cœur de l'analyse, à savoir l'analyse littéraire, il est nécessaire de s'intéresser à présent aux données de terrain récoltées via deux entretiens³². Pour rappel, la méthode d'analyse selon Wolcott (1994), implique un processus en trois étapes. D'une part, une description des données, présentant les entrepreneurs, leur projet, leur approche personnelle de One Piece ainsi que leur dimension interprétative. D'autre part, une analyse des données qui

³¹ L'équipe Dynamique Entrepreneuriale, « Ces célèbres entrepreneurs qui ont d'abord échoué », Dynamique-Mag.com, 2018

³² Voir annexe 13 et 14 pour la retranscription

fera émerger les compétences EntreComp évoquées par les intervenants. La dernière étape du processus, qui représente l'interprétation des données, se réalisera lors de la partie suivante, à savoir la discussion des résultats, afin de combiner les résultats de l'analyse littéraire et des entretiens et de comparer ces données au cadre théorique.

A) La description

Le premier intervenant est dans le e-commerce et possède actuellement une agence marketing spécialisée dans le dropshipping, juste après avoir créé une marque de cosmétique capillaire. Il regarde One Piece mais n'est pas à jour car il est en plein dans l'arc Zo, c'est-à-dire dans les épisodes 750. Il aime One Piece pour le dépassement de soi, le lien de l'amitié, les combats et l'intrigue. Le moment le plus marquant pour lui est celui quand Zoro encaisse la douleur de Luffy via Kuma (épisode 377) et reste debout sans broncher. S'il devait être un personnage de l'animé, il pense qu'il serait Zoro car il est calme, ne calcule pas les sentiments mais est très puissant. Il ne pense pas que ce soit précisément One Piece qui l'ait influencé à entreprendre mais plutôt les mangas de manière générale. Pour lui, Luffy et son équipage sont des entrepreneurs car ils veulent être libres et atteindre leur objectif respectif. Il fait une analogie de son projet avec One Piece en le comparant au moment quand Sanji s'ennuie dans le restaurant dans lequel il cuisine et décide de partir à l'aventure avec Luffy (épisode 30), car l'intervenant s'ennuyait également au travail avant d'entreprendre. Dans l'entrepreneuriat, pour lui, les héros seraient les entrepreneurs qui décident d'entreprendre par motivation et qui n'hésitent pas à aider d'autres personnes sans attendre en retour, comme Luffy. Nous pourrions les appeler les « entre-donneurs », en opposition aux « entre-preneurs ». Les méchants représenteraient donc les « entre-preneurs » qui n'ont pas de bonne motivation, qui n'agissent que pour l'argent et qui n'hésitent pas à faire des coups bas pour avancer, comme Barbe Noire dans One Piece. Il pense que One Piece peut aider à entreprendre car la fiction peut aider l'individu à se dépasser, à le motiver, à prendre plus de risques et partir à l'aventure. Les leçons qu'il tire de la fiction est le dépassement de soi qui te permet de surpasser toutes les situations, le fait qu'être bon avec les autres amène un retour positif sur toi et surtout de suivre ses rêves les plus fous afin de trouver la liberté.

Le second intervenant est également entrepreneur dans le secteur du e-commerce et possède une agence marketing spécialisée dans la stratégie de communication. Il regarde One Piece depuis plus de 10 ans et est à jour. Il aime cette fiction car c'est une histoire autour des pirates, ce qui se fait peu, mais également pour le principe de liberté que chacun cherche. Il apprécie aussi les références culturelles et historiques de l'auteur. Pour lui, le passage le plus marquant est la mort d'Ace (épisode 483) lors de l'arc Marine Ford car cela n'arrive pas souvent dans les mangas qu'un personnage aussi important trouve la mort, ce qui fait qu'on ne s'y attend pas en

tant que public. S'il devait être un personnage dans One Piece, il serait un mélange de plusieurs d'entre eux : Luffy pour le côté fonceur, Zoro pour la détermination, Chopper pour la volonté d'aider et Brook pour le côté ambianceur. Il ne pense pas que One Piece l'ait influencé dans l'entrepreneuriat même s'il regardait déjà l'animé avant de se lancer. Cependant, c'est avec le recul qu'il se rend compte qu'il peut faire beaucoup d'analogies avec l'entrepreneuriat. Luffy et son équipage sont des entrepreneurs car ils arrivent à rallier des gens autour de leur propre cause (en l'occurrence Luffy) et parviennent à se constituer un réseau, sans ne jamais abandonner leur objectif. S'il devait comparer son projet entrepreneurial à un épisode de One Piece, ce serait celui où Zoro encaisse la douleur de Luffy via Kuma (épisode 377), car il a dû être résistant pour réussir et tenir debout comme Zoro. Pour lui, dans l'entrepreneuriat, les héros seraient la population de manière traditionnelle, qui se fait guidée par les gens qui ont le pouvoir. Les méchants seraient ceux qui détiennent l'argent et le pouvoir de manière importante, comme le « Gorosei » dans One Piece, qui dirige quelque part le monde. Il pense que One Piece peut aider à entreprendre car Luffy part de rien et parvient à monter très vite en puissance jusqu'à devenir une icône. L'histoire montre qu'avec de la détermination, de l'envie et des amis, tout peut se réaliser. Les leçons qu'il tire de la fiction sont que si on est entouré des bonnes personnes au bon moment, on peut réussir, que tout seul on ne peut arriver à rien, il est donc impératif de s'entourer mais également que l'ambition et la volonté peuvent mener à relever tous les défis possibles.

B) L'analyse

Compétences (sous-catégorie)	Intervenant concerné	Justification
Spotting Opportunities (Ideas & Opportunities)	1	Les opportunités saisies par l'équipage de Luffy. Par exemple Nami qui remarque toujours les opportunités pour gagner de l'argent.
Creativity (Ideas & Opportunities)	1 et 2	La créativité de Luffy avec son fruit du démon lorsqu'il crée des attaques et se démarque des autres. Aussi, les attaques et mensonges d'Usopp pour se sortir d'une situation.
Vision (Ideas & Opportunities)	2	La volonté dès le premier jour de Luffy de devenir le Roi des Pirates, qu'il répète tout au long de l'histoire.
Ethical & sustainable Thinking (Ideas & Opportunities)	1	Luffy qui pense toujours au bien de chacun pour que ses coéquipiers se sentent à leur place, il ne les sous-estime pas même s'il est plus fort qu'eux.

Motivation & persévérance (Resources)	1 et 2	Luffy qui ne lâche rien et qui croit en lui pour atteindre son rêve. La persévérance de Luffy à aller de l'avant malgré les échecs qu'il a vécu (mort d'Ace par exemple). Zoro qui encaisse la douleur de Luffy via Kuma (épisode 377)*.
Mobilising resources (Resources)	1	Le bon bateau sur lequel l'équipage de Luffy navigue, qui leur permet d'aller partout.
Mobilising others (Resources)	1 et 2	Le fait que chaque membre de l'équipage de Luffy a sa propre spécialité et qu'ils sont tous rassemblés autour de leur capitaine et de son objectif. Et donc la capacité de Luffy à savoir s'entourer
Taking the initiative (Into Action)	1 et 2	Chacun membre prend le risque de se lancer et de partir à l'aventure avec Luffy. Le fait aussi que Luffy décide de frapper un « Tenryuubito », qui est une des personnes les plus haut placées dans le monde.
Planning & management (Into Action)	1	Nami, la navigatrice, qui planifie et les traversées de l'océan et organise tout afin de ne minimiser les risques d'obstacles
Coping with ambiguity, uncertainty & risk (Into Action)	1	Le côté aventurier de Luffy qui n'a pas peur de prendre des risques et fonce souvent tête baissée même si son avenir est incertain.
Working with others (Into Action)	1 et 2	Luffy qui navigue avec son équipage depuis plusieurs années, chacun a sa spécialité. Luffy ne pourrait rien faire tout seul. La capacité de Luffy a travaillé avec toutes les personnes autour de lui, sans que ce soit nécessairement quelqu'un de son équipage.
Learning through experience (Into Action)	1 et 2	Les échecs que Luffy et son équipage connaissent, qui les fait revenir plus fort, comme lorsqu'ils sont séparés pendant 2 ans ou quand Luffy se fait battre mais qu'il parvient à se relever.

*Aparté épisode 377 (Zoro) : Étant donné que cet exemple revient chez les deux intervenants, il est important pour le lecteur de comprendre de quel passage il s'agit. Dans cet épisode, Kuma un des sept Corsaires parvient à battre Luffy et à lui infliger beaucoup de dégâts. Il décide de le prendre avec lui mais Zoro s'interpose et propose sa vie en échange de la vie sauve de son capitaine. Kuma, via son pouvoir, accepte et retire donc toutes les douleurs physiques accumulées par Luffy lors de ce combat et les transmet à Zoro. Ce dernier après plusieurs heures d'agonie finit en sang presque inconscient. Cependant, il reste debout fièrement, les bras croisés comme si rien ne s'était passé. En tant que lecteur, nous pouvons comprendre que Zoro a fait

ce geste afin de voir le rêve de son capitaine se réaliser, à savoir devenir le Roi des Pirates. Par persévérance, physique cette fois-ci, il arrive à tenir en vie malgré la douleur de Luffy.

Le tableau ci-dessus répertorie les compétences EntreComp citées par les intervenants, qui émergent de la fiction One Piece, suivies de leur justification. Nous pouvons à présent nous intéresser de plus près aux compétences citées par les deux intervenants afin de les analyser.

La créativité de Luffy et Usopp a été mise en avant, par leur capacité à sortir de l'ordinaire. Cette compétence se trouve à de nombreuses reprises dans One Piece, notamment par le biais de Luffy qui fonctionne tout à fait différemment des autres personnages sur le plan psychologique, ce qui l'amène à agir autrement. Dans l'entrepreneuriat, la créativité permet de sortir du lot et ainsi de trouver des idées qui n'ont pas encore été pensées afin de maximiser ses chances de réussite par rapport à la concurrence.

La motivation et la persévérance au travers de Luffy a également été mise en avant. En effet, cette compétence est omniprésente dans One Piece, de part la volonté inébranlable de Luffy. Cette compétence a également été démontrée par Zoro lorsqu'il encaisse la douleur sans broncher. De manière subjective, elle représente la compétence qui ressort le plus de la fiction. Elle est indispensable dans l'entrepreneuriat car elle sert de moteur à la quête comme explicité dans l'analyse littéraire.

La mobilisation des autres a été citée par les intervenants, au travers de Luffy qui ne cesse de placer de l'espoir en ses coéquipiers, ce qui les pousse à agir. Luffy a tellement confiance en ses alliés et possède un objectif tellement clair qu'il a la compétence de pouvoir les mobiliser. La cohésion joue un rôle très important dans cette compétence. Dans l'entrepreneuriat, la capacité de mobiliser les autres est essentiel puisque l'entrepreneur seul ne possède pas toutes les compétences nécessaires au développement et à la réussite de son projet.

La prise d'initiative concerne également Luffy, via, parfois, ses actions dénuées de toute réflexion, qui lui font prendre des choix que personne d'autres n'oseraient prendre. Cette compétence est liée à son abstraction de toutes normes, ce qui lui permet de s'enlever certaines barrières. Dans l'entrepreneuriat, la prise d'initiative est impérative afin de se lancer, il faut savoir aller au-delà de ses propres appréhensions.

Le travail avec les autres, provient également de Luffy car il ne cesse de travailler en équipe tout au long de l'histoire. Cette compétence est liée à celle de la mobilisation des autres, sauf qu'elle est plus accentuée sur le plan actionnel. Dans l'entrepreneuriat savoir travailler avec les autres permet également d'aller plus loin que si le travail se faisait de manière isolée. Étant

donné, qu'il est impératif de s'entourer, il devient dès lors nécessaire de savoir travailler avec son entourage.

L'apprentissage au travers de l'expérience fait encore une fois référence à Luffy, qui lors de l'histoire fait face à de nombreux échecs. Cependant, sa motivation lui permet toujours de voir le bon côté des choses, ce qui le pousse à continuer d'avancer. Dans ce cas, ses échecs se transforment en expérience. Dans l'entrepreneuriat, cette compétence, fortement liée à la résilience, est également essentielle car peu d'entrepreneurs réussissent leur projet du premier coup. Il faut savoir apprendre de ses échecs.

De manière générale, nous pouvons également remarquer que les cinq compétences venant de la sous-catégorie « Into Action » ont été citées. Cette catégorie, faisant référence à la capacité de mettre en place des actions concrètes afin d'entreprendre, paraît pertinente au vu de One Piece. En effet, il semble que la fiction, via le véhicule de la mise en récit, possède les clés de motivation pouvant pousser l'entrepreneur à se lancer, même si selon les intervenants, ce manga ne l'est pas influencé de manière directe.

3) Discussion des résultats

Nous pouvons voir au travers des deux analyses menées que plusieurs compétences EntreComp de l'analyse littéraire se retrouvent dans l'analyse des entretiens. La troisième étape du processus de Wolcott, à savoir l'interprétation, va permettre de mettre en commun ces compétences.

L'analyse de terrain permet de confirmer les résultats de l'analyse littéraire puisque neuf des onze compétences relevées se retrouvent dans les compétences choisies par les intervenants. Celles-ci représentent « Spotting Opportunities », « Creativity », « Vision », « Ethical & sustainable Thinking », « Motivation & perseverance », « Mobilising others », « Taking the initiative », « Working with others » ainsi que « Learning through experience ». Ces compétences EntreComp possèdent donc bel et bien la capacité d'être représentative des compétences entrepreneuriales qui émergent de l'arc Marine Ford. Seulement deux compétences, à savoir « Self-awareness & self-efficacy » et « Coping with ambiguity, uncertainty & risk » ne se retrouvent pas dans l'analyse de terrain. Cependant, cela peut s'expliquer par le fait que l'analyse littéraire ne se concentre que sur un seul arc de One Piece, tandis que les compétences citées par les intervenants proviennent de la globalité de l'histoire du manga.

Lorsque l'on compare les neuf compétences EntreComp communes aux leçons/conseils relevés lors du cadre théorique par le biais d'analyses entrepreneuriales de One Piece postées sur LinkedIn et Reddit, il devient dès lors possible de les associer entre elles. En effet, la leçon « se fixer un objectif clair et ne pas le faire pour l'argent » se rapproche de la compétence « Vision » qui nécessite de se fixer un objectif à plus ou moins long terme et de s'y tenir afin qu'elle guide les actions. « Bien choisir ses partenaires » et « construire un réseau » fait référence à la compétence « Mobilising others » et « Working with others » car elles mettent en exergue l'aspect collectif de la quête et l'importante d'être entouré. « Avoir de la passion » s'apparente à la compétence « Motivation & perseverance », et quelque part à la volonté du D., car il est impossible d'avoir de la motivation si l'on n'est pas un minimum passionné par la quête ou l'objet. La leçon « avoir un bon mentor » peut également se référer aux deux compétences collectives citées préalablement car le mentor provient nécessairement du réseau que l'on se construit. Cependant, seul « Profiter du voyage » ne s'apparente pas à une des compétences EntreComp relevées, même si elle peut être étroitement liée à la compétence « Motivation & perseverance » car profiter de la quête semble nécessiter une certaine motivation intrinsèque. La passion est également une compétence qui le modèle EntreComp ne prend pas en compte dans l'élaboration des compétences entrepreneuriales. Or, cette notion de passion, faisant aussi profiter le sujet du voyage (de sa quête) pourrait être une compétence à part entière puisqu'elle va guider tout le processus de la quête vers l'objet. Cela nous amène donc à compléter le schéma déjà existant de la relation des compétences EntreComp entre elles (figure 3) :

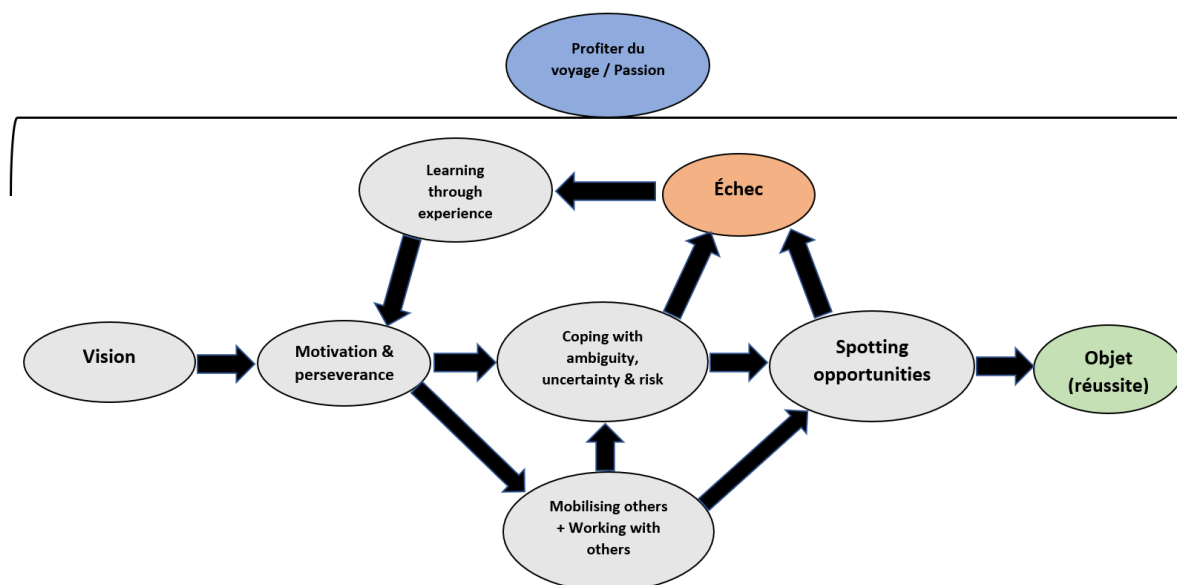


Figure 4 : Intégration d'une nouvelle compétence dans le cheminement des compétences EntreComp vers la réussite

Les résultats à présent dressés, il devient dès lors possible de répondre aux hypothèses de travail mises en avant dans le design de recherche. D'une part, nous ne pouvons pas dire que One Piece influence positivement la motivation et l'ambition des entrepreneurs. Cependant, nous avons pu constater que la fiction possède bel et bien un potentiel considérable concernant l'influence positive de la motivation et l'ambition des entrepreneurs, même si cela n'est pas systématique. D'autre part, nous pouvons dire que One Piece possède bel et bien la capacité de faire émerger et/ou développer des compétences entrepreneuriales. Nous avons pu le constater lors de l'interprétation de l'arc Marine Ford et lors de l'analyse des entretiens.

Conclusion générale

La méthodologie construite au préalable afin de récolter les données nécessaires à l'analyse globale a bel et bien permis de répondre à la question de recherche. L'analyse littéraire concernant l'arc Marine Ford a permis de faire émerger les compétences entrepreneuriales qui ressortent de One Piece. L'analyse des entretiens a permis de venir soutenir les résultats de l'analyse littéraire et d'avoir une approche pragmatique de la problématique.

Le schéma actantiel de Greimas a donné l'occasion de schématiser les différents actants de l'arc Marine Ford et ainsi de comprendre la logique de la progression du scénario. Ce schéma a pu s'appliquer à l'entrepreneuriat afin de constater les similitudes entre le héros Luffy et l'entrepreneur. Cette schématisation a surtout fourni la clé d'interprétation centrale de la recherche, à savoir la quête du sujet vers l'objet, qui est précisément le moment pendant lequel le sujet va se créer et/ou se développer des compétences entrepreneuriales afin d'atteindre son objectif (l'objet).

Le prisme des compétences EntreComp a permis d'avoir un référentiel interprétable à la lumière de l'arc étudié, à savoir Marine Ford, afin de faire émerger les compétences stimulées lors de ce dernier au travers de deux personnages principaux, Luffy et Barbe Blanche. Ce répertoire de compétences, finalisé sous forme de tableau, a donné l'occasion d'interpréter les résultats et de constater que ces compétences ne sont pas indépendantes les unes des autres. Le modèle de progression a permis de situer l'évolution de Luffy après l'arc Marine Ford, en d'autres mots, après la création et le développement des compétences entrepreneuriales de l'arc étudié.

L'analogie conceptuelle a permis de lier la symbolique de la fiction à la réalité entrepreneuriale, créant une passerelle interprétative pertinente à la recherche. Cela a également permis de faire

émerger la variable la plus importante lors de la quête du sujet vers l'objet, peu importe le contexte, à savoir la volonté.

Le processus d'analyse des entretiens en trois étapes de Wolcott a permis d'analyser les données des entretiens de manière séquencée et logique et d'apporter un support aux résultats précédents. Cela a donné l'occasion de mettre en avant l'interprétation des entrepreneurs interrogés quant à la fiction et d'en faire émerger les compétences EntreComp qui ressortent. Ces données ont permis de constater les similitudes entre les résultats de l'analyse littéraire et les résultats de l'analyse de terrain et ainsi de les comparer.

De manière générale, à l'issue du travail de recherche, nous pouvons constater que la fiction, *One Piece*, permet bel et bien de mettre en récit le développement de compétences entrepreneuriales. Le manga, ayant une forte symbolique philosophique, peut s'interpréter de manière pertinente à la lumière entrepreneuriale. Nous avons également pu constater que c'est lors de la quête que les compétences naissent et se développent. La passerelle permettant de se créer de réelles compétences dans la réalité entrepreneuriale est celle de la mise en récit. En effet, c'est cette dernière qui permet de mettre en exergue la dimension interprétative de chacun et donc d'appliquer les leçons de la fiction retenues dans la réalité propre aux individus. Nous pouvons conclure en disant que la fiction *One Piece* peut être une réelle source de motivation à entreprendre et à se développer sur le plan personnel, cependant, cela dépend des capacités interprétatives de chacun, qui influence le véhicule de la mise en récit. Cette conclusion a pu être vérifiée à titre personnel³³ au travers de ma récente expérience entrepreneuriale.

Limites et perspectives de la recherche

Même si les résultats de la recherche sont pertinents, la recherche réalisée comporte cependant certaines limites.

D'abord, l'analyse littéraire ne s'est basée que sur l'arc Marine Ford de *One Piece*. La recherche pourrait se mener sur d'autres arcs ou tout simplement de manière plus globale, sur l'entièreté de la fiction afin d'avoir une approche beaucoup plus transversale des compétences entrepreneuriales qui émergent. Nous avons également constaté que la sous-catégorie « Ressources » était moins présente que d'autres. Cela peut s'expliquer par le fait que les ressources se construisent au fur et à mesure de la progression de l'histoire et donc forcément avant l'arc étudié, ce qui fait que cette sous-catégorie ne soit pas au centre.

³³ Voir annexe 12

Ensuite, même si les données des entretiens ont servi à soutenir les résultats de l'analyse littéraire, elles ne peuvent cependant pas être représentatives des entrepreneurs de manière générale. En effet, seulement deux entrepreneurs ont été interrogés afin d'en analyser le discours. Il faudrait idéalement interroger un échantillon plus large afin de s'approcher de la représentativité de l'échantillon étudié. De même, un suivi longitudinal de ces entrepreneurs permettrait une contribution théorique plus ambitieuse en identifiant les mécanismes par lesquels les compétences entrepreneuriales émergent. En d'autres termes, il s'agirait de préciser les mécanismes performatifs qui permettent aux compétences entrepreneuriales de s'incarner dans la réalité des entrepreneurs fans de One Piece.

Finalement, d'autres clés d'interprétation, autres que le schéma actantiel et les compétences EntreComp, pourraient être mises en avant afin d'analyser les compétences émergeant de One Piece. Cela permettrait d'aboutir potentiellement à d'autres résultats pertinents et d'en constater les similitudes et les écarts.

Ces limites amènent aux perspectives de la recherche, qui permettraient d'aller encore plus loin dans le domaine de l'interprétation entrepreneuriale des fictions.

D'une part, la recherche pourrait s'appliquer à d'autres mangas possédant une symbolique similaire à One Piece tel que Naruto. Cela permettrait de mettre en évidence la pertinence de l'approche entrepreneuriale quant aux fictions japonaises de type manga. Le concept de « nindo », explicité dans le cadre théorique, pourrait faire l'objet d'une clé d'analyse centrale permettant de relier les fictions entre elles.

D'autre part, il serait intéressant de s'intéresser à l'échec entrepreneurial dans One Piece (ou autre manga). Car lors de l'arc Marine Ford, Luffy parvient à atteindre son objectif qui est de libérer Ace, cependant son frère finit par mourir, ce qui se résulte à un échec cuisant. Il serait donc pertinent de s'intéresser à la résilience des personnages, sous le prisme du concept de Boris Cyrulnik, qui permettrait au sujet de se relever et continuer de persévérer.

Bibliographie :

Littérature scientifique :

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. (2016). *EntreComp : The entrepreneurship competence framework*. Luxembourg : Publication Office of the European Union, 10, 593884.

Baron, R., Ensley, D. M. (2006). Opportunity Recognition as the Detection of Meaningful Patterns: Evidence from Comparisons of Novice and Experienced Entrepreneurs. *Management Science*, 52(9), 1331-1344. doi : 10.1287/mnsc.1060.0538

Barrère A. & Martucelli D. (2009), *Le roman comme laboratoire. De la connaissance littéraire à l'imagination scientifique*, Québec : Éditions Septentrion.

Briot, E. & de Lassus, C. (2013). La figure de l'entrepreneur fondateur dans le récit de marque et la construction de la personnalité de la marque de luxe. *Management international*, 17(3), 49-64.

Champy-Remoussenard, P. (2021). Éducation et formation à l'esprit d'entreprendre, pour quelles perspectives ?. *Savoirs*, 57, 19-60. doi : <https://doi.org/10.3917/savo.057.0019>

Dittmer, J. (2007). La tyrannie du feuilleton : géopolitique populaire, la nation et la bande dessinée cours. *Antipode*, 39(2), 247–269.

Gartner, W. B., Nordqvist, M., Schultz, J. L., Suddaby, R. (2021). Fiction and the entrepreneurial imagination. *Entrepreneurship & Regional Development*, 33(3-4).

Garud, R., Gehman, J., & Giuliani, A. P. (2014). Contextualizing entrepreneurial innovation: A narrative perspective. *Research Policy*, 43(7), 1177-1188.

Griffis, E. (2016). *A contemporary hell : analyzing manga as literature through Eiichiro Oda's One Piece "Impel down" storyline and Dante Alighieri's "Inferno" (Doctoral dissertation)*. Ball State University, Muncie.

Hastuti, H. & Dewi, P. (2020). Moral value in One Piece anime movie of chopper plus bloom in the winter. *Humanitatis, Journal on Language and Literature*, 6(2). doi <https://doi.org/10.30812/humanitatis.v6i2.746>

Janssen, F., Schmitt, C. (2011). L'entrepreneur, héros des temps moderne ? Pour une analyse critique de l'entrepreneuriat. In L. Taskin & M. de Nanteuil (Eds.), *Perspectives critiques en management* (pp. 1-14). Louvain : De Boeck.

Komporozos-Athanasidou, A. & Fotaki, M. (2015). A theory of imagination for organization studies using the work of Cornelius Castoriadis. *London : Organization Studies*, 36(3), 321-342.

Kopper, A. (2020). Pirates, justice et ordre mondial dans l'anime One piece. *Global Affairs*. doi : 10.1080/23340460.2020.1797521

Mesli, T. (2013). Anthropologie de la maîtrise de soi et conscience du « corps martial ». *Corps*, 11, 141-150. doi : <https://doi.org/10.3917/corp1.011.0141>

Omrane, A., Fayolle, A. & Ben-Slimane, O. (2011). Les compétences entrepreneuriales et le processus entrepreneurial : une approche dynamique. *La Revue des Sciences de Gestion*, 251, 91-100. doi : <https://doi.org/10.3917/rsg.251.0091>

Prabhakar Singh, M. (2021). Odyssey of the cultural narrative: Japan's cultural representation in Eiichiro Oda's One Piece. *Global Media Journal-Indian Edition*, 13 (1).

Susanto, A. (2018). Culture specific items translation strategy in One Piece : romance dawn. *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 2(2), 67-75. doi : <https://doi.org/10.33019/lire.v2i2.30>

Troncoso, B., Jesus, M. (2017). El antihéroe y la justicia en el manga One Piece. Análisis narrativo de la obra de Eiichiro Oda (Master's thesis). Universitat Oberta de Catalunya, Barcelone. Retrieved from : <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/handle/10609/82231>

Wolcott, H. F. (1994). *Transforming qualitative data : description, analysis and interpretation*. Thousand Oaks : Sage.

Littérature grise :

Bouquet, J. (2022). Mangamania, les ventes de mangas explosent et ce n'est pas près de s'arrêter. RTBF. Retrieved from : <https://www.rtbf.be/article/mangamania-les-ventes-de-mangas-explosent-et-ce-nest-pas-pres-de-sarreter-10909171>

Canaday, E. (2015). One Piece of Sexism: Chinese Womanhood Through the Lens of Shonen Manga (Doctoral dissertation). North Central College, Naperville. Retrieved from <https://northcentral.constellation.libras.org/handle/10969/804>

David, (N.D.). One Piece, l'histoire d'un récit contrôlé à la perfection. Retrieved from : <https://otakulounge.com/one-piece-lhistoire-dun-recit-contrrole-a-la-perfection/>

Deleuze, G. (1980). Anti-Œdipe et autres réflexions. Retrieved from : https://deleuze.cla.purdue.edu/sites/default/files/pdf/lectures/fr/Deleuze_Lecture_19800527_Full_Transcript.pdf

Figaro Services, (2021). One Piece : où et comment se procurer le tome 100 et son édition collector ?. Le Figaro. Retrieved from : <https://www.lefigaro.fr/services/bons-plans/one-piece-ou-et-comment-se-procurer-le-tome-100-et-son-edition-collector-20211208>

Guigard, N. (2021). Top 3 des plateformes de streaming pour regarder des animés. Retrieved from : <https://www.koifaire.com/articles/2021/01/07/top-3-plateformes-de-streaming-regarder-animes/>

Hadopi, (2017). La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France. Retrieved from : https://hadopi.fr/sites/default/download/HADOPI_Rapport_BD_numerique.pdf

Kaizokume, (2018). What One Piece teaches us about Entrepreneurship. Reddit. Retrieved from : https://www.reddit.com/r/OnePiece/comments/8rjsu7/what_one_piece_teaches_us_about_entrepreneurship/

L'équipe Dynamique Entrepreneuriale, (2018). Ces célèbres entrepreneurs qui ont d'abord échoué. Dynamique-Mag.com. Retrieved from : <https://www.dynamique-mag.com/article/celebres-entrepreneurs-echoue.4197>

Muriuki, J. (2020). Entrepreneurship lessons from an anime series. LinkedIn : Retrieved from : <https://www.linkedin.com/pulse/entrepreneurship-lessons-from-anime-series-james-muriuki/>

Piton, Q. (2020). Mangas : le Japon s'attaque aux scans illégaux avec une nouvelle loi très importante. Retrieved from : <https://www.purebreak.com/news/mangas-le-japon-s-attaque-aux-scans-illegaux-avec-une-nouvelle-loi-tres-importante/197164>

N.D. (2021). Arc Marine Ford. Fandom. Retrieved from : https://onepiece.fandom.com/fr/wiki/Arc_Marine_Ford

N.D. (2021). Volonté du D. Fandom. Retrieved from :
https://onepiece.fandom.com/fr/wiki/Volont%C3%A9_du_D

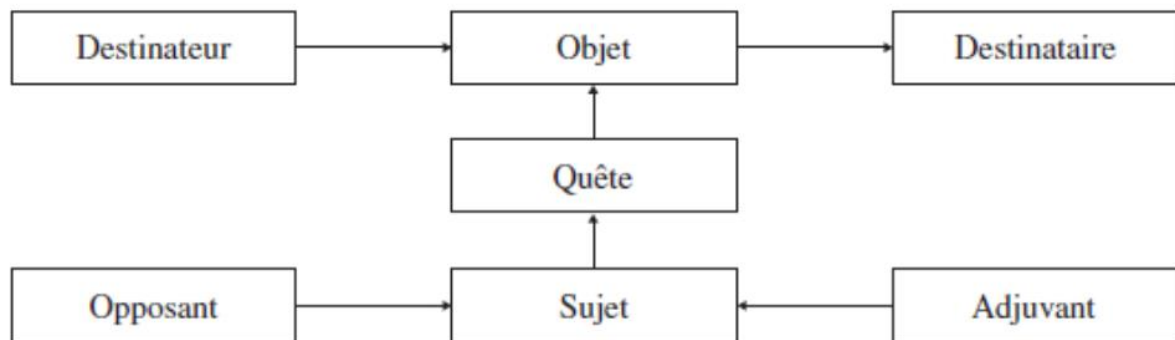
Vulser, N. (2021). Edition : la croissance hors norme des mangas en France. Le Monde. Retrieved from : https://www.lemonde.fr/economie/article/2021/10/22/edition-la-croissance-hors-norme-des-mangas-en-france_6099496_3234.html

Wikipédia. (2021). Père riche, père pauvre. Retrieved from :
https://fr.wikipedia.org/wiki/P%C3%A8re_riche,_p%C3%A8re_pauvre

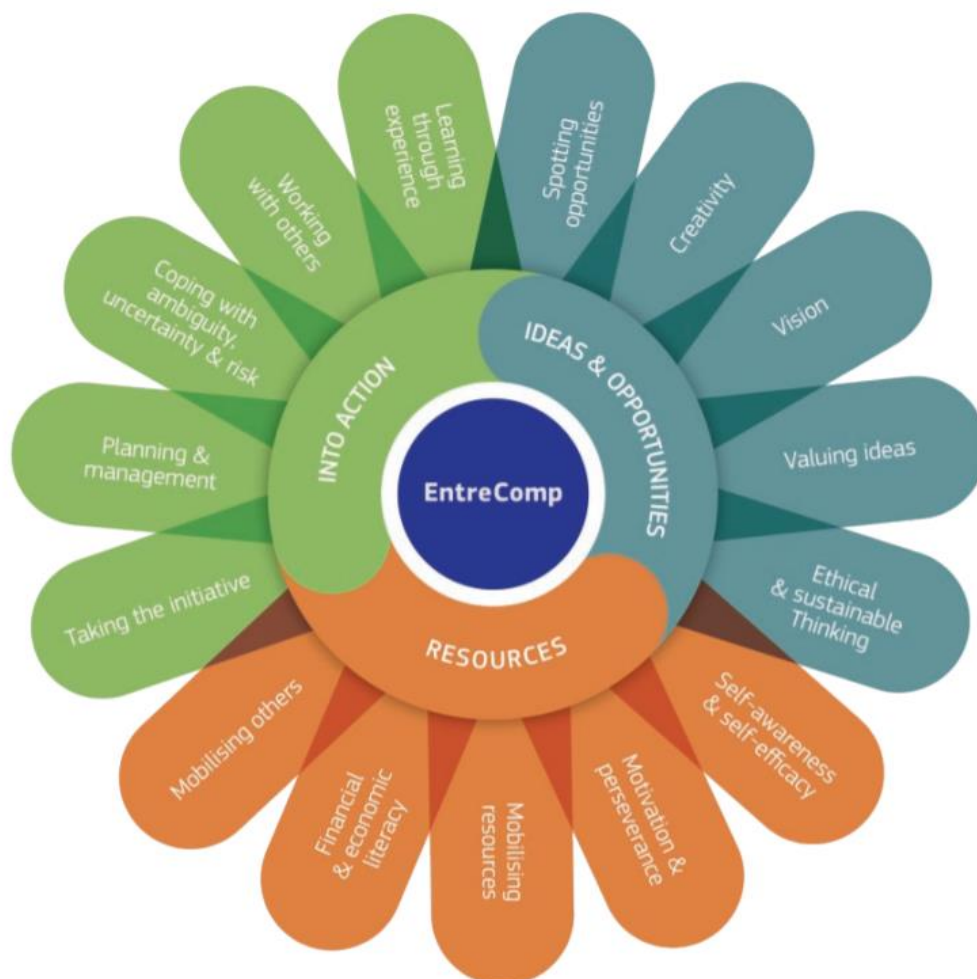
Wikipédia, (2022). Shōnen manga. Retrieved from :
https://en.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dnen_manga

Annexes :

Annexe 1 : Schéma actantiel de Greimas



Annexe 2 : Roue des 15 compétences EntreComp



Annexe 3 : Description des 15 compétences EntreComp



Competences per area
RESOURCES

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
2.1 Self-awareness & self-efficacy	Believe in yourself and keep developing	- Reflect on your needs, aspirations and wants in the short, medium and long term - Identify and assess your individual and group strengths and weaknesses - Believe in your ability to influence the course of events, despite uncertainty, setbacks and temporary failures
2.2 Motivation & perseverance	Stay focused and don't give up	- Be determined to turn ideas into action and satisfy your need to achieve - Be prepared to be patient and keep trying to achieve your long-term individual or group aims - Be resilient under pressure, adversity, and temporary failure
2.3 Mobilising resources	Gather and manage the resources you need	- Get and manage the material, non-material and digital resources needed to turn ideas into action - Make the most of limited resources - Get and manage the competences needed at any stage, including technical, legal, tax and digital competences
2.4 Financial & economic literacy	Develop financial and economic know-how	- Estimate the cost of turning an idea into a value-creating activity - Plan, put in place and evaluate financial decisions over time - Manage financing to make sure your value-creating activity can last over the long term
2.5 Mobilising others	Inspire, enthuse and get others on board	- Inspire and enthuse relevant stakeholders - Get the support needed to achieve valuable outcomes - Demonstrate effective communication, persuasion, negotiation and leadership



Competences per area
INTO ACTION

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
3.1 Taking the initiative	Go for it	- Initiate processes that create value - Take up challenges - Act and work independently to achieve goals, stick to intentions and carry out planned tasks
3.2 Planning & management	Prioritise, organise and follow up	- Set long-, medium- and short-term goals - Define priorities and action plans - Adapt to unforeseen changes
3.3 Coping with uncertainty, ambiguity & risk	Make decisions dealing with uncertainty, ambiguity and risk	- Make decisions when the result of that decision is uncertain, when the information available is partial or ambiguous, or when there is a risk of unintended outcomes - Within the value-creating process, include structured ways of testing ideas and prototypes from the early stages, to reduce risks of failing - Handle fast-moving situations promptly and flexibly
3.4 Working with others	Team up, collaborate and network	- Work together and co-operate with others to develop ideas and turn them into action - Network - Solve conflicts and face up to competition positively when necessary
3.5 Learning through experience	Learn by doing	- Use any initiative for value creation as a learning opportunity - Learn with others, including peers and mentors - Reflect and learn from both success and failure (your own and other people's)



Competences per area
IDEAS & OPPORTUNITIES

COMPETENCE	HINT	DESCRIPTION
1.1 Spotting opportunities	Use your imagination and abilities to identify opportunities for creating value	- Identify and seize opportunities to create value by exploring the social, cultural and economic landscape - Identify needs and challenges that need to be met - Establish new connections and bring together scattered elements of the landscape to create opportunities to create value
1.2 Creativity	Develop creative and purposeful ideas	- Develop several ideas and opportunities to create value, including better solutions to existing and new challenges - Explore and experiment with innovative approaches - Combine knowledge and resources to achieve valuable effects
1.3 Vision	Work towards your vision of the future	- Imagine the future - Develop a vision to turn ideas into action - Visualise future scenarios to help guide effort and action
1.4 Valuing ideas	Make the most of ideas and opportunities	- Judge what value is in social, cultural and economic terms - Recognise the potential an idea has for creating value and identify suitable ways of making the most out of it
1.5 Ethical & sustainable thinking	Assess the consequences and impact of ideas, opportunities and actions	- Assess the consequences of ideas that bring value and the effect of entrepreneurial action on the target community, the market, society and the environment - Reflect on how sustainable long-term social, cultural and economic goals are, and the course of action chosen - Act responsibly

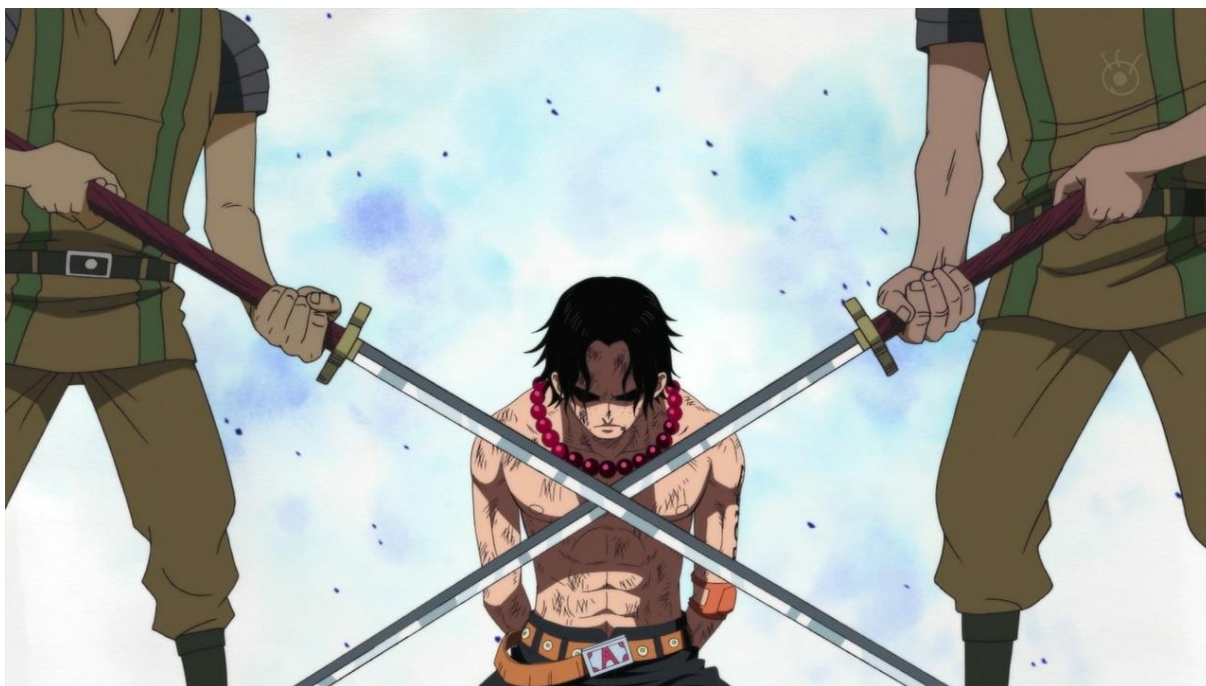
Annexe 4 : Le modèle de progression EntreComp

EntreComp progression model							
FOUNDATION RELYING ON SUPPORT FROM OTHERS		INTERMEDIATE BUILDING INDEPENDENCE		ADVANCED TAKING RESPONSIBILITY		EXPERT DRIVING TRANSFORMATION, INNOVATION AND GROWTH	
Under direct supervision. (Includes, for example, support by teachers, mentors, peers, advisors, or consultancy services)	With reduced support from others, some autonomy and together with my peers.	On my own and together with my peers.	Taking and sharing some responsibilities.	With some guidance and together with others.	Taking responsibility for making decisions and working with others.	Taking responsibility for contributing to complex developments in a specific field.	Contributing substantially to the development of a specific field.
1. Discover Level 1 focuses mainly on discovering your qualities, potential, interests and wishes. It also focuses on recognising different types of problems and needs that can be solved creatively, and on developing individual skills and attitudes.	2. Explore Level 2 focuses on exploring different approaches to problems, concentrating on diversity and developing social skills and attitudes.	3. Experiment Level 3 focuses on critical thinking and on experimenting with creating value, for instance through practical entrepreneurial experiences.	4. Dare Level 4 focuses on turning ideas into action in 'real life' and on taking responsibility for this.	5. Improve Level 5 focuses on improving your skills for turning ideas into action, taking increasing responsibility for creating value, and developing knowledge about entrepreneurship.	6. Reinforce Level 6 focuses on working with others, using the knowledge you have to generate value, dealing with increasingly complex challenges.	7. Expand Level 7 focuses on the competences needed to deal with complex challenges, handling a constantly changing environment where the degree of uncertainty is high.	8. Transform Level 8 focuses on emerging challenges by developing new knowledge, through research and development and innovation capabilities to achieve excellence and transform the ways things are done.

Annexe 5 : L'équipage de Luffy



Annexe 6 : Ace sur l'échafaud



Annexe 7 : Mort d'Ace**Annexe 8 : Barbe Blanche mourant**

Annexe 9 : Guide d'entretien

Question	Thématique	Justification
1) Dans quel secteur êtes-vous auto-entrepreneur ?	Introduction : Secteur d'activité	Sert à comprendre le domaine d'activité de l'auto-entrepreneur. Cela pourra peut-être aider à effectuer des comparaisons à posteriori quant à la fiction One Piece.
2) Regardez-vous One Piece ou est-ce que vous le lisez ? Etes-vous à jour ? Si pas, jusqu'où avez-vous regardé/lu ?	Général : Connaissance One Piece	Sert à faire l'état des lieux quant à la connaissance de l'intervenant par rapport à One Piece. Cela permet de voir quel support il utilise pour consommer la fiction mais également de voir s'il est à jour.
3) Quels sont les éléments de One Piece qui vous ont fait aimer l'histoire ?	Général : Expérience One Piece	Sert à comprendre quels sont les points d'accroche de One Piece quant à l'intervenant. La réponse à cette question pourrait être les prémices du rapport entre l'entrepreneuriat et la fiction.
4) Quel est pour vous le passage le plus marquant de One Piece ?	Général : Avis One Piece	Sert à comprendre quel est le moment qu'il a préféré dans One Piece et pourquoi. La réponse pourrait être liée également à la capacité d'entreprendre de Luffy.
5) Quel personnage seriez-vous ?	Général : Identification One Piece	Sert à ce que l'intervenant s'identifie à un personnage. Cette comparaison pourrait faire émerger des éléments en rapport avec l'entrepreneuriat.
6) Regardiez-vous déjà One Piece lorsque vous avez décidé de vous lancer ?	Entrepreneuriat : Lancement et One Piece	Sert à comprendre s'il est possible que One Piece ait eu une influence dans la volonté d'entreprendre de l'intervenant.
7) En quoi Luffy et son équipage seraient des entrepreneurs ?	Entrepreneuriat : Comparaison entrepreneurs et personnages One Piece	Sert à comparer les personnages de One Piece aux entrepreneurs. Cela permettra de mettre en avant les premières analogies et également de faire émerger les premières compétences entrepreneuriales développées dans la fiction par les héros.
8) Si vous deviez présenter votre projet entrepreneurial comme un épisode One Piece lequel serait-il ?	Entrepreneuriat : Identification One Piece du projet	Permet de voir la dimension interprétative de l'intervenant quant à son projet par rapport à One Piece. Cela met en exergue sa connaissance de One Piece ainsi que sa capacité de comparaison.
9) Dans l'entrepreneuriat, si vous deviez faire le lien avec One Piece, qui serait le héros et le méchant ?	Entrepreneuriat : Comparaison One Piece	Permet de faire une analogie entre One Piece et le monde de l'entrepreneuriat. Cela permettra d'apporter les premières données pour compléter le schéma actantiel de Greimas.
10) En quoi One Piece peut-il aider les individus à entreprendre ?	Entrepreneuriat : Apports de One Piece	Sert à comprendre comment One Piece peut-il être un vecteur de motivation pour entreprendre. Cela permet de comprendre quels sont les éléments de la mise en récit qui sont interprétés par l'intervenant.
11) Quelle(s) compétence(s) pensez-vous avoir développé grâce à One Piece ?	Compétences entrepreneuriales : Apport général One Piece	Sert à comprendre explicitement quelles compétences sont développées par la fiction One Piece de manière subjective. Les réponses pourront être comparées aux analyses amateurs des entrepreneurs ainsi qu'aux compétences entrepreneuriales EntreComp.
12) Parmi ces compétences dites EntreComp, lesquelles pensez-vous que One Piece peut améliorer, voir créer ?	Compétences entrepreneuriales : Approche EntreComp et One Piece	Avec l'aide de la roue des compétences EntreComp, cette question sert à ce que l'intervenant choisisse les compétences qui lui semble être forgées ou améliorées grâce à la fiction One Piece. Cela permettra de mettre ces données en parallèle de l'analyse littéraire de l'arc Marine Ford.
13) D'un point de vue entrepreneurial, quelles sont les leçons que vous pouvez tirer de One Piece ?	Conclusion : Leçons entrepreneuriales One Piece	Sert à comprendre de manière générale quelle est la contribution de One Piece quant à l'entrepreneuriat. Cela permettra de mettre en avant les éléments caractérisant l'interprétation personnelle de l'intervenant.
14) Désirez-vous revenir sur un point précis ?	Conclusion : Sujet libre	Permet de revenir sur un point que l'intervenant n'a pas su aborder dans son entièreté lors de l'interview.

Annexe 10 : Fiche explicative

Bartel Alexandre Ma60 Sciences de Gestion UCLouvain (FUCaM)

Fiche explicative pour l'entretien à venir

Sujet de la recherche :

L'influence de la fiction One Piece dans la création de compétences entrepreneuriales.

Compétences entrepreneuriales ? :

Les compétences entrepreneuriales représentent les acquis et apprentissages qui sont nécessaires aux individus voulant entreprendre. Dans le cadre de cette recherche nous allons nous pencher uniquement sur les compétences EntreComp, qui proviennent d'un ouvrage de la Commission Européenne publié en 2016. Celles-ci sont au nombre de 14 et représentent par exemple, la vision, la créativité, la prise d'initiative ou encore la capacité de travailler avec les autres.

Objectifs de la recherche :

Le premier objectif de la recherche est de comprendre quelles sont les compétences entrepreneuriales qui peuvent émerger suite au visionnage ou à la lecture de One Piece à travers une analyse littéraire. Le second objectif de la recherche est de comprendre quelles compétences entrepreneuriales les entrepreneurs ont pu développer, dans leur propre réalité, grâce à la lecture ou le visionnage de One Piece. La recherche mêle donc l'analyse de la fiction et son impact dans la réalité.

Déroulement de la recherche :

L'analyse littéraire porte sur l'arc Marine Ford afin de comprendre comment les héros de la fiction parviennent à atteindre un objectif qu'ils se fixent. Cela permettra de mettre en évidence quelles compétences entrepreneuriales se créent-ils afin d'accomplir leur mission. L'analyse de terrain consiste à interroger 2 entrepreneurs qui regardent ou lisent One Piece afin de cerner comment la fiction peut-elle pousser à se créer des compétences et ainsi entreprendre.

Format de l'entretien :

L'entretien se déroulera en distanciel sur une plateforme en ligne telle que Messenger (ou tout autre alternative, selon le bon-vouloir des intervenants). L'entretien comporte 14 questions semi-ouvertes portant sur la connaissance de One Piece, la mise en récit de la fiction et également les compétences qui en émergent. L'entretien durera entre 30 minutes et 40 minutes et sera enregistré (si accord de l'intervenant) afin de pouvoir transcrire ce dernier. Lors de la mobilisation des données de l'entretien dans l'analyse, le nom et prénom des intervenants ne seront pas mentionnés afin d'en garder l'anonymat. Seul le secteur dans lequel ils exercent leur activité apparaîtra.

Merci pour votre accord et votre confiance, à bientôt 

Annexe 11 : Analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales EntreComp

De nombreux moments peuvent servir d'exemple pour démontrer la création et le développement de compétences entrepreneuriales lors de l'Arc Marine Ford. Afin de pouvoir développer plus en profondeur les moments choisis, seul Luffy et Edward Newgate (Barbe Blanche), les deux principaux personnages de l'arc, ont été sélectionnés afin de mettre le doigt sur ce processus. L'analyse tentera donc de faire émerger les compétences entrepreneuriales EntreComp³⁴ stimulées dans cet arc, sous le prisme de ces deux personnages.

Ideas & Opportunities :

Spotting opportunities :

L'Alliance (Luffy) : Dans le chapitre 557, Luffy et ses alliés sautent de leur bateau qui se trouve le haut d'une vague gelée pour atterrir à Marine Ford. Lorsque Luffy atteint le sol, il rencontre Barbe Blanche qui est déjà sur le champ de bataille. Il fait alors connaissance avec lui et se rend compte qu'ils ont un objectif en commun : sauver Ace de l'exécution. Loin de la rivalité inter-pirates traditionnelle, Luffy va saisir l'opportunité qui se présente face à lui et va s'allier avec Barbe Blanche, qui lui fait confiance très rapidement. S'en suit une bataille acharnée, sous le même étendard. C'est en saisissant cette opportunité que Luffy maximise ses chances pour accomplir l'objectif qu'il s'est fixé. Il démontre, lors de ce passage, un réel sens de l'entrepreneuriat car il sait que tout seul il ne peut arriver à sauver son frère. C'est en créant de nouvelles connexions qu'il arrivera à se créer d'autres opportunités et ainsi atteindre son objectif.

La passerelle (Luffy) : Dans le chapitre 570, Inazuma, un des alliés de Luffy, crée une passerelle, grâce à son pouvoir, allant d'où ils se trouvent jusqu'à l'échafaud où se situe Ace. Cette action a eu lieu spontanément sans que Luffy n'ait le temps de réagir. Luffy a alors décidé de foncer tout droit vers son frère grâce à cette passerelle sans réfléchir. Cette scène montre le côté opportuniste de Luffy, qui n'hésite pas à saisir n'importe quelle opportunité qui s'offre à lui. C'est d'ailleurs grâce à cette opportunité qu'il arrivera à délivrer Ace et donc atteindre son objectif final. Son côté fonceur démontre quelque part un sens de l'entrepreneuriat aiguë car c'est souvent en ne se posant pas de questions que de nouvelles situations se créent.

Le sacrifice (Barbe Blanche) : Dans le chapitre 556, Oars, un géant de l'équipage de Barbe Blanche parvient à atteindre Ace tout en se débattant mais se fait finalement massacrer. Il tombe alors, presque mort, près l'échafaud où se trouve Ace, dans un état inconscient. Alors que Barbe

³⁴ Voir annexe 2

Blanche et son équipage ne trouvent pas de moyen depuis le début pour atteindre Ace rapidement, Edward Newgate donne l'ordre à son équipage de monter sur Oars. Cette action leur permettra d'arriver à Ace de manière plus rapide et ainsi de mettre en difficulté la Marine. Ce passage révèle une grande lucidité de la part de Barbe Blanche, qui saisit l'opportunité qu'il a face à lui, même s'il s'agit de son coéquipier mourant. Cette opportunité est saisie relativement rapidement, ce qui fait que la Marine n'a même pas le temps de réagir. Cela démontre l'expérience de Barbe Blanche, qui saisit sur le champ n'importe quelle opportunité qui apparaît.

De manière générale, nous pouvons voir que les deux héros, Luffy et Barbe Blanche, sont de réelles opportunistes. Ils n'hésitent pas à saisir l'opportunité qui s'offre à eux, même dans un contexte de mort imminente, caractérisé par la bataille de Marine Ford. Cette compétence entrepreneuriale, est très importante dans la narration de l'arc car c'est ce qui crée de nouvelles situations, en faveur des héros. Chaque décision, vouée à saisir une des opportunités relatées ci-dessus, change quelque part le cours de la bataille et est favorable à l'atteinte de l'objet du schéma actantiel. Nous pouvons constater que sans opportunité, il n'y a pas de succès, ce qui est valable tant dans l'arc que dans l'entrepreneuriat.

Creativity :

La carte cachée (Barbe Blanche) : Dans le chapitre 566, Barbe Blanche est toujours en train de se battre contre la Marine. Mais pendant que ses troupes s'affaiblissent petit à petit et que l'étau se resserre, un énorme bateau surgit des fins fonds de l'océan. Il s'agit d'une réplique du Moby Dick (bateau de Barbe Blanche) qui vient sauver les compagnons du pirate. Le bateau les aide également à avancer plus rapidement vers Ace en écrasant tout sur son passage. Ce passage démontre la créativité de Barbe Blanche, qui possède une approche très stratégique de l'affrontement. Il avait prévu ce bateau dès le début de la bataille et comptait le sortir au moment opportun. Cette créativité, caractérisée par la dissimulation du bateau, va l'aider, lui et son équipage, à renverser la situation le temps d'un instant.

De manière générale, la créativité est une compétence importante dans l'entrepreneuriat car elle permet de se démarquer et ainsi de maximiser ses chances de succès. Lors du passage relaté ci-dessus, nous pouvons comprendre pourquoi Barbe Blanche est le pirate le plus puissant à ce moment de l'histoire. Car, en plus d'être incroyablement puissant, il fait preuve de créativité afin de surprendre l'ennemi, qui est la Marine. Comme dans la description de la compétence³⁵, nous pouvons constater que le savoir (à travers l'expérience) et les ressources (à travers le bateau) ont bel et bien été combiné afin de provoquer un effet bénéfique.

³⁵ Voir annexe 3

Vision :

L'objectif avant tout (Luffy et Barbe Blanche) : À travers l'arc entier, nous pouvons voir que Luffy et Barbe Blanche partagent la même vision, qui fait qu'ils se sont alliés : sauver Ace. En effet, même si Luffy veut devenir le Roi des pirates depuis le début de l'histoire, il met cet objectif de côté afin de libérer son frère. Leur vision commune se retrouve dans leurs actes car tout au long du combat ils se battent corps et âmes afin d'atteindre leur objectif, malgré l'incertitude et la mort qui plane au-dessus de leurs têtes. La vision des deux héros est forte car elle implique donc de se dresser contre le Gouvernement Mondial et ainsi de devenir des ennemis publics à hautes primes. C'est grâce à cette dernière, que personne n'abandonne et continue de se battre.

De manière générale, nous pouvons constater que la vision est clairement la source de motivation des alliés de Luffy et de Barbe Blanche. Leur vision est tellement claire, que chacun de leurs coéquipiers se l'approprie. Cette compétence est très importante dans la symbolique de l'arc, car c'est elle qui guide les actions des héros. Dans l'entrepreneuriat, la vision est également ce qui conduit l'entrepreneur à un potentiel succès. Car s'il s'est fixé un objectif depuis le début et qu'il reste le même, cette vision va l'aider à surmonter les échecs et ainsi à persévérer. La vision ici fait également référence quelque part au Nindo, relaté dans le cadre théorique, qui est un code de vie pour un guerrier japonais.

Ethical & sustainable Thinking :

La paternité (Barbe Blanche) : Depuis toujours, Barbe Blanche considère les membres de son équipage comme ses propres fils. Il est donc père de son propre équipage. Par cette considération, le héros, lors de l'arc Marine Ford, ne cesse de défendre et sauver ses alliés. Il possède un grand sens de l'éthique et des responsabilités en tant que capitaine de la flotte. Nous pouvons le constater notamment dans le chapitre 563, lorsque Squard (un membre de l'équipage) décide de planter Barbe Blanche car il pensait avoir été trahi. Cependant, Barbe Blanche ne fait preuve d'aucune haine et parvient même à lui pardonner en expliquant qu'il ne trahirait jamais ses fils. Son discours et son raisonnement restent intacts depuis le début de son épopée, ce qui montre sa fidélité auprès de ses partenaires.

De manière générale, nous pouvons voir que Barbe Blanche possède bel et bien cette compétence entrepreneuriale car il agit avec un grand sens des responsabilités. Sa façon de penser est explicitement éthique, car il n'agit que pour le bien de ses compagnons et est durable car sa manière de penser et de considérer son équipage n'a jamais changé. Cette compétence semble importante également dans l'entrepreneuriat car elle permet d'être en phase avec son

environnement mais également de soutenir la vision. Nous pouvons également constater que la manière dont Barbe Blanche considère ses alliés est totalement en phase avec sa vision qui est de sauver Ace, qui est un des capitaines de sa flotte.

Resources :

Self-awareness & self-efficacy :

La confiance en soi (Luffy) : Luffy, tout au long de l'arc Marine Ford et même avant, lors de l'arc Impel Down, ne cesse de vouloir sauver Ace. Indirectement, nous pouvons constater qu'il croit en lui et a confiance en ses capacités. Car en voulant accomplir cette mission, il a conscience qu'il se dresse devant la Marine, et donc le Gouvernement Mondial, qui dirige la majorité du monde. Il est tout simplement impossible de s'engager dans cette bataille en doutant de soi-même et de ses capacités à aller jusqu'au bout. Le chapitre 565 illustre bien la confiance en soi que Luffy possède, car il fonce tête baissée devant les trois amiraux afin de les défier. Son efficacité se démontre par le fait qu'il ne craint personne et ne recule devant rien.

De manière générale, nous pouvons constater que cette compétence permet à Luffy d'atteindre les objectifs qu'il se fixe. En effet, la conscience de soi-même, et donc de ses propres capacités, amène Luffy à relever tous les défis qui se dressent devant lui. En croyant en son habilité à sauver Ace, il parvient, après plusieurs tentatives et échecs, à accomplir cette mission. Dans l'entrepreneuriat, cette compétence est également importante car c'est en général ce qui pousse les entrepreneurs à se lancer et surtout à continuer de persévérer. Car afin qu'un projet devienne succès, il faut nécessairement passer par des échecs. Et ce qui permet de justement surmonter ces échecs est la persévérance, qui elle-même est fondée sur le fait d'avoir conscience de ses capacités et de croire en soi.

Motivation & perseverance :

La tête dure (Luffy) : Tout au long de l'arc, nous pouvons constater que Luffy fait preuve d'une persévérance ultime. En effet, plusieurs obstacles se dressent devant lui mais ils continuent à croire qu'il va sauver Ace. Dans le chapitre 558, Ace demande à Luffy de partir mais ce dernier rétorque qu'il ne partira pas sans qu'il ne soit libéré. Dans le chapitre 567, Kizaru met hors d'état de nuire Luffy avec une puissante attaque. Deux chapitres après, Luffy après s'être fait soigner par Ivankov reprend la bataille. Dans le chapitre 571, Luffy n'hésite pas à frapper son grand-père Garp (Vice-amiral de la Marine) pour atteindre Ace. Ces différents exemples montrent que Luffy possède une motivation à toutes épreuves et que tant qu'il peut bouger, il continuera à se battre pour atteindre son objectif. Il est l'incarnation même de la persévérance.

L'immortel (Barbe Blanche) : Lors de l'arc, Barbe Blanche montre également qu'il possède une motivation à toute épreuve. Il se retrouve à plusieurs reprises blessé mais continue de se

battre en persévérant. En effet, dans le chapitre 563, Squard le coéquipier de Barbe Blanche le trahit et lui transperce l'abdomen. Dans le chapitre 569, Barbe Blanche se fait attaquer de tous les côtés par les soldats de la Marine. Lors de son combat face à Akainu, la moitié de son visage est également détruite. À l'issue de son combat contre Barbe Noire, le narrateur précise que durant la bataille, Barbe Blanche a subi 267 balafres, 152 balles, 46 boulets de canons, avant de mourir. Malgré cela, il a toujours continué de se battre et aider ses alliés, jusqu'à mourir debout, sans plier le genou.

De manière générale, nous pouvons voir que les deux personnages principaux de l'arc possèdent une motivation sans faille. Cette motivation devient presque palpable car leurs alliés peuvent la ressentir à travers leurs actes. En effet, nous pouvons même dire qu'elle est contagieuse car elle sert à leurs coéquipiers de continuer à donner toute leur force sur le champ de bataille. Sans persévérance, Ace n'aurait pas pu être libéré, car les héros ont dû faire face à plusieurs échecs lors de l'arc. Dans l'entrepreneuriat, la motivation est ce qui fait que les entrepreneurs se lancent et la persévérance est ce qui fait qu'ils réussissent. Cette compétence est indispensable lors de la quête du sujet vers l'objet, qu'il s'agisse de la réalité ou de la fiction car elle permet de surmonter les échecs.

Mobilising others :

Le relationnel (Barbe Blanche et Luffy) : Lors de l'arc, Barbe Blanche et Luffy ont entièrement confiance en leurs alliés respectifs. C'est pour cette raison que ces derniers continuent de se battre pour sauver Ace. Nous pouvons voir que la mobilisation des autres est très importante dans l'arc car Luffy vient de la prison d'Impel Down. Il y était sans son équipage mais arrive à Marine Ford avec plusieurs personnes qu'il a rencontré là-bas et qui décident de lui prêter main forte. Quant à lui Barbe Blanche, en tant que capitaine, mobilise à plusieurs reprises son équipage afin de progresser dans la bataille et d'atteindre la baie où se trouve l'échafaud d'Ace. Lors du chapitre 569, Barbe Blanche, en train de mourir à petit feu, trouve la force pour motiver ses troupes à continuer d'avancer malgré le risque de mort imminente. Dans le chapitre suivant, Barbe Blanche demande à son équipage de tenir main forte à Luffy afin qu'il atteigne son frère.

De manière générale, nous pouvons constater que la mobilisation d'autres personnes est relativement importante dans l'arc. Car Barbe Blanche et Luffy se retrouvent contre la Marine entière. À eux deux, il est impossible qu'ils s'en sortent. C'est donc au travers de cette compétence qu'ils ont le plus de chance de réussir à atteindre leur objectif. Afin de mobiliser les autres, nous pouvons voir qu'il faut un certain leadership naturel afin que les autres se sentent également engagés. Mihawk, dans le chapitre 561, explique que l'arme la plus dangereuse des océans est la compétence que Luffy a de parvenir à rallier à sa cause les

personnes autour de lui. Dans l'entrepreneuriat, cette compétence est d'importance capitale car il est impossible de créer un projet à succès tout seul de son côté. En effet, dans la réalité entrepreneuriale comme dans la fiction One Piece, c'est bel et bien le collectif qui prime afin d'atteindre un quelconque objectif.

Into Action :

Taking the initiative :

Le sang-froid (Luffy) : Lors de l'arc Marine Ford, Luffy prend deux initiatives importantes. La première se trouve dans le chapitre 557, lorsqu'il décide de sauter de son bateau qui se trouve bloqué en hauteur le haut d'une vague glacée. Cette initiative amène ses alliés à le suivre, ce qui les fait entrer directement dans le conflit déjà en place. La deuxième initiative que Luffy prend est la plus symbolique. En effet, dans le chapitre 565, Luffy décide d'aller provoquer les trois Amiraux qui se tiennent devant l'échafaud d'Ace. Cette initiative va conduire Luffy à se dépasser, jusqu'à activer le Haki du Roi quelques instants plus tard (le plus rare des Haki, qui permet de faire tomber inconscient les esprits les plus faibles en un instant). Ces deux initiatives vont amener Luffy à se rapprocher de son objectif.

La déclaration de guerre (Barbe Blanche) : Dans le chapitre 552, Barbe Blanche, après être entré par infraction dans Marine Ford, déclare la guerre à la Marine et donc au Gouvernement Mondial de manière indirecte. Cette initiative est une prise de position forte qui a pour but de sauver Ace et qui aura des conséquences sur la suite de l'histoire de One Piece. Ce premier pas franchi va permettre à ses alliés de se sentir en confiance et donc de se battre à plein régime car ils savent que leur capitaine sera toujours présent pour les aider. À elle, cette initiative était censée influencer le destin d'Ace, ce qui ne fut malheureusement pas le cas. Car même si Ace a réussi à être libéré, il finit par mourir tout de même.

De manière générale, nous pouvons constater que la prise d'initiative est une des caractéristiques premières des héros. En effet, c'est quelque part Barbe Blanche et Luffy qui guident la bataille de Marine Ford au travers de leurs actions, malgré le grand nombre de personnes présentes. Cette prise d'initiative est donc liée au leadership des personnages. Les différentes initiatives prises par chacun d'entre eux influencent directement la situation actuelle à laquelle ils assistent puisque les conséquences qui suivent changent l'issue de la bataille. Leurs décisions sont caractérisées par une volonté indépendante inébranlable, soutenue par leur vision. Dans l'entrepreneuriat, la prise d'initiative représente le socle sur lequel le futur succès d'un projet se construit. Car ce sont ces initiatives qui créent de nouvelles situations et donc d'autres opportunités.

Coping with ambiguity, uncertainty & risk :

Plongeon dans le vide (Luffy et Barbe Blanche) : Lors de l'arc Marine Ford, les deux héros se retrouvent face à un défi de taille : sauver Ace tout en se dressant contre la Marine. Cet objectif est très risqué car ils se retrouvent face à des individus extrêmement puissants tels que l'Amiral en chef (Sangoku), les trois Amiraux (Akainu, Kizaru et Aokiji), cinq des sept Corsaires (Mihwak, Hancock, Doflamingo, Kuma et Moria), ainsi que les vice-amiraux et tous les autres soldats. Les risques sont donc très élevés car à n'importe quel instant ils peuvent trouver la mort. L'objectif de sauver Ace est également très incertain, car ils doivent atteindre l'échafaud avant que son exécution ait lieu. Mais pour cela ils doivent réussir à vaincre les ennemis qui se dressent sur leur route. Cependant, ils font face à tous les obstacles qui les séparent d'Ace et parviennent finalement à le libérer, comme prévu initialement.

De manière générale, nous pouvons constater que les deux héros font face à l'incertitude et au risque en permanence. Être pirate dans le monde de One Piece signifie très explicitement prendre des risques car ces derniers sont vus comme hors la loi par la Gouvernement mondial et donc également par la majorité de la population. L'incertitude fait aussi partie de leur mode de vie car ils peuvent se faire attaquer par n'importe quel autre groupe de pirates. Nous pouvons donc voir que Luffy et Barbe Blanche surmonte relativement facilement le risque et l'incertitude lors de l'arc Marine Ford, car ils parviennent tout de même à atteindre leur objectif. Dans l'entrepreneuriat, le risque est un facteur très présent lorsqu'une personne décide de se lancer. C'est en faisant face à ce manque de certitude et à ce risque d'échouer que les entrepreneurs se forment et parviennent à trouver le succès escompté, souvent après plusieurs tentatives.

Working with others :

La coordination (Luffy) : À plusieurs reprises, Luffy travaille en équipe avec ses alliés lors de l'arc. Notamment lorsqu'il se fait propulser près d'Ace par Jinbei (chapitre 566), lorsqu'il se fait soigner par Ivankov (chapitre 569), lorsqu'il se fraye un passage grâce à la passerelle d'Inazuma (chapitre 570), lorsque Mr 3 lui confectionne une clé afin de délivrer Ace (chapitre 571) ainsi que toutes les fois où un de ses alliés le protège. Comme explicité dans la compétence « Mobilising others », Luffy possède une certaine attraction, ce qui fait que beaucoup de personnes sont prêtes à coopérer avec lui. Tous ces exemples montrent que Luffy sait travailler avec les autres, ce qui le rend encore plus performant. Il possède un véritable sens du relationnel, ce qui l'amène à atteindre plus facilement ses objectifs. Il est important de souligner qu'il ne travaille pas avec les autres pour assouvir ses propres besoins mais plutôt parce qu'il représente la valeur de la collectivité à travers sa personnalité fédératrice.

Les rouages de l'équipe (Barbe Blanche) : À travers l'entièreté de l'arc, Barbe Blanche se bat avec l'aide de ses coéquipiers. A de nombreuses reprises, il lance de grosses attaques pour sauver un maximum de ses alliés. Plusieurs fois, des capitaines de sa flotte viennent le protéger. Lorsque Barbe Blanche fait un discours d'encouragement pour que son équipe continue d'avancer, tout le monde l'écoute et devient bien plus motivé. Nous pouvons constater son expérience de combat au travers cette bataille, car tout son équipage a le même objectif et va donc dans le même sens. Barbe Blanche possède également un sens du collectif, ce qui maximise la cohésion de sa flotte.

De manière générale, nous pouvons constater que Barbe Blanche et Luffy, au travers de leur leadership respectif, possèdent bel et bien la valeur du collectif. Ils travaillent tout deux, en étroite collaboration, avec leurs alliés afin de libérer Ace. Cette compétence est importante car c'est grâce aux efforts de chacun qu'Ace finira par être libéré. Nous pouvons le constater avec Luffy car ce qui mène à la libération d'Ace vient d'actions individuelles des alliés de Luffy. Chacun y met du sien afin de contribuer au collectif. Dans l'entrepreneuriat, le fait de savoir travailler avec les autres est une des compétences les plus importantes, qui maximise les chances de réussite du projet. S'il existe une cohésion au sein d'une équipe, les performances, peu importe lesquelles seront optimales.

Learning through experience :

Le dépassement de soi (Luffy) : Dans le chapitre 569, Luffy active le Haki des Rois et fait tomber inconscient tous les soldats les plus faibles de la Marine, ce qui représente la majorité de leur effectif. Cette apparition de compétence est totalement fortuite de Luffy car il ne s'en rend pas compte. Cependant, nous pouvons comprendre que c'est grâce à l'expérience accumulée qu'il parvient à déclencher cette faculté. En effet, en dehors du fait que cette faculté est innée, il est nécessaire de rapprocher d'un certain niveau afin de l'activer. Luffy apprend donc ici une nouvelle technique, de manière inconsciente, grâce à toute l'expérience de combat qu'il a accumulée jusqu'au moment où il se bat. Cette expérience lui permet de se dépasser.

L'expérience de pirate (Barbe Blanche) : Au travers de l'arc Marine Ford, Barbe Blanche encaisse beaucoup de dégâts lors de la bataille. Sa résistance provient de son expérience de pirate car cela fait des décennies qu'il navigue sur les océans et domine les autres pirates. Nous pouvons également constater son expérience dans le chapitre 566, lorsqu'il dévoile un navire sortant du fond de la mer. Cet exemple montre son expérience de combat car il ne dévoile pas toutes les cartes de son jeu dès le début. De plus, dans le chapitre XXX, il comprend très vite que quelque chose ne tourne pas rond dans la bataille. En effet, la Marine prévoyait une attaque

de Pacifista, mais Barbe Blanche via son expérience avait compris qu'il allait se passer quelque chose d'inattendu, ce qui l'a permis de mieux anticiper la situation.

De manière générale, nous pouvons voir que l'expérience des deux héros leur sert à plusieurs reprises lors du combat. C'est d'ailleurs cette même expérience qui fait le niveau qu'ils ont sur le champ de bataille. Ici, l'expérience s'apparente à un vecteur du dépassement de soi, car il permet de progresser au fur et à mesure et d'atteindre des paliers jamais atteints. L'apprentissage constitue l'expérience, et l'expérience quant à elle augmente la résistance en tout genre des individus et augmente également les chances de réussite de l'atteinte d'objectif. Dans l'entrepreneuriat, l'apprentissage au travers de l'expérience est une compétence nécessaire au succès d'un projet, car presque personne ne réussit du premier coup. Cette compétence est le résultat de la compétence de la persévérance, ce qui minimise les chances d'échouer et augmente la capacité de résilience.

Annexe 12 : Expérience personnelle

Lors de la rédaction de la recherche, j'ai eu l'occasion, à titre personnel, de rentrer dans le domaine de l'entrepreneuriat au travers d'un projet technologique. Cette expérience m'a permis de rendre l'analyse plus pertinente et de constater la véracité de plusieurs propos.

Si One Piece possède la possibilité de ne pas créer ou développer de compétences entrepreneuriales chez l'individu, dû à la subjectivité de la mise en récit, en revanche, le manga crée un terrain favorable à l'émergence de ces compétences. En effet, Luffy de part son leadership et sa volonté infailible, représente un véritable modèle d'entrepreneur, qui sème les graines de la détermination et de l'ambition au sein de chaque individu regardant ou lisant One Piece.

Comme constaté par l'intervenant 2 lors des entretiens, c'est en se lançant dans l'entrepreneuriat que l'on développe une autre approche compréhensive de la fiction. En effet, pour ma part, plusieurs enjeux de One Piece se sont liés de manière directe au projet que j'entreprends, qui ressortent des analyses « amateurs » des entrepreneurs citées dans le cadre théorique :

- Le premier est la nécessité de s'entourer de personnes compétentes lorsque l'on se lance. Toute l'histoire de One Piece est construite autour de la valeur de l'amitié et de la collectivité car les pirates forment des équipages. Dans l'entrepreneuriat, j'ai pu constater que tout seul il est impossible de développer un quelconque projet, car ce dernier regroupe un ensemble de compétences bien trop large qui dépasse l'individu seul.

- Le deuxième est la persévérance car en phase de lancement d'un projet, il est extrêmement probable que ce dernier ne connaisse pas un succès direct. One Piece le démontre à de nombreuses reprises car Luffy, dès le départ, ne possède pas les capacités pour devenir Roi des Pirates. C'est au cours de son aventure qu'il se rapprochera peu à peu de cet objectif. L'entrepreneur, au fur et à mesure des obstacles qu'il surmonte grâce à la persévérance, se crée et se développe des compétences, ce qui le rend de plus en plus compétent et maximise ses chances de réussite.
- Le troisième, et dernier enjeu, est celui de la passion. En effet, Luffy ne décide pas de viser le titre de Roi des Pirates juste pour la reconnaissance sociale et la richesse qui en découle. Dans l'entrepreneuriat, j'ai constaté qu'il était impossible d'agir uniquement pour ces mêmes raisons. Car l'entrepreneur va faire face à tellement d'obstacles, de défis et d'échecs que la motivation doit nécessairement venir d'autre part. Pour ma part, c'est la curiosité, l'envie de se lancer des défis démesurés et la création qui m'ont poussé à me lancer, ce qui se rapproche quelque part des motivations de Luffy dans sa quête de Roi des Pirates.

Annexe 13 : Transcription intervenant 1

Légende :

A : Alexandre

I : Intervenant

Entretien :

A : Bonjour !

I : Bonjour !

A : Comment vas-tu ?

I : Très bien et toi ?

A : Très bien également. Je voulais juste te demander si ça ne te dérange pas que j'enregistre ? Ton nom n'apparaîtra pas dans l'analyse.

I : Pas de soucis !

A : Ok parfait. Avant de poser les questions, je vais te remettre un peu en contexte. Je suis Alex, je suis en sciences de gestion et j'effectue mon mémoire sur le développement des compétences entrepreneuriales à travers la fiction One Piece. C'est-à-dire comment One Piece peut développer ou créer des compétences entrepreneuriales chez les entrepreneurs. Donc voilà si tu es prêt on peut commencer !

I : Ok allons-y !

A : Parfait. Du coup il n'y a vraiment pas de mauvaises réponses, tu réponds avec ce que tu sais et ce que tu penses. Donc première petite question : dans quel secteur entreprends-tu ?

I : J'ai commencé dans le e-commerce, j'ai créé une marque de cosmétique capillaire. Donc ça c'était il y a un an environ. Et actuellement j'ai une agence marketing spécialisée dans le dropshipping dont je vis.

A : Ok parfait. Maintenant, rentrons un peu plus dans le vif du sujet, est-ce que tu regardes One Piece ou est-ce que tu le lis ?

I : Je regarde.

A : Ok donc tu regardes vraiment l'animé. Et du coup est-ce que tu es à jour ?

I : Non je ne suis pas à jour, j'en suis à la fin de l'arc Zo je crois.

A : Ah oui ok, donc tu n'es pas si loin non plus d'être à jour.

I : Oui c'est ça, en fait je crois que je suis juste avant le dernier arc sorti actuellement.

A : Oui c'est ça, juste avant l'arc Wano du coup tu dois être dans les épisodes 800 sur les 1013 qui sont actuellement sortis.

I : Exact.

A : Donc tu as quand même vu pas mal de choses dans One Piece. Là on va passer à une question un peu plus subjective : quels sont les éléments qui te font aimer l'histoire de One Piece ?

I : Déjà je dirais le fait que tout le chemin parcouru se fait ensemble, avec tout l'équipage. Le fait aussi que Luffy et son équipage se dépassent toujours. Je trouve les combats aussi géniaux. Après, l'ambiance de One Piece est assez exceptionnelle je trouve.

A : Oui c'est vrai !

I : L'univers est incroyable aussi. Globalement c'est ça. Ah oui ! L'histoire aussi bien évidemment. L'univers est un peu mystérieux comme par exemple le siècle oublié etc.

A : Oui c'est vrai. Donc tu m'as fait part du dépassement de soi, qui peut être lié avec l'entrepreneuriat au final.

I : Éventuellement oui ! On peut faire des parallèles.

A : Et du coup pour toi, quel est le passage le plus marquant pour le moment ?

I : Il y en a 2 je dirais. Il y en a un c'est quand Zoro prend toute la douleur de Luffy via Kuma. Et il y en a un autre c'est quand Luffy il est dans le fossé. Je trouvais ça vraiment incroyable surtout le passage avec Zoro, qui ne bronche pas alors qu'il saigne de partout.

A : Ah oui je vois je suis assez d'accord ! Du coup, quel personnage tu serais et en fait pourquoi ?

I : Ah ouais. En fait je te dirais que je suis Usopp parce que je suis pas du genre à me battre. Mais si je suis dans un univers animé je suppose que je dois savoir quand même me battre un minimum. En fait je pense que je serai Zoro, il est super stylé, il est dans l'ombre, il calcule pas les sentiments. Et en plus de ça il est super fort !

A : J'avoue ! Du coup est-ce que tu regardais déjà One Piece lorsque t'as décidé de lancer dans l'entrepreneuriat ?

I : Ouais ouais.

A : Ok et tu penses que ça t'a influencé dans une certaine mesure ?

I : Non franchement je pense pas. Quoiqu'il arrive moi depuis que je suis petit je regarde des animés. Donc quoiqu'il arrive les animés ont toujours été présent pour moi. Après de manière générale je pense que les animés m'ont quand même appris le fait de ne jamais lâcher, le fait de n'avoir qu'une seule parole et le fait qu'être bon envers les autres t'amène du bon en retour.

A : Tout à fait.

I : Après je pense pas que One Piece précisément m'a influencé. Je pense que ça a peut-être pu m'influencer inconsciemment quand Luffy à chaque fois il se dépasse. Quand par exemple il se bat contre le mec qui a du poison et qu'il est entre la vie et la mort bah moi je trouve ça trop bien. Parce qu'il arrive toujours à se surpasser.

A : Oui je comprends. Du coup, tu penses que ça t'a aidé à te lancer dans l'entrepreneuriat mais par rapport à les animés de manière générale, pas spécialement One Piece.

I : Après je pense que One Piece peut aider les gens à se lancer mais personnellement ça ne m'a pas spécialement aidé à me lancer dans l'entrepreneuriat.

A : Ouais ok donc c'est vraiment de manière générale, les leçons que tu peux tirer des fictions japonaises.

I : Ouais c'est ça.

A : Ok, du coup maintenant on va passer à la dimension interprétative des questions, dans laquelle il est possible de faire plusieurs analogies. Donc, en quoi pourquoi Luffy et son équipage seraient des entrepreneurs ?

I : Déjà le point commun entre Luffy et son équipage et les entrepreneurs c'est qu'ils veulent tous être libre. Après il y a certains entrepreneurs c'est juste pour l'argent ou autres, mais il y a une partie pour qui c'est juste pour la liberté quoi. Je dirai qu'ils sont entrepreneurs dans le sens où ils cherchent la liberté.

A : Tu as raison.

I : A part Nami qui fait ça aussi pour l'argent un peu, le reste de l'équipage c'est clairement pour être libre et partir à l'aventure. Ce qui est cool à voir c'est que chaque membre de l'équipage a sa propre motivation comme un entrepreneur. Luffy il veut juste être libre et devenir le roi des pirates. Zoro il veut devenir le plus fort. Nami elle veut de l'argent. Robin elle veut découvrir tous les mystères du monde. Et du coup, clairement, partir à l'aventure va permettre d'accomplir leur objectif. On peut donc dire qu'ils sont tous entrepreneurs car ils prennent le risque de partir à la découverte du monde.

A : Tu as tout à fait raison, chaque membre de l'équipage a son propre objectif. Et du coup, on peut imaginer, même si la fin n'a pas encore été écrite, qu'à la fin du manga, chacun va atteindre ses propres objectifs.

I : Exact.

A : Donc tu m'as dit que c'était vraiment pour la liberté et aussi quelque part, l'accomplissement personnel, le fait de se fixer un objectif et de tout mettre en œuvre pour l'accomplir.

I : Ouais ça va de pair quoi.

A : Oui ! Ok, du coup, là c'est plus une question qui est propre à toi : si tu devais présenter ton projet entrepreneurial comme épisode One Piece, lequel serait-il ? Prends ton temps pour réfléchir ne t'inquiète pas !

I : Ah oui ! Je dois parler de mes projets entrepreneuriaux ? Car j'en ai plusieurs. Ou alors d'un seul ?

A : Réponds pour toi au plus simple ! Si tu vois que t'as un business avec lequel tu peux faire plus de parallèles, vas-y !

I : Ok. Je réfléchis un peu. Moi je me suis lancé dans l'entrepreneuriat pour plusieurs choses.

Un : parce que je m'ennuyais au travail. Donc on peut faire le parallèle, de soit Sanji qui s'ennuie au restaurant dans lequel il était, soit Usopp qui s'ennuyait sur son île ou encore Zoro qui est était quelque part emprisonné sur son île aussi. Et la deuxième chose c'est vraiment que je voulais être libre et ne plus avoir de contrainte de travail, par rapport aux horaires par exemple ou le fait d'avoir quelqu'un au-dessus de moi qui me dit quoi faire.

A : Oui je vois.

I : Du coup j'ai plusieurs choix. Soit c'est le moment quand Luffy il dit « Viens on part » à Zoro et qu'il lui explique qu'il veut devenir le roi des pirates. Du coup je serai Zoro, qui décide de partir en mer et voir où le bateau me mène. Ou soit Sanji, dans son restaurant, qui décide aussi de le quitter pour partir à l'aventure avec Luffy et son équipage.

A : Ok je comprends. Donc c'est vraiment le fait d'être bloqué dans sa case qui te donne envie de partir en mer, ce qui veut dire entreprendre quelque part et devenir libre ?

I : Ouais. Et je voulais dire aussi le fait de faire des trucs intéressants. Chacun s'améliore par la suite. Comme je t'ai dit je m'ennuyais au travail, je faisais que du copier-coller, que des petites tâches ainsi, je devenais fou. Ça plus les trajets, ça n'allait pas. Alors qu'à côté je faisais du dropshipping, je trouvais ça hyper intéressant et en plus ça me ramenait limite plus d'argent que mon propre travail. Et je savais que je pouvais faire ce que je veux. C'est clairement parce que le fait d'entreprendre est super intéressant car tu apprends plein de choses, qui m'a fait entreprendre. Et surtout le fait d'être libre.

A : Ok donc si on doit vraiment relier tout ça au passage, c'est vraiment à chaque fois le fait que Luffy vienne quelque part libérer ses futurs coéquipiers afin de partir en mer. Toi tu serais

en quelques sortes, Zoro ou Sanji, qui décide de partir en mer afin d'être libre et de découvrir de nouvelles choses car la vie que tu menais avant était beaucoup moins excitante pour toi.

I : Exactement, je suis vraiment le coéquipier en question, qui décide de partir à l'aventure.

A : Ok, du coup, dans l'entrepreneuriat, si tu devais faire un lien avec One Piece, qui serait le héros et qui serait le méchant ?

I : Un héros dans la vraie vie et un méchant dans la vraie vie ?

A : Pas nécessairement un héros. Mais fais-le comme tu le penses toi car je n'ai pas envie d'influencer tes réponses.

I : Ok.

A : Tout en sachant qu'au final parfois le héros peut être parfois représenter comme les entrepreneurs vu qu'ils sont libres. Après tu l'interprètes comme tu veux.

I : Ok je vois. Les héros dans One Piece, pour moi sont en fait Luffy et son équipage et tout ceux qui l'accompagnent. Du coup chacun a ses motivations. La motivation principale de Luffy c'est la liberté. Il est très bon envers les autres et n'attend pas nécessairement quelque chose en retour. Moi par exemple, je suis comme ça. Quand je rends service, c'est clairement pour faire plaisir, je ne m'attends pas ou je ne demande pas quelque chose en retour. Si ça me sert tant mieux, si ça me sert pas tant pis. Il y en a ils se disent ok je vais donner aux gens ainsi j'aurai quelque chose en retour et je pourrais en profiter.

A : Ok je vois.

I : Et moi je ne fonctionne pas du tout ainsi. Par exemple quand j'ai décidé de me lancer je donnais plein de conseils gratuitement sur les réseaux. Ça a choqué les gens et c'est pour ça que ça a pris. A côté de ça, quand les gens venaient vers moi pour payer mes services, ils savaient qu'ils pouvaient avoir confiance en moi.

A : Oui bien sûr.

I : Donc je dirai que les héros, ce sont les gens bons qui donnent sans retour. Par exemple, je n'ai plus son nom en tête mais il y a un entrepreneur américain qui était beaucoup dans le fait de donner et que si tu es bon dans la vie, la vie sera bonne envers toi en retour. Alors qu'il y a d'autres personnes, elles pensent que pour réussir il faut être un « batard ». Et donc clairement pour moi les méchants, ce sont clairement les pirates qui n'ont pas de bonne motivation. Par exemple, des gens qui décident de se penser uniquement pour l'argent. Bien sûr l'argent est important mais ça ne peut pas être la seule et unique source de motivation.

A : Bien sûr, je vois, c'est une belle analogie.

I : Par exemple, dans One Piece on voit qu'il y a des personnages qui sont là juste pour le pouvoir et qui n'hésitent pas à trahir.

A : Par exemple Barbe Noir ?

I : Exactement. Comme Doflamingo aussi, ce sont des pirates qui répandent le mal autour d'eux.

A : Exact ! Du coup, pour toi, en quoi One Piece peut-il aider les individus à entreprendre ? Après tu m'a déjà répondu plus ou moins à cette question de manière indirecte. Mais tu peux rajouter d'autres informations si tu en as.

I : Je trouve que ça peut t'aider à te dépasser. Ça peut t'aider aussi à comprendre les motivations de chacun. Chaque personne n'est pas nécessairement animée par la même chose. Je trouve ça important. Ça t'aide aussi surtout à te motiver. Car sans motivation tu n'avances pas et donc tu n'entreprends pas. Quand tu vois Luffy et son équipage accomplir au fur et à mesure les objectifs qu'ils se fixent tu te dis que c'est possible.

A : Ok je vois.

I : Aussi, il y a aussi le goût du risque et de partir à l'aventure. Chaque membre de l'équipage a pris le risque de partir et au final ça se passe super bien. Même chose pour l'entrepreneuriat, c'est un risque mais ça peut se transformer en opportunité. One Piece, ça t'aide aussi à sortir de la routine. À te pousser à ne pas faire la même chose tout le temps, les mêmes tâches au travail etc.

A : Tout à fait. Donc ici il ne reste plus que 4 questions, je te rassure. On rentre un peu dans les questions type compétences entrepreneuriales. Du coup, quelles compétences entrepreneuriales penses-tu avoir développé grâce à One Piece ? Clairement en relation avec l'entrepreneuriat.

I : Je pense pas que One Piece m'ait réellement développé des compétences en tant que telles. Je pense plus aux animés de manière générale. A la rigueur Naruto m'a peut-être réellement développé des compétences entrepreneuriales car j'ai connu Naruto en étant plus jeune. Cet animé c'était vraiment dans la façon de penser et surtout l'aspect humain. Ça développe vraiment le côté relationnel, comme la relation à l'amitié ou encore le fait de n'avoir qu'une seule et unique parole. Ça c'est vraiment moi, je n'ai aussi qu'une parole, quand je dis que je le fais, je tiens ma promesse. C'est débile mais c'est vrai, un peu comme Son Goku et Naruto.

A : C'est quelque part ton Nindo ?

I : Oui voilà. Par contre One Piece, c'est vrai qu'il est toujours aussi dans le côté « Mes amis, mes amis, mes amis », « Mon équipage je le lâche pas ». Donc ça pourrait clairement créer d'autres compétences aussi dans l'entrepreneuriat mais personnellement ça n'a pas vraiment été mon cas je crois, en tout cas spécifiquement pour ce manga.

A : Donc c'est vrai, tu as soulevé aussi le point des relations humaines, je pense que c'est important aussi dans l'entrepreneuriat. Car ces relations, c'est que ce qui te permet aussi, de penser en dehors du fait que les gens peuvent te servir quand tu les rencontres, de créer ton propre réseau. Ce qui est, je pense, super important dans l'entrepreneuriat.

I : Ouais c'est vrai. Après, est-ce que les gens apprennent ça grâce à One Piece ou grâce à d'autres choses, ça je t'avoue que je ne sais pas. En tout cas moi je pense pas. Peut-être bien que ça renforce. Parce que chez certaines personnes, ça peut-être inné et du coup en regardant

One Piece, ça peut clairement développer l'aspect relationnel. Ça fait aussi se dire qu'on peut être bon, sans être le meilleur et réussir quand même.

A : Tout à fait, après je pense que ça peut montrer aussi le fait que même en partant de rien, on peut aller loin, même si c'est presque le même principe dans la majorité des mangas et animés.

I : C'est vrai, sauf que Luffy, il a quand même un avantage. Il est peut-être parti de rien mais il est quand même le fils de Dragon, le petit-fils de Garp et il a mangé aussi un fruit du démon. Genre il a bien été pistonné.

A : C'est vrai aussi !

I : Mais c'est vrai que de base, il ne savait pas qu'il était le fils d'un tel, il a juste rencontré des gens sur une île et le reste lui est tombé dessus parce qu'il était bon et ambitieux.

A : Je suis d'accord. Du coup, maintenant, je vais t'envoyer une photo sur Whatsapp. Dis-moi si tu vois pas bien.

I : Ouais non ça va.

A : Ok parfait. En fait pour t'expliquer, la Commission Européenne en 2016 a publié un guide qui va permettre aux entrepreneurs à devenir d'entreprendre justement, et met en avant les compétences dites EntreComp. La photo que je t'ai envoyée représente la roue des compétences EntreComp, il y en a 15 différentes, classées en 3 parties bien distinctes comme tu peux le voir.

I : Ok ça va.

A : Ok, du coup, on va passer à la question. Parmi ces compétences entrepreneuriales EntreComp, lesquelles penses-tu que One Piece peut améliorer ou même créer ?

I : Ok. Je pense que « Spotting opportunities » est important. Car au fur et à mesure que l'équipage avance, il se crée des opportunités. Après c'est pas nécessairement relatif à Luffy, mais plus à Nami par exemple. Elle remarque toujours les opportunités pour gagner de l'argent. Mais le fait de s'aventurer dans l'inconnu t'amène toujours à te créer des opportunités je pense.

A : Ok je vois.

I : Je pense aussi à « Creativity ». Par exemple, Luffy il a pas le fruit du démon le plus fort, et il devient hyper fort quand même, en créant ses propres techniques. Il est obligé d'être créatif pour se démarquer des autres. Même chose pour l'entrepreneuriat, t'es obligé d'être un minimum créatif dans ce que tu fais autrement tu ne te démarques par des autres et tu te fonds dans la masse. Même chose pour Usopp, il a des attaques stylées et doit toujours être créatif pour mentir à l'ennemi par exemple.

A : Ok !

I : La « Vision » c'est comment tu vois le monde non ?

A : Oui c'est ça à peu près. Après tu n'es pas obligé d'expliquer chaque compétence, c'est toi qui choisis lesquelles tu penses pouvoir être développées ou créées par One Piece.

I : Ok. Après je dirai « Ethical & sustainable Thinking ». Je pense que dans One Piece, Luffy pense toujours au bien de chacun afin que chacun se sente à sa place. Donc clairement l'éthique est un point important. Il ne sous-estime pas ses coéquipiers même s'il est beaucoup plus fort et il a confiance en eux.

A : Je vois.

I : Après je dirai « Motivation & perseverance ». Forcément, comme on en a déjà discuté, Luffy il ne lâche rien du tout. Il croit en lui et fait tout pour atteindre son rêve, donc je pense que c'est super pertinent. Après « Mobilising resources », je pense que c'est possible aussi que cette compétence soit développée grâce à One Piece car Luffy et son équipage sont par exemple sur un bon bateau qui leur permet de naviguer partout. De plus, Luffy utilise son équipage à bon escient car chacun a sa spécialité. Je pense qu'il a bien compris que tout seul c'est impossible.

A : Tout à fait.

I : « Financial & economic literacy » c'est pas très cohérent avec One Piece. « Mobilising others », du coup c'est ce que j'ai dit avant mais par rapport avec l'équipage. Pour « Taking initiative » je trouve ça pertinent, car chacun prend le risque de se lancer et de partir en mer. Donc ça apprend clairement à prendre des initiatives, mêmes si elles sont risquées parfois.

A : Comme tu dis, chaque membre de l'équipage a décidé, alors qu'il était dans son propre pays, de prendre l'initiative et de partir. Donc je pense que ça correspond bien aussi.

I : « Planning & management ». Je pense que ça correspond pas vraiment à Luffy car il aime toujours dévier des plans, même s'il planifie quand même ses combats. Mais à côté de ça, il y a d'autres personnages, comme Nami la navigatrice, qui planifie souvent et organise le tout.

A : Exact.

I : « Coping with ambiguity, uncertainty & risk », je pense que ça correspond vraiment bien à Luffy car il fait toujours face au danger, sans baisser la tête. Il n'a pas peur de prendre des risques et va toujours de l'avant. « Working with others », c'est le même principe qu'avec l'équipage, comme je te l'avais déjà expliqué. Luffy est obligé de travailler avec ses coéquipiers, autrement il ne va nulle part. Donc la cohésion est importante pour travailler avec les autres. One Piece montre qu'ensemble on peut quasiment tout faire.

A : C'est vrai, en effet !

I : Et « Learning through experience », c'est super important dans le manga. Plusieurs fois, Luffy ou même son équipage, fait face à un échec. Puis il s'entraîne et revient toujours plus fort.

A : C'est vrai que c'est relatif par exemple aux 2 ans de pause entre Luffy et son équipage, durant lesquels chacun va s'entraîner sans relâche.

I : C'est ça. Ils savent que s'ils continuent sans s'entraîner ils vont mourir, du coup ils apprennent encore une fois, ce qui fait qu'ils accumulent de l'expérience.

A : Ok. Du coup, il reste juste 2 petites questions. Quelles leçons peux-tu tirer de One Piece. C'est un peu répétitif, mais qu'est-ce qui ressort de One Piece pour toi sous ce prisme ?

I : Le dépassement de soi, donc vraiment le fait de se surpasser dans toutes les situations car c'est ce qui te permet de t'améliorer et d'évoluer. Le fait d'être bon aussi, envers les autres car ça n'attire que du positif. Et le fait de suivre ses rêves, quelque part pour trouver la liberté. Car quand on atteint ses rêves on se sent libre.

A : Ok super ! La dernière question, c'est juste pour savoir si tu voulais revenir sur un point bien précis qu'on a abordé ou si tu voulais rajouter une information quelconque à ton discours ?

I : Ok non, ça va tout est bon pour moi !

A : Ok parfait, l'entretien est donc à présent terminé ! Je te remercie pour le temps que tu m'as accordé, c'est vraiment pertinent. J'ai hâte d'analyser ça !

I : Je t'en prie ! J'espère que t'auras assez de matière à analyser.

A : T'inquiète c'est parfait, il y a du contenu.

I : Nickel alors.

A : Ok bah encore merci, et je te souhaite une bonne soirée !

I : À toi aussi également !

Annexe 14 : Transcription intervenant 2

Légende :

A : Alexandre

I : Intervenant

Entretien :

A : Bonjour à toi.

I : Salut !

A : Comment tu vas ?

I : Ça va et toi ?

A : Ça va très bien merci ! Avant de commencer, ça te dérange pas que j'enregistre ? Ton nom et prénom n'apparaîtront pas dans la recherche.

I : Ok pas de soucis !

A : Parfait alors. Avant de poser les questions, je vais te remettre un peu en contexte. Je suis Alex, je suis en sciences de gestion et j'effectue mon mémoire sur le développement des compétences entrepreneuriales à travers la fiction One Piece. C'est-à-dire comment One Piece peut développer ou créer des compétences entrepreneuriales chez les entrepreneurs. Donc

voilà si tu es prêt on peut commencer ! Je voulais juste aussi te prévenir qu'il n'y a aucune mauvaise réponse, toute information est bonne à prendre car c'est subjectif.

I : Ah oui ok je vois. Moi c'est bon, on peut commencer !

A : Dans quel secteur es-tu auto-entrepreneur ?

I : Je le suis dans le cadre de l'e-commerce de manière générale en Belgique. J'ai aussi une société qui est en France qui elle est plus dans l'e-commerce également mais principalement axée sur la prestation de service.

A : Ok ! Du coup, est-ce que tu regardes One Piece ou est-ce que tu le lis ?

I : Je le regarde. J'ai jamais lu un seul tome de One Piece à ce jour, donc je ne fais que le regarder depuis maintenant peut-être 10 ans.

A : Est-ce que tu lis les scans ?

I : Je lis pas les scans. Quelques fois je me fais spoil par des vidéos Youtube qui traitent les scans, mais plus que ça je ne fais pas.

A : Ok. Et est-ce que tu es à jour ?

I : Oui quasiment. Il me reste 2-3 épisodes à regarder, donc je suis à jour à 99,99%.

A : Ok. Du coup, on va passer aux questions un peu plus personnelles. Quels sont les éléments de One Piece qui t'ont fait tout simplement aimer l'histoire ?

I : Déjà car c'est un truc qui sort un peu de tout ce qui se fait actuellement. C'est un animé autour des pirates. Et les pirates c'est un peu la liberté. Donc c'est vraiment cette histoire de pirates avec ce principe de liberté qui m'a fait aimer ce manga. Et en plus de ça, les références que l'auteur fait par rapport à tout ce qu'il connaît. Historiquement et culturellement.

A : Oui c'est vrai, même avec le nom de vrais pirates comme Teach qui se fait appeler Barbe Noire.

I : Ouais c'est ça.

A : Ok. Pour toi quel est le passage de One Piece le plus marquant ? Et pourquoi bien évidemment ?

I : La mort d'Ace.

A : Donc c'est relatif à l'arc Marine Ford ? C'est cet arc là justement que j'analyse dans l'analyse littéraire.

I : C'est ça. Pourquoi ? Parce que dans les mangas, c'est rare quand des personnages principaux avec autant de charisme meurent. En tout cas à ce moment de l'histoire on s'attend pas à ce qu'un personnage aussi important meurt. Déjà c'est le grand frère de Luffy, donc émotionnellement en tant que public, on est super accroché à Luffy. Et Luffy nous le présente comme son meilleur ami et son frère. Et du coup, lui ainsi que l'intégralité de la flotte d'Ace, qui fait partie de celle de Barbe Blanche, veulent aller le sauver. Et Barbe Blanche étant un des 4 empereurs, en plus de Luffy qui est un monstre en combat, on se dit que c'est juste impossible qu'Ace meurt à ce moment. Sauf qu'en face, c'est la Marine, c'est censé être le

bon coté de la société, et ils arrivent quand même à le tuer. Après ça il y a clairement un traumatisme pour Luffy et pour nous aussi en tant que spectateur.

A : Je suis d'accord. Si tu devais choisir, quel personnage serais-tu dans One Piece, et pourquoi ?

I : J'ai beaucoup de mal à choisir un seul personnage.

A : Prends ton temps.

I : Je retrouve beaucoup de traits de caractère personnels dans plusieurs personnages.

A : Pas de soucis, tu peux m'expliquer pour chacun !

I : Ok. Du coup, d'abord Luffy car je m'en fous de ce que les gens disent ou pensent. Si j'ai une idée je vais aller jusqu'au bout même si on me dit qu'elle est nulle. Je vais quand même la tenter quitte à ce que je me trompe.

A : Tu n'écoutes que toi quelque part ?

I : Oui c'est ça. Si je pense que mon idée est bonne, je vais m'écouter. Après je prendrai aussi Zoro pour le coté déterminé. Parce que je pense que c'est lui qui est le plus déterminé de tous. Par exemple le moment quand il prend l'intégralité de la douleur de Luffy via Kuma. Il est ultra résistant, à la pression et à tout. Je trouve que c'est la même chose pour moi, on a du mal à me mettre la pression ou autre. Après je prendrai aussi le coté Sanji pour les femmes, car en tant que garçon je pense que c'est normal d'être attiré par le sexe opposé. Après j'ai aussi un peu de Chopper, parce qu'il a envie d'aider le monde qui l'entoure. Je suis un peu dans cette optique aussi de vraiment vouloir aider dans la limite du possible. Là où je vais, j'ai envie qu'on se souvienne de moi en positif, un peu comme Chopper. Et peut-être aussi un peu de Brook pour l'ambiance, vu que c'est lui le musicien. Mais voilà c'est un peu tous ces aspects-là.

A : Ok super. Du coup, est-ce que tu regardais déjà One Piece lorsque tu as décidé de te lancer ?

I : Oui je regardais déjà. Je me suis lancé en 2019 et One Piece ça fait 10 ans que je regarde donc oui.

A : Et est-ce que tu penses que ça a pu t'influencer quelque part dans le fait d'entreprendre ?

I : De base, je pense pas car je pensais pas nécessairement au manga quand je me suis lancé. Je pensais juste à vouloir faire quelque chose. Mais c'est plus avec le recul, que je me rends compte que je peux faire plus d'analogie One Piece et les mangas de manière générale. Déjà par rapport à tous les traits de caractère que les personnages ont que je retrouve en moi. Aussi parce qu'ils évoluent dans le bon sens et pour une cause qui leur semble bonne. Moi dans ce que je fais c'est un peu la même chose. J'essaie aussi de construire mon propre bateau avec les gens avec qui je travaille.

A : En effet, c'est intéressant. L'autre intervenant me disait que c'était pas nécessairement One Piece qui l'avait aidé à se lancer mais plutôt les mangas de manière générale. Car on

retrouve toujours presque les mêmes messages dans chaque manga, c'est-à-dire crois en tes rêves et surtout ne lâche rien.

I : Oui c'est ça vraiment.

A : Du coup, on va passer un peu à la dimension interprétative, en faisant des analogies. En quoi Luffy et son équipage serait des entrepreneurs ?

I : Luffy c'est simple, il arrive à rallier plein de gens à sa propre cause. Il veut être roi des pirates et arrive à se créer un équipage incroyablement fort autour de cet objectif. Du coup tout le monde se bat pour lui et son objectif, avant même le leur. Par exemple, je prends Zoro, il était prêt à abandonner son rêve de devenir le plus grand sabreur du monde pour que Luffy soit le roi des pirates. Alors que c'est son rêve unique depuis enfant, il en a fait une promesse à une de ses amies qui est décédée. Ça montre que Luffy a un leadership incroyable. Je pense que Luffy aurait pu être le Elon Musk d'aujourd'hui.

A : C'est vrai. Et aussi quelque part, sa capacité à se créer un réseau. Par exemple dans l'arc Marine Ford, Barbe Blanche il le connaissait pas spécialement et au final il arrive à l'avoir de son côté pour sauver Ace.

I : Totalement. Même les « méchants » qu'il a battu se sont ralliés à lui pour l'aider contre la Marine. Il y a une analogie intéressante à faire. C'est celle avec les banques. Au début quand tu te lances, personne ne veut te prêter de l'argent. Après quand tu réussis, elles se mettent de ton côté pour t'aider à financer tes projets.

A : C'est vrai que c'est une belle analogie.

I : Aussi je trouve Brook serait un bon entrepreneur. Car il arrive à faire des concerts et avoir des gens autour de musique. Je pense que si demain il voulait tout monétiser et vivre de sa passion, il pourrait le faire. Il a les capacités et le charisme pour être un artiste fort dans son domaine.

A : C'est ça. En fait si je résume, c'est que chaque membre de l'équipage a un objectif et on voit que cet objectif, au fur et à mesure de l'histoire, ils s'en rapprochent de plus en plus.

Comme Luffy, on devine très bien qu'il va devenir roi des pirates.

I : C'est ça, mais à l'échelle planétaire. Car de base, s'ils n'aimaient pas l'aventure et prendre des risques, car l'aventure n'est pas toute rose, ça serait différent.

A : Si tu devais présenter ton projet entrepreneurial comme un épisode de One Piece, lequel serait-il ? Tu peux prendre ton temps pour réfléchir car ça demande un certain de réflexion en général.

I : Ok. Je pense que je prendrai le moment où Zoro il prend toute la douleur de Luffy en lui. Et il résiste à ça. J'ai choisi ce moment car dans mon projet, il y a plein de fois où on a clairement foiré plein d'éléments. Par exemple on a perdu des clients alors qu'on n'aurait pas dû les perdre. Des décisions qu'on a prise qui n'étaient pas les bonnes à ce moment. Mais au final, je me suis toujours dit « Tant pis, c'est ainsi c'est la vie », donc je prends tout sur moi

jusqu'à résister. Et au final ça fait grandir car on avance tout le temps sans jamais abandonner et mettre le genou à terre.

A : C'est un bon exemple en effet. Dans l'entrepreneuriat, si tu devais faire le lien avec One Piece, qui seraient les héros et qui seraient les méchants ?

I : Moi je dirai que les méchants, c'est plus les personnes qui veulent garder tout le pouvoir pour eux. Un peu comme les Goroseï, les 5 personnes les plus influentes du monde. Pour moi eux ce sont les gentils dans le monde on va dire mais pour nous en tant que spectateur ce sont pas vraiment les gentils. Et du coup pour moi, ceux qui veulent vraiment une main sur tout ce qui est autour de l'argent comme les banques, ils se font passer pour des gentils en faisant des prêts par exemple pour aider les personnes. Mais c'est souvent au final pour mieux garder ses clients, voir les manipuler pour avoir une certaine emprise sur leurs clients. Du coup les gentils pour moi, c'est la population classique. Et les méchants, ce sont qui détiennent l'argent et par conséquent le pouvoir, comme les banques et le Goroseï. Car grâce à cet argent, ils peuvent avoir un impact sur les autres.

A : Ok parfait. En quoi One Piece pourrait aider les individus à entreprendre ?

I : Si on prend l'exemple de Luffy et son équipage, One Piece te montre que sur base de rien du tout, par exemple quand tu vois le pouvoir de Luffy qui est juste un homme élastique, si tu as vraiment de la détermination, de l'envie et le bon mental pour avancer, un moment donné tu vas réussir. Car tu vas rencontrer les bonnes personnes, au bon moment, au bon endroit pour que ton projet puisse se développer petit à petit. Ça te montre vraiment que sur base rien, si tu es déterminé, tu peux faire quelque chose. Et y a que dans les mangas de manière générale, que tu peux voir ça. Parce que, One Piece par exemple, c'est une histoire qui s'écrit dans le temps. Tu peux donc faire une belle analogie temporelle parce qu'on a vécu l'histoire au fil des années mais aussi dans l'histoire parce que même pour les personnes qui découvrent l'histoire maintenant, même si ça prend du temps d'être à jour, le principe reste le même.

Donc ça peut clairement aider à entreprendre.

A : Ok super, il reste 4 questions à présent. Là on va commencer à parler des compétences entrepreneuriales. Donc les compétences qui t'aident à entreprendre et à réussir. Donc pour toi, quelles compétences penses-tu avoir développer grâce à One Piece ?

I : Déjà le fait d'aimer ce que je fais et d'avancer avec passion. Je pense que déjà, réussir à expliquer un projet avec passion et beaucoup de vie dans ce que tu dis, ça donne envie aux autres aussi. One Piece m'a beaucoup montré que montrer ta passion pour une chose rend les autres autour de toi passionné aussi, comme si c'était contagieux. Il y aussi, l'aspect de provoquer sa chance. Par exemple, Luffy c'est quelqu'un qui a énormément de chance. Ça ressemble même à de la persévérance. Car à force d'essayer, la chance toque à ta porte. Donc tu vas potentiellement rencontrer la bonne personne au bon endroit au bon moment, ce qui va t'aider à avancer dans ton projet. Mais aussi le fait de pouvoir rallier les gens à ta cause.

Comme dit Mihawk, c'est le meilleur des pouvoirs que Luffy a. Il arrive à avoir des gens autour de lui qui lui permettent d'atteindre son but personnel. Je pense que c'est super important, par exemple quand tu expliques un projet le fait que les gens passent d'en face de toi à derrière toi pour avancer dans la même direction.

A : Donc vraiment le fait de fédérer les gens ?

I : C'est exactement ça, comme le réseautage par exemple. Donc je pense que c'est vraiment les 3 grosses compétences donc, agir avec passion, provoquer la chance et le fait de rallier les gens à ta cause.

A : Ok, du coup maintenant, on va parler des compétences entrepreneuriales EntreComp. En fait pour t'expliquer, la Commission Européenne en 2016 a publié un guide qui va permettre aux entrepreneurs à devenir d'entreprendre justement, et met en avant les compétences dites EntreComp. La photo que je t'ai envoyée représente la roue des compétences EntreComp, il y en a 15 différentes, classées en 3 parties bien distinctes comme tu peux le voir. Je t'envoie une photo pour que tu vois quelles sont ces compétences. Dis-moi quand tu as reçu.

I : Ok j'ai reçu.

A : Et donc parmi ces compétences entrepreneuriales EntreComp, lesquelles penses-tu que One Piece peut améliorer ou même créer ?

I : Déjà je dirai la « Vision ». Je l'associe au fait que dans One Piece, la vision de Luffy c'est d'être roi des pirates depuis le premier jour. Mais dès le premier jour il y croit fermement, comme s'il l'était déjà presque. Donc One Piece te montre que c'est clairement par la vision que tu arrives à atteindre l'objectif qui fait partie de ta vision. C'est le plus important pour moi personnellement. Après je dirai « Taking Initiative », je pense que c'est important de prendre des initiatives quand tu entreprends. C'est-à-dire que sur un coup de tête, tu décides de faire une telle chose. Et une fois que tu as décidé, tu y vas à fond. Quand par exemple, Luffy sur un coup de tête décide de faire une chose totalement interdite dans son monde, qui est de frapper un Tenryuubito. Et d'un coup Luffy donc se retourne et va de manière déterminée mettre un gros coup de poing, alors que ce sont des personnes de haut rang. Pour moi ça c'est une prise d'initiative qui a énormément de sens. Même chose quand l'équipage de Luffy brule le drapeau du gouvernement mondial. Je dirai aussi « Mobilising Others », donc réussir à mobiliser des gens autour de toi afin qu'ils t'aident au final. Donc c'est encore une fois relatif au ralliement de sa propre cause, c'est super important dans l'entrepreneuriat. Pour moi si t'arrives à avoir ces 3 points là comme Luffy, tu peux réussir.

A : Oui c'est vrai ! Tu as encore d'autres compétences à développer ?

I : Oui pour moi « Motivation & Perseverance », c'est hyper important. Si tu n'es pas motivé et donc pas persévérant dans les moments difficiles, comme quand Luffy perd son frère, tu n'y arriveras pas. Car c'est dans les moments difficiles, que la vraie motivation se montre. Et c'est souvent dans ces moments que le succès peut pointer son nez. Je dirai aussi « Learning

through experience ». Je pense que c'est très important aussi, car on apprend toujours de ses défaites ou de ses erreurs. Luffy, lui il a beaucoup perdu, et donc il a appris énormément. Ce sont tes échecs qui t'apprennent le plus. « Working with others » parce que Luffy ne cesse de travailler en équipe tout au long de l'histoire, c'est comme ça qu'il parvient à relever d'énormes défis que tout seul il ne pourrait relever. Je pense qu'il y a juste une dernière compétence, c'est « Creativity », car Luffy est très créatif quand il doit créer de nouvelles attaques. Surtout qu'il a un fruit du démon qui n'est pas le plus fort de base et il arrive à développer beaucoup de techniques très fortes grâce à sa créativité. C'est la même chose dans l'entrepreneuriat, si t'es pas créatif, si t'as pas d'idées, tu ne sais pas avancer, tu ne pourras jamais créer un projet. Un minimum de créativité, pour moi c'est vraiment essentiel que tu entreprends. Mais autrement, pour moi c'est tout.

A : Ok parfait, il y a beaucoup de similitudes avec l'autre intervenant, c'est cool. Pour une petite conclusion, d'un point de vue entrepreneurial, quelles sont les leçons que tu peux tirer de One Piece ? Même en dehors des compétences.

I : Je pense que déjà si tu es entouré des bonnes personnes au bon moment, tu vas réussir. Pour moi c'est vraiment la clé de la réussite. C'est ce que j'ai appris de One Piece, comme une grosse leçon car je ne l'avais pas compris au début quand je me suis lancé. Je m'isolais beaucoup, je pensais que c'était moi le meilleur et que j'allais réussir tout seul. Mais en fait, pas du tout. C'est en étant avec les autres et en apprenant d'eux que tu as beaucoup de contacts et que tu maximises tes chances de réussite. C'est vraiment ce point de là de One Piece qui est très enrichissant. Tu vois bien que Luffy tout seul, c'est impossible qu'il atteigne son objectif d'être roi des pirates. Il avance avec son équipage.

A : Ok, dernière question, est-ce que tu désires revenir sur un point bien précis ? Modifier un de tes propos ou ajouter une quelconque information ?

I : Oui justement, c'était par rapport à l'avant-dernière question. C'était quoi ?

A : Quelles compétences penses-tu avoir développé grâce à One Piece ?

I : Ah oui. C'était vraiment le fait d'être ambitieux. Car Luffy son rêve c'est d'être le roi des pirates, ce qui est totalement démesuré au début. Si toi tu n'as pas d'ambition et que tu veux juste lancer un projet comme ça, ça ne fonctionnera pas. Enfin en tout cas, je pense que celui qui a la plus grande ambition réussira toujours mieux que celui qui n'en a pas. Le mec ambitieux n'arrivera peut-être pas à créer un projet à la hauteur de son ambition mais ce sera sans doute énorme car il aura visé la lune pour finir dans les étoiles. Donc je rajouterai l'ambition pour cette question.

A : Ok c'est parfait. L'entretien est à présent terminé. Je te remercie pour ton temps et tes questions !

I : Avec plaisir, merci à toi !

A : Passe une bonne journée, aurevoir.

I : Également, salut.

Abstract

As manga grows in popularity outside of Asia, One Piece is seen as a real mainstay and an icon for new generations. Characterised by a strong plot and a striking morality, the fiction develops a particularly interesting philosophy through the principle of determination and will. From an entrepreneurial perspective, it seems that One Piece holds the keys to personal development for entrepreneurs. The thesis focuses on the entrepreneurial skills emerging from the fiction.

The results of the research show which EntreComp skills are stimulated through the chosen arc, namely Marine Ford, and which ones are cited by the participants. But they also allow us to see during which phase of the story the competences emerge and by what mechanism.

Keywords: One Piece, entrepreneurship, competence

Résumé

À l'heure où les mangas connaissent une popularité grandissante en dehors de l'Asie, One Piece est vu comme un réel pilier et représente une icône pour les nouvelles générations. Caractérisé par une solide intrigue et une moralité marquante, la fiction développe une philosophie particulièrement intéressante au travers du principe de la détermination et de la volonté. Sous le prisme entrepreneurial, il semble que One Piece possède les clés permettant aux entrepreneurs de se développer sur le plan personnel. Le mémoire porte sur les compétences entrepreneuriales émergeant de la fiction.

Les résultats de la recherche permettent de mettre en évidence les compétences EntreComp stimulées au travers de l'arc choisi, à savoir Marine Ford, et celles citées par les participants. Mais ils permettent également de constater durant quelle phase de l'histoire les compétences émergent ainsi que par quel mécanisme.

Mots-clés : One Piece, entrepreneuriat, compétence