

Louvain School of Management

**« Comment une fiction peut-elle
faire émerger des compétences
entrepreneuriales chez les jeunes
de 18 à 24 ans ? » Le cas des
mangas One Piece et Demon Slayer**

Auteur·e(s) : Brassinne Aaron
Promoteur·rice(s) : Meurisse Vincent
Année académique 2023 - 2024
Travail de fin d'études (TFE) en vue d'obtenir le titre de
Master [120] en sciences de gestion, à finalité spécialisée
Horaire de jour

Résumé :

Dans un monde où les mangas gagnent en popularité en dehors de l'Asie, One Piece et Demon Slayer s'imposent comme des icônes pour les nouvelles générations, spécifiquement la génération Z âgée de 18 et 24 ans. Dotées d'une intrigue solide et d'une moralité marquante, ces œuvres développent une philosophie particulièrement intéressante autour des principes de détermination, de confiance en soi et de travail d'équipe.

Dès lors, il est intéressant d'explorer ces fictions sous l'angle entrepreneurial. En effet, One Piece ainsi que Demon Slayer semblent offrir des clés précieuses pour le développement personnel des entrepreneurs. Ce mémoire explore donc les compétences entrepreneuriales mises en lumière par la fiction, via la question de recherche « Comment une fiction peut-elle faire émerger des compétences entrepreneuriales chez les jeunes de 18 à 24 ans? Le cas des mangas One Piece et Demon Slayer ». Via une analyse qualitative, qui comprend l'utilisation de la théorie du Schéma narratif canonique de Greimas, la théorie EntreComp de l'Union européenne et des entretiens avec trois intervenants entrepreneurs qui permettent de comparer la théorie et la réalité, nous avons pu obtenir des réponses à cette question de recherche.

Les résultats de cette étude mettent en avant les compétences du cadre EntreComp stimulées par l'arc Wano du manga One Piece et par l'arc du quartier des plaisirs du manga Demon Slayer et qui ont également été identifiées par les intervenants. De plus, ils permettent également de déterminer les mécanismes qui permettent de développer ces compétences spécifiques à l'entrepreneuriat ainsi que de les situer dans le moment où elles émergent grâce au schéma narratif canonique de Greimas. De par la réalisation de cette étude exploratoire, on a pu déterminer que ces fictions permettent donc la création de compétences entrepreneuriales chez les lecteurs, ayant donc un impact réel sur leur réalité.

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Louvain School of Management

Place des Doyens, 1 bte L2.01.01, 1348 Louvain-la-Neuve
Boulevard Emile Devreux 6, 6000 Charleroi, Belgique
Chaussée de Binche 151, 7000 Mons, Belgique
www.uclouvain.be/lsm

REMERCIEMENT

Je tiens tout d'abord à exprimer ma profonde gratitude à mon promoteur, Vincent Meurisse. Grâce à lui, j'ai eu l'opportunité de mener une recherche scientifique captivante sur un sujet passionnant. Ses nombreux retours et sa constante disponibilité ont grandement contribué à l'évolution de mon travail.

Je souhaite également remercier sincèrement les trois intervenants qui ont accepté de participer à cette recherche. Leur contribution a enrichi la portée de l'étude et a été inestimable pour l'élaboration des résultats.

Enfin, Un merci à mes proches dont le soutien et les encouragements m'ont été essentiels tout au long de cette recherche et qui ont permis de mener à bien ce projet.

Table des matières

I.	Problématique	1
II.	Contextualisation.....	3
II.1	La culture japonaise et son impact.....	3
II.2	One Piece, le manga cross générationnel.....	4
II.3	Demon Slayer, l'étoile montante.....	5
III.	Cadre Théorique	7
III.1	L'impact de la fiction sur la réalité.....	7
III.2	La construction du récit	9
III.3	Les compétences spécifiques à l'entrepreneuriat	12
III.4	One Piece et ses analyses	13
III.5	Le cas Demon slayer	14
IV.	Plan de recherche.....	15
IV.1	La question de recherche	15
IV.2	Les recherches du travail	15
IV.3	Méthodologie	16
IV.3.1	Les données.....	16
IV.3.2	La récolte des données.....	16
IV.3.3	Méthode d'analyse des données.....	17
V.	Focus sur les Arcs de One Piece et Demon Slayer.....	19
V.1	Résumé arc « Wano »	19
V.2	Résumé « arc quartier des plaisirs »	21
VI.	Analyses et résultats.....	22
VI.1	L'analyse littéraire	22
VI.2	Application du schéma narratif canonique de Greimas	22

VI.2.1	Arc « Wano »	22
VI.2.2	L'arc « quartier des plaisirs »	24
VI.2.3	Le cas de l'entrepreneur	26
VI.2.4	Analyse entrepreneuriale : La Théorie Entrecomp	27
VI.3	Analyse des entretiens.....	32
VI.3.1	Description des entretiens	32
VI.3.2	Analyse des compétences EntreComp	35
VI.3.3	Les resultats.....	36
VII.	Conclusion	38
VIII.	Limites de la recherche	39
	Bibliographie.....	1
	Annexes	1
	Annexe 1 : Schéma Actancier de Greimas	1
	Annexe 2 : Schéma narratif canonique de Greimas	1
	Annexe 4 : L'équipage de Luffy	2
	Annexe 5 : Luffy qui perd un de ses combats contre Kaido	3
	Annexe 6 : Luffy en forme Gear Five	3
	Annexe 7 : Equipe de Tanjiro dans l'arc « quartier des plaisirs »	4
	Annexe 8 : Tengen qui sacrifie son bras pour protéger Tanjiro	4
	Annexe 8 : Liste et descriptif des compétences EntreComp	5
	Annexe 9 : Analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales le cas « Wano ».....	6
	Annexe 10 : Analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales le cas « Quartier des plaisirs ».....	13
	Annexe 11 : Guide d'entretien utilisé pour les intervenants.....	19
	Annexe 12 : Entretien avec intervenant 1	20

Annexe 13 : Entretien avec intervenant 2	23
--	----

I. Problématique

L'entrepreneuriat dans nos sociétés actuelles est un moteur essentiel de l'innovation, de la croissance économique et de la création d'emplois (Economie.fgov.be, 2024). Pour les jeunes adultes, notamment ceux âgés de 18 à 24 ans, les sentiments entrepreneuriaux peuvent jouer un rôle déterminant dans la formation de leur identité et de leurs aspirations professionnelles. À cette période charnière de leur vie, ces jeunes sont particulièrement sensibles aux influences externes qui peuvent façonner leur mentalité, leurs émotions et leurs valeurs. L'impact de ces sentiments sur leur développement personnel et professionnel mérite donc une attention particulière.

Les sentiments entrepreneuriaux se réfèrent aux émotions, motivations et attitudes qui encouragent les individus à entreprendre des initiatives, à prendre des risques et à innover. Ces sentiments peuvent être nourris par des expériences personnelles, des modèles de réussite ou des influences culturelles. Les mangas, en tant que phénomène culturel puissant, ont la capacité d'influencer profondément les jeunes, en présentant des personnages qui incarnent des valeurs entrepreneuriales telles que la résilience, l'innovation, l'esprit d'équipe et le leadership (Martins, 2024).

Effectivement, il semble que ces valeurs soient des principes fondamentaux dans les mangas les plus célèbres. L'identification au héros apparaît également comme un élément clé de l'interprétation de la fiction. Celui-ci pourrait donner la possibilité d'interpréter les messages de la fiction de manière personnelle et ainsi de les mettre en pratique dans la vie effective.

Dans cette situation, la motivation des entrepreneurs est essentielle lorsqu'ils s'engagent à concrétiser et à maintenir leur projet. Les mangas pourraient, en général, participer à l'élaboration de ces principes. Toutefois, il semble que l'étude du développement entrepreneurial offert par les fictions soit encore en plein essor. Pour pallier cette lacune, les mangas « One Piece », spécifiquement l'arc « Wano », et « Demon Slayer » semblent être des cas particulièrement captivants à approfondir, car ils mettent en lumière une histoire de développement personnel, où la volonté et la détermination permettent de concrétiser les rêves et objectifs les plus fous.

Dès lors, il serait intéressant d'un point de vue de la science de gestion de définir quelle est l'éventuelle influence de ces deux mangas sur les valeurs entrepreneuriales. Via quels

messages ? Quelles sont les analogies possibles entre le manga et la réalité et quelles conclusions peut-on en tirer ? Cette section encourage la narration des entrepreneurs concernant les fictions « One Piece » et « Demon Slayer ».

Un deuxième aspect qu'il est intéressant d'approfondir est, le développement personnel des héros qui peut être lié à l'entrepreneuriat. Cette approche paraît également pertinente dans le domaine des sciences de la gestion et vient aussi clarifier les interrogations précédentes. Quelles sont les compétences entrepreneuriales qui pourraient être présentes dans les histoires des héros ? Quelles qualités et valeurs sont mises en avant et stimulées par les mangas cités précédemment ? Quels sont les parallèles que l'entrepreneur fait entre le manga et sa propre réalité entrepreneuriale ? Ces réponses ainsi que le lien entre les valeurs misent en avant dans les fictions et celles applicables en réalité peuvent être détaillées dans cette partie.

II. Contextualisation

Pour une meilleure compréhension des enjeux de la problématique, il est essentiel de situer la recherche dans un contexte. Dans cette section, nous examinons à la fois le phénomène de la diffusion de la culture japonaise à travers le monde et les diverses façons de consommer les histoires de manga et des animés auprès des jeunes de 18 à 24 ans. En revanche, la contextualisation se concentre sur les mangas « One Piece » et « Demon Slayer » en ce qui concerne sa croissance de ventes, mais surtout en ce qui concerne son histoire de manière globale.

II.1 La culture japonaise et son impact

Dans un contexte de popularisation croissante de la culture japonaise en Occident, les mangas semblent être à l'origine de cette popularisation. En effet, les ventes connaissent une augmentation de 55 % entre l'année 2019 et 2023 atteignant un chiffre d'affaires de 331 millions d'euros en France¹. Ces œuvres, où 3 mangas sur 4 sont de types Shonen², engendrent un véritable engouement autour des divers univers qu'offre cette catégorie de lecture. Cumulé, en France et en Belgique, le secteur a enregistré une augmentation de 130 % sur les quatre dernières années avec un léger recul en 2023³. La raison de cette augmentation pourrait être due à la pandémie, qui a conduit la population à consacrer davantage de temps à des activités de lecture. Il semble aussi essentiel de noter que les mangas en version papier sont les premiers moyens d'information. C'est notamment pour cette raison qu'ils rencontrent un grand succès, car ils permettent aux fans de suivre l'évolution du scénario d'un manga spécifique, généralement en avance comparé à leur adaptation en version animée.

Ces adaptations, appelées « animés » dans le jargon, sont la succession des dessins animés que les jeunes visionnaient lorsqu'ils étaient enfants. D'ailleurs, 42 % des jeunes Américains de la génération Z qui sont donc nés après 1995 et qui ont moins de 25 ans déclarent regarder

¹ <https://www.gfk.com/fr/press/75-millions-bd-mangas-vendus-en-france-2023>

² <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dnen>

³ <https://www.lesoir.be/564198/article/2024-01-26/le-succes-des-mangas-stop-ou-encore#:~:text=Et%20parmi%20les%20trois%20g%C3%A9n%C3%A9rations,recettes%20en%20hausse%20de%2025%20%25.>

au moins un « animé » chaque semaine⁴. De nos jours, de nombreuses plateformes de streaming payantes, qui se présentent sous forme d'abonnements, sont apparues et offrent un contenu varié et varié. Les trois principales plateformes de diffusion du marché sont CrunchyRoll, Wanim et ADN6,⁵ bien que des entreprises telles que Netflix ou Disney+ arrivent sur le marché en étoffant leurs offres sur la catégorie « animé ». Ajouté à toutes ces plateformes, il existe également de nombreux sites pirates qui permettent également la diffusion cette fois gratuite de ces animés. Tous ces canaux de diffusion sont probablement un autre facteur du développement de la culture japonaise et spécifiquement celle des mangas.

II.2 One Piece, le manga cross générationnel

En tête des ventes en 2021, et finissant en troisième position des mangas les plus vendus en 2023 en France⁶, One Piece a su à travers les générations avec une croissance qui a fait de manga, le plus vendu au monde en 2022 avec 490 millions d'exemplaires vendus⁷.

One Piece est un manga japonais écrit et illustré par Eiichiro Oda. Il est publié pour la première fois en 1997 et raconte les aventures de Monkey D Luffy, un jeune pirate déterminé à trouver le légendaire trésor « One Piece » et à devenir le Roi des Pirates. L'histoire se déroule dans un vaste monde fictif divisé en plusieurs océans et îles, chacun peuplé de diverses cultures et créatures fantastiques.

Luffy, le personnage principal, décide de partir à la recherche du One Piece, inspiré par son idole, le pirate Shanks le Roux et par le discours du dénommé Gol D. Roger, considéré comme le roi des pirates de par sa puissance inégalable et ses conquêtes indénombrables, qui avant de se faire exécuter sur une place publique après avoir été capturé, prononça ce discours : *« 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, d'où le manga tire son nom,

⁴<https://www.ladepeche.fr/2024/01/29/42-des-z-declarent-regarder-des-animes-chaque-semaine-11730995.php#:~:text=Selon%20une%20%C3%A9tude%2C%2042%25%20des,%C3%A9volution%20culturelle%20de%20la%20jeunesse.>

⁵ <https://www.apolline.art/fr/content/quelles-sont-les-meilleures-plateformes-de-streaming-pour-regarder-des-animes>

⁶ <https://www.generationbd.com/22-manga/7613-meilleures-ventes-manga-2023-verdict-analyse.html>

⁷ <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/one-piece-les-chiffres-fous-du-manga-le-plus-vendu-de-lhistoire-1778051>

va motiver toute une génération de pirates à partir à l'aventure pour rechercher ce fameux trésor et prétendre être le nouveau roi des pirates.

Après avoir mangé le « Gomu Gomu no Mi », un fruit du démon qui rend son corps élastique comme du caoutchouc, Luffy gagne des capacités surhumaines. Au cours de ces aventures, il va former un équipage, connu sous le nom de l'Équipage du Chapeau de Paille, composé de divers personnages tels que Roronoa Zoro, un épéiste qui maîtrise le style à trois sabres ; Nami, une navigatrice talentueuse et voleuse experte ; Usopp, un tireur d'élite et un menteur invétéré ; Sanji, un cuisinier et combattant expert en arts martiaux ; Tony Tony Chopper, un renne médecin qui a mangé un fruit du démon lui permettant de se transformer en humain ; Nico Robin, une archéologue capable de faire pousser des parties de son corps grâce à son fruit du démon ; Franky, un charpentier cyborg ; Brook, un musicien squelettique immortel grâce à un fruit du démon et Jinbei, un homme-poisson maître du karaté des hommes-poissons.

One Piece est connu pour ses thèmes de camaraderie, de liberté, de rêve et de persévérance. Luffy et son équipage surmontent des obstacles insurmontables grâce à leur détermination, leur solidarité et leur refus d'abandonner leurs rêves répétant tout au long du manga qu'il deviendra le roi des pirates. Cette œuvre a eu un impact culturel immense, devenant l'une des séries les plus vendues et influentes de tous les temps.

Il est étonnant que la plupart des qualités que met en avant One Piece soient également des qualités essentielles dans l'entrepreneuriat comme la confiance en soi, le leadership et la détermination⁸. Il est dès lors, intéressant de se demander si ces fictions qui prônent les valeurs des entrepreneurs peuvent créer chez les lecteurs et spécifiquement entre la tranche d'âge 18-24 ans, ces valeurs ?

II.3 Demon Slayer, l'étoile montante

Kimetsu no Yaiba ou Demon Slayer est un manga japonais écrit par Koyoharu Gotouge. Le manga, initialement publié en 2016, s'est rapidement fait connaître pour son histoire

⁸ <https://www.beaboss.fr/Thematique/creation-entreprise-1024/Breves/Quelles-sont-les-qualites-d-un-bon-entrepreneur--376134.htm>

émouvante, ses personnages bien dessinés et son animation de haute qualité. En 2021, il est connu pour être l'un des mangas les plus vendus au monde, avec 150 millions d'exemplaires⁹. Les démons, des êtres immortels dotés de pouvoirs surnaturels, chassent les humains pour augmenter leur puissance. Le Demon Slayer Corps est une organisation secrète qui se bat contre cette menace depuis des siècles.

L'histoire suit les aventures de Tanjiro Kamado, un jeune garçon dont la famille est détruite par des démons, à l'exception de sa sœur Nezuko, qui est transformée en démons par l'antagoniste du manga, le démon Muzan. Ce garçon au cœur tendre est déterminé à intégrer la « Demon Slayer Corps » pour devenir un pourfendeur de démons afin de venger ses proches et trouver un moyen de rendre son humanité à sa sœur. On suit donc les aventures de Tanjiro pour intégrer la « Demon Slayer Corps », mais également ses aventures une fois qu'il l'aura intégrée. Tout comme One Piece, le protagoniste va au cours de ses péripéties rencontrer plusieurs compagnons qui deviendront des alliés fidèles. Tout d'abord, Nezuko Kamado, la sœur de Tanjiro, transformée en démons, mais qui conserve des traits humains et combat aux côtés de son frère ensuite, Zenitsu Agatsuma, un pourfendeur de démons peureux, mais extrêmement talentueux lorsqu'il combat dans son état de sommeil, utilisant la Respiration de la Foudre. Et enfin, Inosuke Hashibira, un combattant sauvage élevé par des sangliers, qui utilise la Respiration de la Bête et porte constamment un masque de tête de sanglier.

Demon Slayer aborde de nombreux sujets tels que la famille, le leadership, le sacrifice, la détermination et la compassion. Tanjiro symbolise ces principes en cherchant à sauver sa sœur et à éliminer les démons afin que d'autres ne soient pas confrontés au même sort que lui. Le manga examine aussi les conflits internes des personnages, leurs blessures et leur développement personnel.

On peut donc constater que l'on retrouve les mêmes valeurs que dans One Piece via par exemple la détermination ou le leadership, et ce dans un manga plus récent. Ces valeurs semblent donc transgénérationnelles et semblent se pérenniser dans les Shonen populaires.

⁹ <https://www.ladn.eu/nouveaux-usages/classement-top-10-mangas-plus-vendus-monde/>

III. Cadre Théorique

La recherche se fera via une étude qualitative. Cette méthode permet d'analyser et comprendre des phénomènes, des comportements de groupe, des faits ou des sujets. L'objectif n'est donc pas d'obtenir une quantité importante de données, mais d'obtenir des données de fond. Cette méthode de recherche descriptive se concentre sur des interprétations, des expériences et leur signification. Son approche compréhensive peut être utilisée dans beaucoup de domaines comme dans les sciences sociales, l'histoire ou les études de marché et notamment l'entrepreneuriat. Cette section aborde tout d'abord les recherches générales qui ont déjà été menées sur le l'impact que la fiction peut détenir sur la réalité. Ensuite, on abordera les théories de la mise en récit de l'individu, spécifiquement le schéma narratif canonique qui permet de relier la fiction à la réalité. Après, on se concentrera sur les théories liées à l'entrepreneuriat notamment la théorie Entrecomp de l'Union européenne. Pour finir cette partie, on fera le tour des théories déjà réalisées qui concerne les mangas One Piece et Demon slayer. Dans la partie suivante, nous analyserons les données recueillies via les théories choisies et on les mettra en relation avec les données récoltées lors d'entretiens avec 3 entrepreneurs.

III.1 L'impact de la fiction sur la réalité

La fiction stimulant l'imagination de manière consciente ou inconsciente, semble jouer un rôle essentiel dans le processus entrepreneurial, car l'entrepreneuriat étant lui-même issu de l'esprit des entrepreneurs comme le cite Elie Setruk, Head of Customer success chez Riot dans son poste LinkedIn¹⁰ « Les idées d'entrepreneurs viennent souvent d'une expérience qu'ils ont eux-mêmes vécue où ils ont senti un manque ou un besoin non comblé. L'idée vient alors de cette intuition que le besoin ressenti est celui que d'autres aussi peuvent connaître ». Cette citation est en accord avec la théorie de l'apprentissage social de Bandura (Guerrin, 2012) démontre bien l'impact que la fiction engendre sur les humains et leurs motivations via notamment les expériences vicariantes. En effet, selon cette théorie, il est possible

¹⁰<https://fr.linkedin.com/pulse/paroles-dentrepreneurs-de-la-gen%C3%A8se-lid%C3%A9e-elie-setruk#:~:text=Les%20id%C3%A9es%20d'entrepreneurs%20viennent,d'autres%20aussi%20peuvent%20conna%C3%AEtre>.

d'influencer le sentiment d'efficacité d'un individu par rapport à une tâche en observant la réussite ou l'échec d'autres personnes, en particulier si ces personnes partagent avec lui un certain degré de similitude qui facilite le processus d'identification. Si l'objectif de la tâche est présenté comme une opportunité de développer ses compétences ou habiletés, la comparaison sociale est particulièrement efficace. De ce fait, si le lecteur s'identifie à un personnage, car ils partagent tous deux des valeurs communes, il est probable que l'influence du personnage, et ce même s'il est fictif, puissent avoir de l'influence sur les actes ou les sentiments du lecteur.

Mais, comment se crée l'identification du lecteur vers un personnage ? Une interrogation dont plusieurs théories existantes tentent d'en démontrer les mécanismes. Tel que La Théorie des Modèles de Rôle (Role Model Theory) de Robert K. Merton¹¹ (Holton, 2004), qui propose que les individus apprennent des comportements, des attitudes et des valeurs en observant et en imitant les personnes qu'ils considèrent comme des modèles de rôle. Ces modèles de rôle peuvent être des figures de leur vie réelle, comme des parents, des enseignants ou des amis, ou des personnages fictifs dans les médias, tels que les films, les séries télévisées, les livres, et les mangas. Cette imitation peut être consciente (délibérément copier les actions) ou inconsciente (adopter naturellement des comportements observés), Intériorisation, les comportements, attitudes et valeurs des modèles de rôle sont intégrés dans le système de valeurs de l'individu. Ils deviennent une partie de l'identité et des habitudes de l'individu (ChatGPT, 2024).

Une autre théorie qui détail l'identification au personnage est La Théorie de l'Engagement Narratif a été développée par Melanie C. Green et Timothy C. Brock et spécifiquement leur article « The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives »(Green, 2000). Cet théorie, comme le définit Chatgpt, propose que l'immersion dans une histoire (transportation) est un processus par lequel les individus se retrouvent mentalement et émotionnellement absorbés par un récit. Cette immersion profonde peut avoir un impact significatif sur leurs attitudes, croyances et comportements. Elle contient 5 principaux concepts. Le premier, La transportation, un état mental où les lecteurs et/ou spectateurs sont

¹¹[https://fr.wikipedia.org/wiki/Role_model_\(sociologie\)#:~:text=Merton%20formule%20l'hypoth%C3%A8se%20que,et%20commencent%20%C3%A0%20les%20imiter.](https://fr.wikipedia.org/wiki/Role_model_(sociologie)#:~:text=Merton%20formule%20l'hypoth%C3%A8se%20que,et%20commencent%20%C3%A0%20les%20imiter.)

complètement absorbés par l'histoire. Le deuxième, l'Identification, un concept où le lecteur s'identifie avec les personnages. Le troisième, l'Immersion Émotionnelle et Cognitive, L'engagement narratif implique à la fois une immersion émotionnelle (ressentir les émotions des personnages) et une immersion cognitive (penser à l'histoire et aux actions des personnages). Le quatrième, la Suspension de l'Incrédulité, pour que l'engagement narratif soit efficace, les individus doivent suspendre leur incrédulité, acceptant temporairement le monde fictif comme réel. Et enfin, Persuasion et Changement d'Attitude, un fort engagement narratif peut mener à la persuasion et au changement d'attitude (ChatGPT, 2024).

Cette théorie semble être véridique particulièrement dans le domaine de la communication où les marketeurs peuvent utiliser des récits engageants pour promouvoir des produits ou des idées comme le démontre des études sur le storytelling¹². Due aux théories déjà réalisées sur l'impact de la fiction sur la réalité, on peut partir du postulat que la fiction a bel et bien un impact sur la vie des lecteurs d'où la création de œuvre mettant en scène la création d'une entreprise tel que le webtoon Nopla¹³.

III.2 La construction du récit

Si l'on considère donc que le lecteur est influencé par les œuvres littéraires ou cinématographiques qu'il lit ou regarde, il est important d'approfondir la manière dont elles sont construites ainsi que leurs mises en place.

Sur ce thème, des théories ont déjà été réalisées tel que l'approche interdisciplinaire de la narratologie cognitive qui combine les méthodes et les théories de la narratologie avec celles des sciences cognitives afin d'analyser la compréhension, l'interprétation et la production des récits par l'esprit humain (David Herman, 2000). Cette théorie a tenté d'expliquer les processus mentaux qui sous-tendent la narration et la réception des récits par des processus mentaux de compréhension où les lecteurs ou spectateurs construisent des représentations mentales des mondes narratifs en se basant sur les indices fournis par le texte. Cette aptitude appelée « théorie de l'esprit » est cruciale pour la compréhension du récit.

¹² [https://www.unifr.ch/marketing/fr/assets/public/documents/TravauxBachelor/valentina-boerner_final\[1\].pdf](https://www.unifr.ch/marketing/fr/assets/public/documents/TravauxBachelor/valentina-boerner_final[1].pdf)

¹³ <https://bmc2.be/webtoon/>

Néanmoins, dans notre cas, une méthode plus schématisée nous permettrait de mettre en lien de manière plus généralisée la fiction et la réalité du lecteur que la théorie précédente qui implique l'aptitude des lecteurs à attribuer des états mentaux et qui dès lors, peut varier d'une personne à l'autre. De ce fait la théorie du schéma Actantiel de A. J. Greimas (1966), car il représente le récit narratif en utilisant plusieurs actants. Cette théorie, représentée par un schéma¹⁴, prend en compte le personnage principal, ici les héros des mangas et les interactions qu'il peut avoir avec l'écosystème, être vivant ou non, qui gravite autour de lui.

Le modèle actantiel, dispositif de Greimas, permet de décomposer une action en six facettes ou actants (Hébert, 2007). (1) Le sujet (par exemple, le prince) est ce qui veut ou ne veut pas être conjoint à (2) un objet (par exemple, la princesse délivrée). (3) Le destinateur (par exemple, le roi) est ce qui incite à faire l'action, alors que (4) le destinataire (par exemple, le roi, la princesse, le prince) est ce qui en bénéficiera. Enfin, (5) un adjuvant (par exemple, l'épée magique, le cheval, le courage du prince) aide à la réalisation de l'action, tandis qu'un (6) opposant (par exemple, la sorcière, le dragon, la fatigue du prince et un soupçon de terreur) y nuit.

Les six personnages sont organisés en trois oppositions qui constituent chacune un axe de la description, l'axe du désir : objet/sujet. Le sujet correspond à la direction d'un objet. La jonction est le lien qui existe entre le sujet et l'objet. On parle, respectivement, de conjonction et de disjonction, selon que l'objet est associé au sujet (par exemple, le prince désire la princesse) ou lui est disjoint (par exemple, un meurtrier parvient à se débarrasser du corps de sa victime). L'axe de pouvoir : adjuvant/adversaire. L'adjuvant contribue à établir la connexion désirée entre le sujet et l'objet, tandis que l'opposant y nuit (par exemple le cheval, le courage, la sorcière). L'axe de la transmission : destinateur/destinataire. Le destinateur est celui qui sollicite l'établissement de la relation entre le sujet et l'objet (par exemple, le roi demande au prince de sauver la princesse). Le destinataire est celui qui reçoit l'objet de la recherche. En simplifiant, le destinataire (ou destinataire-bénéficiaire) est celui qui profitera de la mise en place de la jonction entre le sujet et l'objet (le roi, le royaume, la princesse, le prince, etc.). Les éléments destinateurs sont souvent également destinataires.

¹⁴ Voir Annexe 1

Ce principe des 6 actants est à mettre en relation avec le schéma narratif canonique de Greimas, abrégé SNC, qui se veut être une amélioration du modèle actanciel de départ. Le schéma narratif canonique permet d'organiser logiquement, temporellement et sémantiquement les éléments d'une action, représentés ou non par des programmes narratifs, dans une structure dotée de cinq composantes : (1) l'action, elle-même décomposable en deux composantes : (2) la compétence (relative aux préalables nécessaires de l'action que sont le vouloir faire, le devoir-faire, le savoir-faire et le pouvoir-faire) et (3) la performance (relative à la réalisation effective de l'action) ; (4) la manipulation (composante spécifique pour le vouloir faire et le devoir-faire) ; (5) la sanction (relative à l'évaluation de l'action et à la rétribution [récompense ou punition] qu'elle entraîne). Trois différences majeures distinguent le SNC du modèle actanciel.

En premier, le modèle actanciel se concentre sur un sujet et un objet. Lorsqu'on rabaisse ce couple sur un programme narratif¹⁵ est une formule abstraite servant à représenter une action, abrégé PN, dont la formule abrégée du programme narratif conjonctif est : $PN = F \{S1 \rightarrow (S2 \text{ n } O)\}$ et celle du programme narratif disjonctif : $PN = F \{S1 \rightarrow (S2 \text{ u } O)\}$. S1 est le sujet de l'action ; S2 le sujet d'état ; O l'objet ; n la conjonction (avec l'objet) et u la disjonction (sans l'objet) entre le sujet d'état et l'objet (Hébert, 2006). On remarque, d'une part, que sujet et objet sont implicitement liés par une jonction (conjonction ou disjonction), et d'autre part que ce trio correspond au deuxième état d'un PN. Le SNC, de son côté, est clairement orienté vers un PN.

Le deuxième point, on supprime une paire d'agents, qu'il s'agisse d'adjuvant ou d'opposant. La compétence renferme les éléments qui aident et qui nuisent et, s'ils sont explicitement considérés comme des actants, ce sera par des PN, qui ne sont composés que d'actants sujets et d'objets. Les PN de la compétence visent donc un aspect de cette compétence, comme l'acquisition du savoir-faire par exemple. Un adjuvant est donc un thème à aborder dans un programme narratif visant à maintenir ou à acquérir des compétences ; un opposant, un thème à aborder dans un programme narratif visant à perdre ou à ne pas acquérir des compétences.

¹⁵ Louis Hébert (2006), « Le programme narratif », dans Louis Hébert (dir.), *Signo* [en ligne], Rimouski (Québec), <http://www.signosemio.com/greimas/programme-narratif.asp>.

Enfin, dans le SNC, on distingue deux sortes de destinataires : le destinataire-manipulateur (lié à la composante de manipulation) et le destinataire-judicateur (lié à la composante de sanction). Le destinataire, appelé destinataire-sujet, correspond au sujet du faire (S1) du PN au centre du schéma lorsque ce sujet est envisagé dans sa relation avec l'un ou l'autre des deux destinataires. Suite à ces différences, un nouveau schéma est présenté¹⁶, où les flèches notent les relations de présupposition entre composantes, par exemple, la sanction présuppose l'action, mais l'action ne présuppose pas la sanction (Courtès, 1991).

Quand on examine le schéma SNC à travers la perspective de la mise en récit du lecteur, il semble que ce dernier puisse établir un lien entre la fiction et sa propre réalité. Effectivement, étant donné que chaque acteur peut être remplacé par des éléments personnels du lecteur, sa propre histoire peut donc être construite. Comme la mise en récit permet au public de tirer des leçons d'une fiction, de nouvelles compétences peuvent également être développées, comme on peut le voir dans le deuxième point.

III.3 Les compétences spécifiques à l'entrepreneuriat

L'évolution des études sur l'entrepreneuriat a débuté avec Joseph Schumpeter au début du 20ème siècle, qui voyait l'entrepreneur comme un innovateur et agent de « destruction créatrice ». Les années 1950-1960 ont exploré les traits psychologiques des entrepreneurs, avec David McClelland mettant en avant le besoin de réalisation. Les années 1970-1980 ont introduit des théories comportementales et organisationnelles, comme celles d'Israel Kirzner sur la détection d'opportunités. Les années 1990 ont souligné l'importance des réseaux sociaux et des contextes institutionnels. Les années 2000 ont vu l'intégration de l'innovation technologique, avec Shane et Venkataraman définissant l'entrepreneuriat par la découverte d'opportunités. Dans les années 2010, l'entrepreneuriat social et inclusif a gagné en importance. Les années 2020 se concentrent sur la résilience et la durabilité entrepreneuriale face aux crises globales (ChatGPT, 2024).

¹⁶ Voir annexe 2

De fait, il existe une pléthore de théories sur l'entrepreneuriat. Cependant, en 2016, la Commission européenne a publié « The Entrepreneurship Competence Framework », mettant en lumière les compétences appelées « EntreComp ». Ce document, considéré comme essentiel aujourd'hui, vise à aider les individus à entreprendre en utilisant ces compétences via un guide qui est dès lors une source fiable permettant de définir les compétences entrepreneuriales. L'approche EntreComp présente une roue regroupant 15 compétences, toutes égales, réparties en trois groupes distincts : 1) Idées et opportunités, 2) Ressources et 3) En action. Chaque compétence est détaillée pour mieux comprendre les attentes envers l'entrepreneur. Cette méthode est particulièrement intéressante, car elle permet de subdiviser chacune des 15 compétences en différentes sous-catégories, offrant ainsi l'occasion d'optimiser chaque compétence.

En plus des compétences entrepreneuriales, la Commission a également développé le « EntreComp model progression », qui divise le processus entrepreneurial en quatre niveaux distincts : 1) Fondation, 2) Intermédiaire, 3) Avancé et 4) Expert. Chaque niveau est subdivisé en deux phases, permettant de mettre en place des actions concrètes pour passer d'un niveau à l'autre.

Les compétences entrepreneuriales EntreComp sont donc intéressantes à examiner à travers le prisme des fictions One Piece et Demon Slayer, qui ont peu ou pas encore été étudiées scientifiquement. Pour mieux comprendre les analogies possibles entre ces fictions et la réalité, il est nécessaire de passer en revue la littérature scientifique qui a déjà étudié cette fiction.

III.4 One Piece et ses analyses

Divers thèmes et aspects ont été explorés dans les études scientifiques sur le manga One Piece, mettant en évidence la profondeur et la richesse de cette œuvre. Par exemple, le contexte intertextuel de ce que les pirates représentent dans la culture populaire symbolisant ainsi un défi à l'ordre établi des États (Kopper, 2020) et incite ainsi les lecteurs à réfléchir de manière critique aux problèmes de l'ordre mondial. De plus, l'histoire aborde également les énigmatiques dilemmes de l'ordre et de la justice en se demandant : « Est-ce que la justice dans la politique mondiale, dans différents sens, peut être obtenue uniquement en mettant

en péril l'ordre international ? » En surmontant les choix binaires typiques des produits culturels occidentaux tels que les récits de superhéros où les héros prônent l'ordre établi, One Piece peut également prendre en compte ces dilemmes de manière subtile.

Ou encore, une autre étude réalisée porte sur les impacts du manga et de son influence sur la culture japonaise (Singh, 2021). Il cherche à mettre en lumière le concept de narration culturelle et se concentre sur la façon dont l'identité est façonnée et définie par les souvenirs, les mythologies et les légendes liés à une nation et à sa culture. Or, il a été mis en avant que cette dimension symbolique a la capacité d'atteindre un public étendu qui va au-delà de la société japonaise dont One Piece est issu, car elle s'inspire de l'histoire du monde en général, et non seulement du Japon ou de l'Asie, ce qui suscite un plus grand intérêt chez les lecteurs. Le cas One Piece montre ainsi qu'il est envisageable d'examiner son univers sous d'autres angles, puisque la fiction est étroitement liée au réel, ce qui conduit à ce qu'elle ait des répercussions dans ce dernier.

Néanmoins, dans le domaine de la science de gestion, les études réalisées sont pauvres se composant majoritairement d'analyses plus personnelles ou d'expériences personnelles de la part des auteurs sur des forums ou blog personnel tel que Reddit. Or, de par les éléments à analyser énoncés dans la grille du CSIP, on peut déjà noter que des valeurs comme la motivation et la résilience sont des facteurs primordiaux à l'entrepreneuriat et qu'ils devraient être présents dans un manga tel que One Piece où le protagoniste veut devenir le roi des pirates. Ajouter à cela l'intérêt et les analyses personnels énoncés plus haut, il paraît dès lors, intéressant d'effectuer des recherches sur cette œuvre sous la cadre de l'entrepreneuriat.

III.5 Le cas Demon slayer

La popularité grandissante de Demon Slayer étant assez récente, les études réalisées sur ce manga en particulier sont encore plus minces que celles sur One Piece. Mais, les mêmes remarques que celles réalisées pour le manga One Piece peuvent s'appliquer pour celui-ci. On devrait, en toute logique, retrouver des valeurs identiques à celle citée pour One Piece, du fait de l'objectif du héros qui est de se débarrasser du chef des démons. Ce cas est d'autant plus

intéressant que de par sa nouveauté, il devrait résonner plus efficacement avec les jeunes de 18 à 24 ans¹⁷, là où les lecteurs de One Piece ont en majorité grandi avec leur manga.

IV. Plan de recherche

Le plan de recherche permet de mettre en place une méthodologie cohérente en fonction des questions posées tout au long de l'étude. Celui-ci se présente de la manière suivante : la question de recherche principale, les recherches du travail et la méthodologie qui comprend les données, leurs récoltes et leur méthode d'analyse.

IV.1 La question de recherche

Les points évoqués précédemment nous dirigent donc vers la question de recherche suivante : « Comment une fiction peut-elle faire émerger des compétences entrepreneuriales chez les jeunes de 18 à 24 ans ? Le cas des mangas One Piece et Demon Slayer ».

IV.2 Les recherches du travail

En se basant sur la question de recherche principale, il est possible de formuler diverses recherches de travail, en lien avec les théories mentionnées précédemment :

- Les mangas One Piece et Demon Slayer ont la capacité d'inspirer les valeurs entrepreneuriales qu'ils prônent.
- One Piece et Demon Slayer possèdent la capacité de faire émerger et de développer des compétences entrepreneuriales spécifiquement chez les jeunes de 18 à 24 ans.

Ces recherches seront donc confrontées aux données recueillies de manière littéraire et à la fois sur le terrain à travers des entretiens afin de les vérifier. Cela permettra d'émettre des prémices de réponse à la question de recherche principale et d'en tirer les premières conclusions.

¹⁷ <https://www.db-z.com/quel-age-lecteurs-v-jump-weekly-shonen-jump-saikyo-jump/>

IV.3 Méthodologie

IV.3.1 Les données

Les informations recherchées sont des informations primaires, parce qu'elles offrent des éléments de réponse directs aux interrogations soulevées. Il s'agit de toutes les informations relatives aux compétences entrepreneuriales à travers les séries One Piece et Demon Slayer. Les informations à recueillir sont également essentiellement qualitatives, bien que certaines données quantitatives puissent les soutenir. En d'autres termes, les informations à recueillir proviendront principalement de l'arc Wano de One Piece, arc sélectionné dû à sa popularité¹⁸ et sa récente publication qui augmente les chances de toucher le public cible. Mais également de l'œuvre Demon Slayer qui se concentrera sur l'arc du « quartier des plaisirs », l'un des plus populaires¹⁹ du manga. On analysera les œuvres sous la forme de manga et d'animé en ce qui concerne les entretiens afin de permettre une récolte des données plus aisées en évitant une sélection trop restreinte. Des entrevues avec des entrepreneurs fourniront de plus une autre source de données et viendront compléter les informations d'analyse des arcs.

IV.3.2 La récolte des données

La collecte de ces informations est divisée en deux parties distinctes. Le premier et principal élément de collecte de données provient de l'arc Wano de One Piece et de l'arc du quartier des plaisirs de Demon Slayer en manga. Ceci aidera à mettre en évidence les diverses compétences entrepreneuriales qui sont développées à travers ces fictions en fonction des différents protagonistes. Cette analyse permettra également de repérer si des valeurs ou compétences différentes sont représentées dans les deux mangas. La majeure partie de la recherche sera donc une approche interprétative via cette partie de la recherche.

En complément, la deuxième partie consistera en un dispositif d'entretien envers des entrepreneurs ou des personnes en cours de création d'entreprises. Ces personnes seront âgées de 18 et 24 ans et devront regarder et/ou lisent One Piece ainsi que Demon Slayer. Ils seront interrogés afin de mettre en évidence la relation directe que ces entrepreneurs font

¹⁸ https://www.senscritique.com/liste/les_meilleurs_arc_de_one_piece/1797504

¹⁹ <https://screenrant.com/best-demon-slayer-arcs/>

entre la fiction et la réalité permettant ainsi de comparer les compétences et les valeurs entrepreneuriales qui en découlent. Il est donc essentiel de mettre en place un guide d'entretien, en lien avec les théories choisies. Ce guide est constitué de diverses questions semi-ouvertes et se concentre principalement sur la narration, les valeurs et les compétences en entrepreneuriat. Les entretiens seront de type principal, c'est-à-dire réalisé dans le but d'obtenir des données primaires et qualitatives à analyser (donc non exploratoires), et semi-directifs, dans le but de structurer la conversation, mais de permettre à la personne interrogée de s'exprimer sur le fond. Avant les entretiens, un mail détaillant la recherche, son but, les théories utilisées, son accord pour retranscription ainsi que le déroulement de l'entretien sera envoyé afin de préparer le candidat. Cette section apportera un soutien aux données de l'analyse littéraire et permettra ainsi de mettre en évidence le lien entre les œuvres et la réalité entrepreneuriales s'il en existe un. Ces rencontres seront donc, comme mentionné précédemment, retranscrites afin de permettre une analyse ultérieure. Néanmoins, afin de conserver l'anonymat des intervenants, leurs données personnelles ne seront pas citées dans ce travail de recherche.

Les critères de sélections des personnes interrogées sont les suivantes : accepter l'entretien et l'utilisation de la retranscription pour cette recherche, être entrepreneur ou en cours de création d'entreprise, avoir de 18 et 24 ans, avoir lu et/ou vu les arcs des mangas cités précédemment à minima.

IV.3.3 Méthode d'analyse des données

Comme expliqué lors de la partie sur le cadre théorique, deux méthodes seront utilisées au vu de la nécessité d'analyser la mise en récit et les compétences entrepreneuriales. Une méthode sera également nécessaire pour l'analyse des entretiens.

Concernant la mise en récit des arcs des mangas, le schéma narratif canonique de Greimas leur sera appliqué. On appliquera donc une analyse qualitative littéraire de l'action, elle-même décomposée en la compétence et la performance, la manipulation, la sanction spécifique aux héros de One Piece et Demon Slayer via le nouveau schéma²⁰ narratif canonique, où les flèches

²⁰ Voir annexe 2

notent les relations de présupposition entre composantes (Courtès, 1991). Permettant ainsi de comprendre les différents éléments qui déclenchent la création de compétences essentielles aux entrepreneurs. Par la suite, on appliquera la théorie EntreComp aux œuvres afin de déterminer via des exemples tirés de ces mangas, les compétences entrepreneuriales qui y sont démontrées en utilisant la grille de compétences de L'Union Européenne²¹.

Pour les entretiens, on s'inscrit ici dans la dynamique d'une clarification du sens aidé par les participants. Pour réaliser cette clarification l'article «Transforming qualitative data » (Wolcott, 1994), sera le socle de base. Cette théorie utilise une analyse qui implique trois processus interdépendants qui sont toujours présents, bien que à des degrés différents. La première étape consiste en la description. Les informations sont présentes, collectées de manière spécifique, concernant un phénomène analysé. Quelles sont leurs opinions? Comment les structurer de manière claire afin de mettre en évidence les éléments significatifs que les individus ont mentionnés dans leur discours? Le processus suivant est celui de l'analyse elle-même. Une fois que les données ont été décrites, le chercheur peut maintenant les interroger, les comparer, mettre en évidence les convergences, les divergences et les fils conducteurs. Le processus final, celui de l'interprétation, sollicite la créativité du chercheur. La relation étroite et la compréhension approfondie que la personne a acquise envers les données permettent de passer à un niveau conceptuel afin de leur donner une signification. Alors que les processus de description et d'analyse étaient principalement basés sur la capacité à utiliser différents outils de travail pour réaliser la réduction et la comparaison, le processus d'interprétation demande au chercheur des compétences plus caractéristiques de l'intuition, de l'inventivité, de la capacité à établir des liens avec les concepts théoriques. Cette approche permettra donc d'analyser progressivement les données des entretiens et ensuite de les relier aux données de l'analyse littéraire et aux théories utilisées.

Pour résumé, le schéma narratif canonique permettra de comprendre la création des compétences entrepreneuriales, elle-même déterminées par la grille des compétences EntreComp. Les entretiens quant à eux, permettront de définir si les valeurs et compétences déterminées juste avant correspondent avec la réalité perçue par les intervenants.

²¹ Voir Annexe 8

V. Focus sur les Arcs de One Piece et Demon Slayer

Cette section offre un contexte au lecteur pour qu'il puisse mieux comprendre l'analyse littéraire. L'arc Wano et l'arc du quartier des plaisirs ont été sélectionnés car ils comptent parmi les favoris pour les fans et correspondent aux critères de la recherche. Ces parties des mangas rassemblent pratiquement toutes les personnalités les plus influentes des histoires. Ces arcs sont aussi captivants car ils mettent en évidence la volonté d'action des protagonistes qui se fixe un but et la résilience nécessaire pour surmonter les obstacles qui se dressent face à eux.

Dès lors dans cette partie, un résumé de chaque arc sera établi afin de permettre une meilleure visualisation des événements qui s'y trouvent et facilitant également la compréhension de l'analyse littéraire qui sera réalisée dans la partie suivante.

V.1 Résumé arc « Wano »

L'arc Wano de "One Piece" est l'un des arcs les plus riches et complexes de la série, couvrant les chapitres 909 à 1057²². Cet arc commence avec l'arrivée de Luffy et son équipage dans le pays de Wano, une nation isolée et dirigée par le tyrannique Shogun Orochi, allié au puissant Empereur Kaido.

Les Chapeaux de Paille²³ se séparent pour se fondre dans la population et commencer à préparer une rébellion contre Orochi et Kaido. Luffy, séparé de ses compagnons, est rapidement impliqué dans des combats contre des membres de la troupe de Kaido. Luffy engage son premier combat direct contre Kaido, mais il est rapidement vaincu et inconscient en un seul coup. Cette défaite, bien que brutale, ne décourage pas Luffy. Capturé et emprisonné dans la mine d'Udon dans laquelle il va s'entraîner et renforcer sa maîtrise du Haki, guidé par Hyogoro, un ancien yakuza. Sa détermination inspire les autres prisonniers, transformant la mine en un foyer de rébellion. Il y rencontre également Tama, une jeune fille capable de dompter les animaux avec ses pouvoirs, et apprend la misère dans laquelle vit la

²² https://onepiece.fandom.com/fr/wiki/Arc_Pays_des_Wa

²³ Voir annexe 4

population sous le règne d'Orochi et Kaido. À mesure que le festival du feu approche, les forces rebelles se préparent pour l'attaque sur Onigashima, la forteresse de Kaido. Luffy, après s'être échappé de la mine, rejoint ses alliés pour le combat final. Une bataille épique s'ensuit, opposant les forces combinées des rebelles comprenant samouraïs et le peuple de Wano aux puissants pirates de Kaido et aux subordonnés d'Orochi. Les affrontements sont intenses et mettent en lumière les capacités incroyables des combattants de chaque camp. Kaido et Big Mom, une autre Empereur des mers alliée à Kaido, forment une alliance, juste avant l'assaut rendant la bataille encore plus difficile pour les héros. Durant cette bataille, les alliances se forment et se déforment rendant les combats tous plus chaotique les uns que les autres, et de nombreux personnages montrent leur véritable force et détermination. Zoro combat King, le bras droit de Kaido, tandis que Sanji affronte Queen, un autre lieutenant puissant. Les autres membres de l'équipage et leurs alliés se battent contre les forces de Kaido et de Big Mom, chacun contribuant à la progression vers la victoire.

Quant à Luffy, il s'attaque directement à Kaido afin de mettre fin au conflit le plus rapidement et ce malgré sa première défaite. Chaque confrontation avec Kaido est un témoignage de la résilience de Luffy. Il apprend de ses erreurs et pousse constamment ses limites. Ses défaites répétées contre l'empereur des mers²⁴ ne font qu'accentuer sa détermination et son innovation, revenant toujours le combattre avec une nouvelle technique même lorsque l'écart de puissance semble trop grand. Les efforts de Luffy culminent lorsqu'il parvient à éveiller une nouvelle forme de son Gear Fourth, le Gear Fifth, qui lui permet de combattre Kaido à armes égales, finissant par le battre²⁵.

Suite à cette victoire. Momonosuke, le jeune héritier légitime du trône, prend sa place en tant que shogun de Wano, apportant l'espoir d'un avenir meilleur pour le pays. Les Chapeaux de Paille, après avoir accompli leur mission, se préparent à continuer leur aventure, avec Luffy plus déterminé que jamais à devenir le Roi des Pirates.

L'arc Wano est un tournant majeur dans "One Piece" mettant Luffy au plus proche d'atteindre son rêve avec de nouvelles techniques.

²⁴ Voir Annexe 5

²⁵ Voir Annexe 6

V.2 Résumé « arc quartier des plaisirs »

L'arc du Quartier des Plaisirs de "Demon Slayer" couvre les chapitres 70 à 99 du manga. Cet arc suit Tanjiro Kamado, ses compagnons Inosuke Hashibira et Zenitsu Agatsuma, ainsi que le Pilier du Son, Tengen Uzui, dans une mission périlleuse pour traquer des démons dans le quartier des plaisirs de Yoshiwara.

L'histoire commence lorsque Tengen recrute Tanjiro, Inosuke et Zenitsu pour l'aider à retrouver ses épouses disparues en enquêtant sur des démons dans le quartier des plaisirs. Le groupe s'infiltré donc dans le quartier pour recueillir des informations. Ils découvrent rapidement qu'un démon nommé Daki, l'une des Lunes Supérieures qui comptent parmi les démons les plus puissants, est responsable des disparitions dans cette zone.

Tanjiro et ses compagnons se retrouvent rapidement confrontés à ce démon. Dès le début de leur confrontation, Tanjiro montre une détermination farouche, motivé par son désir de protéger les innocents et d'honorer la mémoire de sa famille massacrée par des démons.

Malgré sa force et ses compétences, Tanjiro se rend compte qu'il ne peut pas vaincre Daki seul. L'arrivée de Tengen change alors la donne. Aidé du pilier, ils engagent un combat intense contre Daki. La lutte devient encore plus dangereuse lorsque Gyutaro, le frère de Daki, lui aussi une Lune Supérieure, entre le combat de manière inattendue. Les deux démons partagent la même âme via deux corps différents, ce qui augmente considérablement la difficulté du combat.

Au cours des affrontements, Tanjiro fait preuve de persévérance malgré les blessures physiques importantes qu'il subit au cours du combat. Il se rappelle de son entraînement rigoureux, utilisant sa technique de Respiration du Soleil pour contrer les attaques mortelles de Daki et Gyutaro. Chaque fois qu'il est poussé à ses limites, la pensée de sa famille et de sa promesse de protéger Nezuko, sa sœur transformée en démon, l'aide à se relever.

La bataille atteint son paroxysme lorsque Tanjiro, Inosuke, Zenitsu et Tengen unissent leurs forces. Tanjiro, malgré ses blessures, trouve la force de continuer à se battre en se rappelant les sacrifices de ses camarades et la responsabilité qu'il porte en tant que tueur de démons. Finalement, grâce à leur esprit d'équipe et leur détermination sans faille, ils parviennent à décapiter Daki et Gyutaro simultanément, mettant fin à leur règne de terreur. Cependant, cette

victoire n'est pas sans coût. En effet, Tengen ayant perdu un bras et étant gravement blessé, décide de se retirer en tant que Pilier réduisant donc les rangs déjà peu nombreux des tueurs de démons.

VI. Analyses et résultats

VI.1 L'analyse littéraire

Dans le but d'analyser l'arc « Wano » et l'arc « du Quartier des plaisirs » et d'en tirer des résultats, il est important d'établir une structure d'analyse similaire pour les deux arcs. De ce fait, dans les deux cas, on commencera par étudier le schéma narratif canonique de Greimas afin de découvrir quand et comment les compétences entrepreneuriales sont développées. Puis, on suivra par appliquer la théorie EntreComp et on catégorisera les attitudes et aptitudes déterminées via la grille d'analyse²⁶ selon chaque étape du processus entrepreneurial. Enfin, on déterminera si les mangas expriment des valeurs et/ou compétences différentes l'une de l'autre et si les théories appliquées aux arcs permettent de définir s'ils peuvent avoir un impact sur la réalité des entrepreneurs.

VI.2 Application du schéma narratif canonique de Greimas

VI.2.1 Arc « Wano »

On peut analyser de manière efficace l'arc Wano de « One Piece » en se basant sur le schéma narratif canonique Greimas, qui divise la structure d'un récit en différentes étapes : la manipulation, la compétence, la performance et la sanction. Cette théorie permet de saisir l'organisation des éléments narratifs afin de construire une histoire cohérente et captivante.

La phase de la manipulation se produit lorsque le sujet est poussé à agir par un destinateur manipulateur. Dans l'arc Wano, la manipulation démarre lorsque l'équipage du Chapeaux de Paille découvre les souffrances infligées au peuple par le Shogun Orochi et l'Empereur Kaido.

²⁶ Voir Annexe 8

Le destinataire, manipulateur dans ce cas-ci, est le souhait de Luffy et de ses alliés de libérer Wano en vainquant Kaido afin de rendre la justice et la liberté au peuple opprimé.

La compétence englobe les capacités et les moyens que le sujet acquiert pour atteindre son objectif. Luffy et ses compagnons se préparent pour la bataille en s'entraînant et développant leur leadership afin de rassembler des alliés. Par exemple, quand il est capturé et emprisonné dans la mine d'Udon, Luffy utilise ce temps pour améliorer sa maîtrise du Haki sous la tutelle de Hyogoro et, même pendant le combat final contre Kaido, il est encore dans cette phase de compétence, continuant d'apprendre entre chaque défaite. Cette phase s'applique aussi aux membres de l'équipage et de leurs alliés, comme Zoro, Sanji, et les samouraïs, qui renforcent également leurs compétences et leur détermination avant et pendant leurs combats contre l'équipe de Kaido.

La performance est la phase de mise en pratique des compétences par le sujet pour accomplir la mission. Cette phase est illustrée dans l'arc « Wano » avec l'assaut sur Onigashima par exemple. Les batailles contre les forces de Kaido et Orochi, ainsi que les confrontations contre Kaido et Big Mom, constituent le cœur de cette phase. Mais, le moment qui illustre le mieux cette phase, c'est probablement l'utilisation du nouveau Gear Fifth de Luffy qui va lui permettre de battre Kaido.

Finalement, la phase de la sanction où le succès ou l'échec du sujet détermine les conséquences des actions entreprises. La victoire de Luffy et de ses alliés sur Kaido et Orochi marque une sanction positive où le destinataire juge peut être représenté par le peuple Wano lui-même. La chute de Kaido et Momonosuke devenant le nouveau shogun, symbolisent un nouveau départ qui signifie la réalisation des objectifs initiaux représentée par la restauration de la paix et de la justice dans le pays.

Dès lors, si l'on applique ces phases dans le schéma narratif canonique, on obtient le schéma suivant :

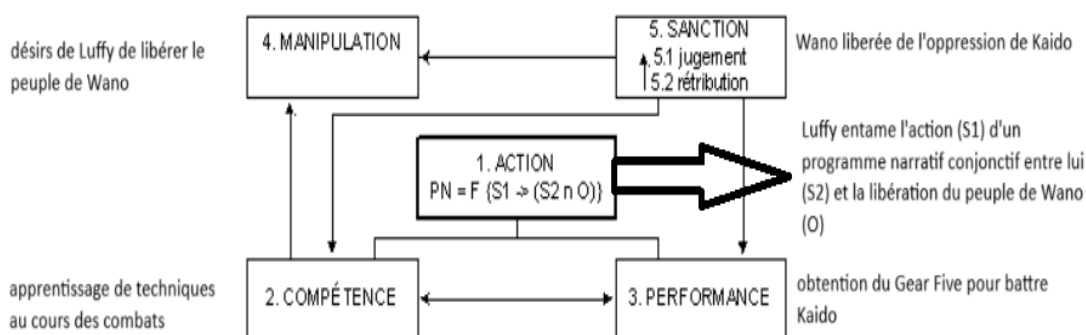


Figure 1 : Schéma narratif canonique de Luffy dans l'arc « Wano »

Il reprend les éléments cités dans les paragraphes précédents et présuppose les relations entre les phases. Par exemple, pour qu'une action soit entreprise (compétence), il doit exister une motivation claire (manipulation). Dans l'arc Wano, la motivation de Luffy est alimentée par son désir de libérer Wano. Cette phase repose sur la présupposition que les personnages doivent d'abord être convaincus de la nécessité d'agir. Par conséquent, des événements tels que la découverte des conditions de vie misérables des habitants de Wano et l'appel à l'aide des samouraïs créent la motivation nécessaire à l'action.

Entre les phases, les présuppositions assurent la cohérence et la progression logique de l'histoire. Elles veulent garantir que chaque étape du récit est légitimée et préparée par la précédente, et qu'elle prépare la prochaine. Cette structure s'appliquant à l'arc Wano de « One Piece » permet de constater une narration bien structurée où chaque étape est indispensable et découle logiquement de celle qui la précède, ce qui crée un récit captivant et bien organisé.

VI.2.2 L'arc « quartier des plaisirs »

Dans ce cas-ci, on peut également analyser le schéma narratif canonique Greimas pour analyser l'arc du Quartier des Plaisirs de « Demon Slayer », en utilisant les étapes de manipulation, de compétence, de performance et de sanction. Il est possible d'appliquer chaque étape et les présuppositions qui les relient afin de comprendre comment cet arc se structure de manière cohérente et captivante.

La phase de manipulation dans l'arc du Quartier des Plaisirs démarre par la demande de Tengen Uzui, le Pilier du Son, envers Tanjiro, Inosuke et Zenitsu pour l'aider à retrouver ses

épouses disparues dans le quartier des plaisirs de Yoshiwara, devenant donc le destinataire manipulateur du protagoniste. Cette motivation incite les protagonistes à agir, établissant clairement l'objectif de leur mission : enquêter et éliminer la menace démoniaque.

La phase de compétences commence quand les protagonistes se déguisent et s'infiltrent pour recueillir des informations. Ils doivent faire preuve de compétence et d'adaptabilité pour naviguer dans un environnement complexe et dangereux. Tanjiro et ses compagnons montrent leurs compétences en détection des démons et en collecte d'informations. Même plus tard, cette phase est encore présente, quand Tanjiro décide de pousser ses limites dans les techniques de ses souffles apprenant par la même occasion sa nouvelle limite, qui représente ici un vouloir faire.

La performance est la phase où les compétences acquises sont mises en action pour atteindre l'objectif. Cette phase atteint son paroxysme lors des combats intenses contre les démons, Daki et Gyutaro. Tanjiro, Inosuke, Zenitsu et Tengen unissent leurs forces pour combattre ces puissants démons. Tanjiro, motivé par sa détermination à protéger les innocents et à venger sa famille, utilise sa technique de Respiration du Soleil contre les lunes supérieures et finit par les défaire.

La sanction est la phase où le succès ou l'échec de la mission est évalué, et les conséquences des actions sont mises en exergue. Suite à la mort des deux démons et en mettant fin à la menace qui pesait sur le quartier, Tanjiro et ses compagnons libèrent le quartier des plaisirs qui retrouve alors la sécurité pour ses habitants. La réussite de la mission permet de retrouver la sécurité qui représente dans ce cas-ci la rétribution positive pour les efforts des protagonistes.

Ici aussi on peut voir des exemples de relations présupposées entre les éléments. La phase de compétence présuppose que les protagonistes ont suffisamment appris pour affronter le défi qui les attend dans la phase de performance. L'infiltration dans le quartier et le recueil d'informations par Tanjiro et ses compagnons qui permettent de découvrir qu'une Lune Supérieure, est responsable des disparitions en est un bon exemple. La préparation qui en découle ainsi que la mise en place de stratégies et de techniques de combat améliore leur travail en équipe qui a été un élément décisif de leur victoire dans la partie performance.

La logique de progression et la cohérence de l'histoire dans l'arc du « Quartier des Plaisirs » démontrent ici aussi que chaque étape est étroitement liée à la suivante grâce à ces présuppositions, assurant ainsi que la motivation conduit à la préparation, la préparation à l'action, et l'action à une évaluation et des répercussions. L'organisation de l'histoire favorise l'implication et la compréhension du lecteur, tout en garantissant une progression fluide et cohérente de l'intrigue.

VI.2.3 Le cas de l'entrepreneur

Pour illustrer les différentes étapes et interactions narratives de son histoire, il est possible d'appliquer le schéma narratif canonique de Greimas au parcours d'un entrepreneur. Il est possible d'utiliser les étapes de manipulation, de compétence, de performance et de sanction pour raconter l'histoire d'un entrepreneur.

La manipulation peut être stimulée par une situation déclenchante ou un événement initial qui incite l'entrepreneur à prendre des mesures. Par exemple, l'entrepreneur peut dénicher un besoin non assouvi par un marché ou avoir une idée novatrice qu'il souhaite mettre en application. Cette prise de conscience le motive à fonder une entreprise afin de satisfaire cette pulsion.

Au cours de l'étape de la compétence, l'entrepreneur doit les compétences et les moyens indispensables pour mettre en œuvre son idée. Dans le cas présent, cela peut être représenté par trouver du financement, d'acquérir des compétences techniques ou de former une équipe par exemple. Cette phase est cruciale de se préparer pour relever les défis à venir.

La compétence, où l'entrepreneur met en pratique ses compétences et ses ressources afin de concrétiser son projet, peut être représentée par la mise en place de l'entreprise ou de commercialiser un produit grâce aux compétences apprises. De cette phase, va découler une sanction positive ou négative.

La phase de la sanction consiste à évaluer les résultats des actions de l'entrepreneur. Cela peut englober la réussite ou l'échec dans le domaine commercial, la satisfaction des clients, ou la reconnaissance de l'industrie. La sanction est un indicateur de l'atteinte des objectifs initiaux et des leçons apprises que celle-ci soit positive ou négative.

L'analyse de ce schéma sur ces deux mangas, ainsi que sur le cas d'un entrepreneur permet de voir le but (manipulation) comme le déclencheur de l'accomplissement de l'objet et donc de l'objectif final envisagé. En effet, c'est de par cette quête que le sujet se transforme et acquiert des connaissances. La création et le développement de compétences indispensables à l'accomplissement de la quête, majoritairement représentées par la motivation et la résilience dans le cas des œuvres étudiées, qui nécessaire à la performance sont les deux sources de succès. Dans le cas de l'entrepreneuriat, il est question de compétences entrepreneuriales. Cela nous conduit donc à souligner que c'est bien dans la recherche du sujet vers l'objet de sa quête que ces compétences se développent. Il est donc intéressant de voir quelles compétences les héros vont développer.

VI.2.4 Analyse entrepreneuriale : La Théorie Entrecomp

Les résultats sont résumés dans cette section, mettant en évidence les données de l'analyse littéraire. L'étude de ces aptitudes permettra d'approfondir la validité des résultats. Par ailleurs, l'analyse de ces résultats permettra d'étoffer les recherches et ainsi de placer Luffy et Tanjiro dans le modèle de progression EntreComp. Les compétences utilisées sont celles qui apparaissent dans les arcs respectifs à chaque protagonistes.

Compétences (souscatégorie)	Protagoniste(s)	Exemples concrets
Spotting Opportunities (Ideas & Opportunities)	Luffy et Tanjiro	Luffy qui voit qu'une rébellion contre Kaido se crée et la rejoint. Tanjiro et ses alliés qui repère l'opportunité d'intégrer le quartier déguiser pour récolter des informations
Creativity (Ideas & Opportunities)	Luffy et Tanjiro	Luffy et ses alliés se déguisent pour intégrer la forteresse de Kaido sans se battre. Tanjiro qui met son oreille contre le sol pour détecter les mouvements de l'ennemi.
Vision (Ideas & Opportunities)	Luffy et Tanjiro	L'objectif de Luffy de vouloir sauver le peuple de Wano. L'objectif de Tanjiro de vouloir rendre la paix au monde en libérant des démons tout en protégeant sa sœur.
Valuing Ideas (Ideas & Opportunities)	Luffy et Tanjiro	Luffy qui soutient le plan de ses alliés d'attaquer par surprise durant la fête du feu. Tanjiro valorise l'idée de Zenitsu qui veut utiliser son ouille développée pour localiser le démon.

Ethical & sustainable Thinking (Ideas & Opportunities)	Luffy et Tanjiro	Luffy refusant les méthodes de gouvernances cruelles qu'infligent Kaido et Orochi au peuple de Wano. Le refus de Tanjiro qui refuse de blesser des humains contrôlés par le démon, Daki.
Self-awareness & self-efficacy (Resources)	Luffy et Tanjiro	Luffy qui se rend compte qu'il doit améliorer son Haki pour vaincre Kaido et s'entraîne donc durant son temps en prison à Udon. Tanjiro se rendant compte que sa technique la Respiration du Soleil est trop prenante en énergie et décide donc d'adapter son style de combat.
Motivation & perseverance (Resources)	Luffy et Tanjiro	Luffy montre sa motivation durant tout l'arc durant plusieurs événements. Mais pour un exemple concret, on peut considérer sa persévérance à battre Kaido et ce malgré les défaites successives qu'il a subi. Tanjiro montre sa motivation majoritairement via sa persévérance, il refuse d'abandonner le combat et ce même si ses blessures extrêmes ou que la situation semble désespérée durant tout l'arc.
Mobilising others (Resources)	Luffy et Tanjiro	Luffy mobilise les samourais à se rebeller contre Kaido et à passer à l'attaque. La persévérance de Tanjiro, galvanise ses alliés qui leur donne également la volonté de se dépasser, rendant sa persévérance contagieuse.
Taking the initiative (Into Action)	Luffy et Tanjiro	Luffy décide immédiatement d'abattre Kaido quand il voit que l'empereur des mers veut transformer l'île de Wano en armurerie géante. Tanjiro va directement aider Tengen quand il se fait empoisonner par Gyutaro.
Planning and Management (Into Action)	Luffy	Luffy sait que ses alliés sont plus organisés que lui et il les laisse donc gérer l'organisation de l'attaque sur la forteresse de Kaido.
Coping with ambiguity, uncertainty & risk (Into Action)	Luffy et Tanjiro	Luffy affronte Kaido sachant qu'une défaite signifie la mort et qu'il ne connaît rien de ses capacités. Ces facteurs ne changent pourtant rien à sa volonté de le vaincre. Le fait que la sixième lune supérieure aie deux corps rend le combat des plus périlleux et met Tanjiro face à une situation encore inconnue jusqu'ici. Cela ne l'empêche pas de combattre tout en cherchant le moyen d'éliminer le démon à deux corps.
Working with others (Into Action)	Luffy et Tanjiro	L'alliance de Luffy avec les samourais, les Minks et son propre équipage afin de battre Kaido.

		Tanjiro qui accompagné de Zenitsu, protège Inosuke qui peut se concentrer exclusivement sur l'attaque.
Learning through experience (Into Action)	Luffy et Tanjiro	L'évolution des capacités de Luffy entre chaque combat qu'il a contre Kaido. Luffy apprend de chaque combat et adapte ses techniques afin de défaire Kaido. Tanjiro comprend que les attaques de Gyutaro se base sur la force brut et qu'il ne peut rivaliser avec lui sur ce domaine. De ce fait, il décide de ne plus les bloqué mais de les déviés en adoptant un nouveau style de combat qui lui permet de protéger plus efficacement Tengen.

En observant ce tableau, il est donc possible de constater que les compétences provenant de la sous-catégorie « Idées & Opportunités » et de la sous-catégorie « Dans l'action » sont les plus étoffées, à la différence de celle des « Ressources » qui sont généralement pas ou peu représentées. Effectivement, ces compétences sont illustrées de manière pragmatique dans les arcs étudiés. L'analyse de l'arc révèle 11 compétences qui permettent à Luffy et Tanjiro de progresser pendant les périples qui les mènent à leurs quêtes. Toutefois, il est évident qu'une compétence analysée poussent les héros vers l'atteinte de leur objectif, en plus d'influer sur les autres compétences. Cette compétence c'est la motivation et la persévérance.

Il en résulte que les compétences mises en avant ne sont pas isolées et autonomes, car certaines sont interconnectées. Plusieurs de ces compétences peuvent donc être reliées entre elles, ce qui permet d'établir un schéma de choix, permettant d'accomplir la quête par l'atteinte de la sanction via les performances.

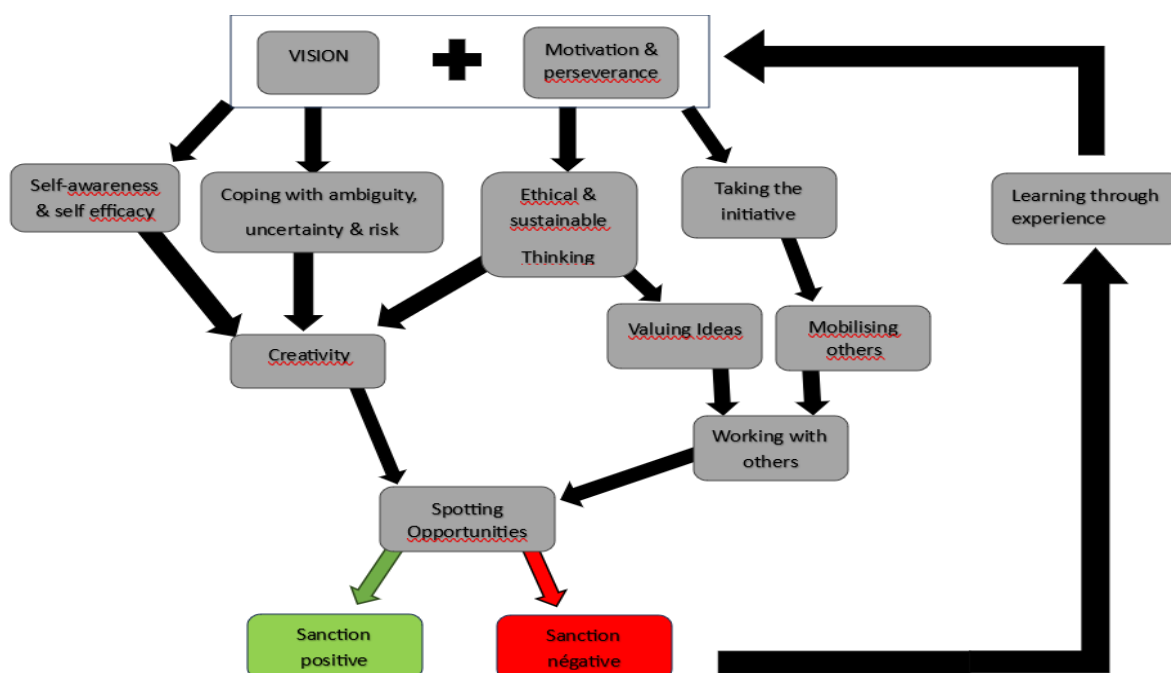


Figure 3 : Interconnections des compétences EntreComp.

Ce schéma illustre la recherche du sujet vers la sanction et donc l'objet. Il est évident que la compétence « Vision » couplée à la compétence « Motivation & perseverance » constitue la base sur laquelle les autres compétences peuvent se développer et se construire. C'est en effet cette combinaison qui permet d'aller au-delà de la recherche et d'avoir toujours l'objectif en vue afin d'arriver à la sanction. Ce n'est donc pas étonnant qu'elle se retrouve dans presque toutes les compétences des analyses littéraires EntreComp²⁷. Cette base motive donc les compétences propres aux protagonistes qui sont « Self-awareness & self efficacy », « Coping with ambiguity, uncertainty & risk », « Ethical & sustainable thinking » et « Taking the initiative ». Ces compétences vont permettre aux héros de développer leur compétence « Creativity » qui sera l'un des 2 moteurs qui va leur permettre de trouver des moyens innovants de surmonter les défis qui leur font face et trouver les opportunités via la compétence « Spotting opportunities ».

Le second moteur se situe, comme le montre le schéma, dans le relationnel avec les autres. En effet, aucun des deux héros analysés n'aurait pu arriver à leur objectif seul. La compétence « Working with others » est donc essentielle. Cette capacité de collaboration est elle-même, l'association des deux compétences suivantes. La première, la compétence « Mobilising

²⁷ Voir Annexe 9 et 10

others » qui trouve ses racines dans la prise d’initiative de Luffy ou Tanjiro. Comme illustrer dans l’analyse littéraire²⁸, c’est grâce à l’action initiale d’un des héros que leurs compagnons se sentent eux aussi impliqué et motiver pour réaliser la vision du héros. La seconde, la compétence « Valuing ideas », se base quant à elle, sur la manière de penser des héros. C’est parce que les protagonistes savent écouter et mettre en avant les idées ingénieuses de leurs alliés que le travail d’équipe et le respect mutuelle est si bénéfique. Ils valorisent leurs alliés afin d’en tirer la meilleure symbiose possibles et de les faire contribuer au mieux.

Ces deux moteurs permettent de non seulement détecter les opportunités, mais aussi d’en créer via le travail d’équipe, opportunités qui n’aurait jamais été exister si le héros avait agi de manière solitaire. Suite à l’exploitation des opportunités, deux dénouements sont possibles. Soit une sanction positive signifiant que l’objet de la manipulation est atteint, soit une sanction négative qui signifie que l’objet de la manipulation n’a pas été atteint. Dans ce cas, le protagoniste doit développer sa compétence « Learning through experience » qui va permet aux protagonistes de développer de nouvelles compétences. Néanmoins, ce chemin indirect en cas d’échec, force le retour à l’étape de la compétence « Motivation et Perseverance » qui oblige le héros à reparcourir le schéma. Dans ce cas, le socle de vision et de motivation doit être assez solide pour reparcourir les compétences qui en découle. Dans le cas de Luffy et Tanjiro, cette base est très solide, ce qui leur permet le développement de nouvelles compétences et de nouvelles opportunités sans jamais entaillé leurs motivations et ce malgré les blessures ou le désespoir que leurs ennemis aient pu leurs infliger.

VI.2.4.1 Le modèle de progression EntreComp

En se basant sur le modèle de progression EntreComp²⁹, il est évident que Luffy, avant l’arc, se trouve dans niveau « Dare » de la phase « Intermediate ». Effectivement, à ce moment précis, Luffy a déjà commencé à développer son autonomie grâce à son périple maritime via les nombreux grand ennemis qu’il a déjà pu rencontrer dans les arcs précédent. Il est accompagné par un équipage dans sa quête du titre de Roi des Pirates et commence à prendre des mesures concrètes. Le même raisonnement peut s’appliquer à Tanjiro avec ses aventures passées et son

²⁸ Voir Annexe 9 et 10

²⁹ Voir Annexe 3

équipe qui l'accompagne. La fin arcs respectif marque un dénouement dans les arcs de chacun, Luffy attirera l'attention des doyens de la marine qui tenteront de l'arrêter et dans le cas de Tanjiro après la mort de la première lune supérieure, Muzan le chef des démons, va se décider à attaquer les pourfendeurs directement. Ces conséquences les forceront à prendre leurs responsabilités et à se renforcer encore plus pour affronter les futurs obstacles, faisant entrer les protagonistes dans l'étape suivante du modèle, la phase « Advanced ».

Il est donc évident que Luffy et Tanjiro progresse dans leur quête entrepreneuriale vers l'obtention de leur objet grâce à leurs périples et à la possibilité de développer diverses compétences au cours de celles-ci. Nous pouvons interpréter cette progression comme le passage d'un niveau dans le modèle de progression EntreComp.

VI.3 Analyse des entretiens

Pour soutenir le cœur de l'analyse, c'est-à-dire l'analyse littéraire, il est maintenant essentiel de se pencher sur les données de terrain collectées à travers trois entretiens³⁰. Il est important de se rappeler que la méthode d'analyse de Wolcott (1992) consiste en un processus en trois étapes. D'un côté, une analyse des informations, mettant en avant les entrepreneurs, leur projet, leur approche personnelle de One Piece et leur aspect interprétatif via un guide d'entretien³¹. Par ailleurs, une étude des données permettra de mettre en évidence les compétences EntreComp mentionnées par les intervenants. La dernière étape, l'interprétation des données, sera effectuée dans la partie suivante, la discussion des résultats, dans le but de combiner les résultats de l'analyse littéraire et des entretiens et de les comparer au cadre théorique.

VI.3.1 Description des entretiens

La première intervenante a 22 ans et explique avoir lancé son entreprise dans la création d'objets en pâte polymère et d'œuvres digitales, se concentrant sur la fabrication artisanale et

³⁰ Voir Annexe 12 et 13

³¹ Voir Annexe 11

la conception d'art numérique. Elle regarde One Piece et Demon Slayer et confirme être une grande fan des deux mangas, ajoutant qu'ils sont une source d'inspiration pour ses créations digitales sur Photoshop.

Elle adore ces mangas pour leurs aventures, mélangeant action, humour et personnages charismatiques. Elle trouve les animations de Demon Slayer particulièrement plaisantes. Les moments les plus marquants pour elle sont le sacrifice d'Ace à Marine Ford dans One Piece et le combat final contre Daki et Gyutaro dans Demon Slayer, louant l'esthétique magnifique de ces scènes. Ses personnages préférés sont Luffy pour son optimisme et sa volonté inébranlable, et Tanjiro pour sa compassion et sa détermination. Elle regardait déjà ces mangas avant de se lancer en entrepreneuriat, mais pense que sa volonté de ne rien lâcher peut provenir des Shonen en général et pas spécifiquement de One Piece ou Demon Slayer. Elle distingue des parallèles entre les personnages des mangas et les entrepreneurs : leur détermination, leur capacité à affronter l'inconnu et à prendre des risques. Pour elle, la création de son entreprise ressemble à l'entraînement de deux ans de l'équipage de Luffy. Elle a dû beaucoup s'entraîner, prenant des conseils et participant à des conventions pour améliorer ses compétences et développer un style unique. Selon elle, One Piece et Demon Slayer peuvent développer des compétences EntreComp telles que la motivation, la créativité, la pensée éthique, l'apprentissage par l'expérience et le travail en équipe. Enfin, elle pense que One Piece et Demon Slayer peuvent inspirer les entrepreneurs en montrant que persévérance, courage et soutien des amis permettent de surmonter tous les obstacles.

L'intervenant numéro deux a entrepris dans la vente en ligne de jeux de cartes à collectionner et qu'il est également Youtubeur, avec une communauté croissante et des partenariats. Il suit One Piece et Demon Slayer. Il confirme lire et regarder One Piece depuis ses débuts et avoir vu jusqu'à la saison 3 de Demon Slayer. À 24 ans, Il apprécie principalement l'action et l'aventure de ces mangas. Pour One Piece, elle aime l'évolution des personnages, en particulier Luffy, qui est pour lui, un héros attachant et toujours prêt à se sacrifier pour ses amis. Il admire aussi l'univers unique de One Piece, avec ses ennemis de plus en plus puissants et les fruits du démon. Concernant Demon Slayer, Il apprécie moins le côté samouraï, mais trouve les animations spectaculaires et les combats impressionnants. Les éléments communs entre les deux héros des mangas selon lui incluent la persévérance, la protection des amis et les arcs d'entraînement classiques des Shonen. Pour lui, le passage le plus marquant de One Piece est

l'apparition du Gear Five de Luffy, tandis que pour Demon Slayer, c'est le combat contre les deux lunes. Ses personnages préférés sont Luffy pour son obstination, Zoro pour son côté casse-cou, et Brook pour son aspect marrant. Il confirme qu'il regardait déjà ces mangas avant de se lancer dans l'entrepreneuriat. Il pense que leur influence peut avoir été sur son développement personnel mais pas sur son envie d'entreprendre. Les éléments qui aurait pu être influencer par les mangas sont les qualités des héros de Shonen qui sont leur détermination indéniable, leur persévérance et le soutien à leurs amis. Il pourrait associer Luffy et Tanjiro aux entrepreneurs via leurs résistances à l'inconnu qui est une évidence quand on se lance en tant qu'indépendant mais aussi via le côté persévérance motivation et apprentissage par l'échec et par les autres. Il met également en avant l'importance d'être bien accompagné par des gens motivés ce qui est le cas de Luffy et Tanjiro. Il pense que les entrepreneurs sont comme les héros, affrontant les obstacles avec persévérance et en s'améliorant constamment. Et que Les méchants sont ceux qui profitent des autres pour leur propre intérêt, comme certains Youtubeurs manipulant les prix des cartes à collectionner. Il estime que ces mangas lui ont inculqué des valeurs comme la persévérance, la croyance en soi, le respect, et l'importance de bien s'entourer. Selon lui, One Piece et Demon Slayer peuvent développer des compétences EntreComp telles que la motivation, la vision, la pensée éthique, l'apprentissage par l'expérience, le travail en équipe, la prise d'initiative, et la gestion de l'incertitude. Il conclut en soulignant que les leçons essentielles pour les entrepreneurs sont la motivation, la persévérance, l'importance de s'entourer de bonnes personnes, et la volonté de toujours s'améliorer.

L'intervenant numéro trois s'est récemment lancé dans le secteur du développement informatique. Il a vu "One Piece" et "Demon Slayer" et est âgé de 23 ans. Il aime les personnages et les histoires de ces mangas, en particulier l'évolution réaliste de Tanjiro dans "Demon Slayer". Son moment préféré de "One Piece" est l'arc Marine Ford, et le combat de Rengoku contre Akaza dans "Demon Slayer" l'a particulièrement marqué. Rengoku est son personnage préféré pour son héroïsme caractérisée par sa persévérance, son altruisme et son sacrifice de lui-même.

Il reconnaît que les qualités des héros de mangas, comme la persévérance, la confiance en soi, et l'audace, peuvent être similaires à celles nécessaires pour entreprendre, mais ne pense pas que ces mangas aient directement influencé sa décision de devenir indépendant. Il compare

son parcours entrepreneurial aux défis affrontés par Luffy à Marine Ford et aspire à la liberté de travailler dans ce qu'il aime tout en voyageant. Il voit les qualités des héros de mangas comme essentielles pour réussir dans l'entrepreneuriat et identifie plusieurs compétences développées par ces histoires, telles que la persévérance, la motivation, la vision, l'apprentissage par l'expérience, le travail d'équipe, la détection des opportunités, la prise d'initiative et la gestion de l'incertitude, de l'ambiguïté et des risques.

VI.3.2 Analyse des compétences EntreComp

Compétences (souscatégorie)	Intervenants	Exemples concrets
Spotting Opportunities (Ideas & Opportunities)	2&3	Tanjiro qui encaisse des dégâts pour offrir un moment décisif
Creativity (Ideas & Opportunities)	1	Tanjiro qui combine deux souffles.
Vision (Ideas & Opportunities)	2&3	Luffy qui répète qu'il deviendra le roi des pirates.
Ethical & sustainable Thinking (Ideas & Opportunities)	1&2	Tanjiro qui refuse pense aux bien-être de ses ennemis.
Self-awareness & self-efficacy (Resources)	2&3	Luffy qui développe de nouvelles techniques suite à ses défaites.
Motivation & perseverance (Resources)	1&2&3	Le refus des deux héros d'abandonner.
Taking the initiative (Into Action)	2&3	Luffy qui part directement au combat.
Coping with ambiguity, uncertainty & risk (Into Action)	2&3	Luffy qui part en mer dans des terres inconnues.

Working with others (Into Action)	1&2&3	Tanjiro et Luffy sont toujours accompagnés de leur équipe
Learning through experience (Into Action)	1&2&3	Luffy qui développe de nouvelles techniques suite à ses défaites.

En règle générale, on constate que quatre compétences appartenant à la sous-catégorie « Into Action » ont été mentionnées. Cette catégorie, qui désigne la capacité à prendre des mesures concrètes pour entreprendre, semble pertinente en ce qui concerne One Piece et Tanjiro de par les exemples cités. De plus, quatre compétences de la catégorie « Ideas & opportunities » ont également été citées. Cela paraît également faire sens quand on voit la capacité des protagonistes à être créatif pour trouver de nouvelles opportunités. On remarque aussi que la compétence « Motivation & perseverance » a été citée par les deux intervenants, qui montre l'importance de cette compétence qui couplé à la vision, a été défini comme une base pour le reste des compétences via le schéma d'interconnexions des compétences EntreComp en figure 3. Dès lors, il apparaît que la fiction, grâce au moyen de la narration, détient les éléments de motivation qui poussent l'entrepreneur à se lancer, même si, selon les intervenants, ces mangas ne les ont pas directement influencés.

VI.3.3 Les résultats

D'après les trois entretiens effectués, il est évident que plusieurs compétences EntreComp de l'analyse littéraire sont présentes dans l'analyse des entretiens. L'interprétation, la troisième étape du processus de Wolcott, va permettre de rassembler ces compétences. Dix des quinze compétences identifiées se retrouvent dans les compétences sélectionnées par les intervenants. Elles symbolisent « Spotting opportunities », « Creativity », « Vision », « Ethical & sustainable thinking », « Motivation & perseverance », « Mobilizing others », « Taking initiative », « Working with others », « Self-awareness & Self-efficacy » et « Learning through experience ». Ainsi, ces compétences EntreComp ont réellement la capacité de refléter les compétences entrepreneuriales qui se développent à partir de l'arc « Wano » et de l'arc « Quartier des plaisirs ».

Si les dix compétences EntreComp communes sont comparées aux leçons relevées dans le cadre théorique à l'aide des analyses entrepreneuriales de One Piece et Demon publiées sur Quora et Reddit, il est donc possible de les relier entre elles. Effectivement, la leçon de faire l'activité par passion, qui peut donc s'apparenter aux compétences « Vision » et « Motivation & Perseverance », qui implique de se fixer un objectif à plus ou moins long terme et de s'y conformer permet de guider les actions de l'entrepreneur. La compétence « The importance of Teamworks » désigne la capacité « Mobilizing Others » et « Working with others » soulignant l'importance bénéfique que les autres peuvent amener dans la vie de l'entrepreneur. Cette importance est d'ailleurs soulignée dans les entretiens, car cette compétence est, avec la compétence « Motivation & perseverance » et la compétence « Learning through experience », une des seules à avoir été citées par tous les intervenants. Les compétences « Learning through experience » et « Self-awareness & Self-efficacy » peuvent être mises en lien avec la compétence « Mentor et keep learning » ainsi que la compétence « Always be prepared » citée dans les analyses sur Quora et Reddit. On peut noter que l'aspect du mentor spécifié dans la compétence citée précédemment peut également être mis en lien avec la compétence « Working with others » qui amplifie donc encore plus son importance. On peut repérer que tous ces éléments sont déjà présents dans le schéma de l'Interconnections des compétences EntreComp. Néanmoins, un aspect qui a été cité dans une analyse ainsi que dans les trois entretiens, provient de le faire par passion. En effet, on peut remarquer que les intervenants, on envie de vivre de leurs passions et c'est sur cette base qu'ils se motivent. Or, cet aspect de la passion n'est pas repris dans les compétences EntreComp alors qu'elle semble être la fondation sur laquelle se basent la motivation et la vision tel un multiplicateur. Ce qui fait que sans passion, la vision, la motivation et la persévérance ne peuvent exister. Dès lors, le schéma en incluant la passion peut s'exprimer de la façon suivante.

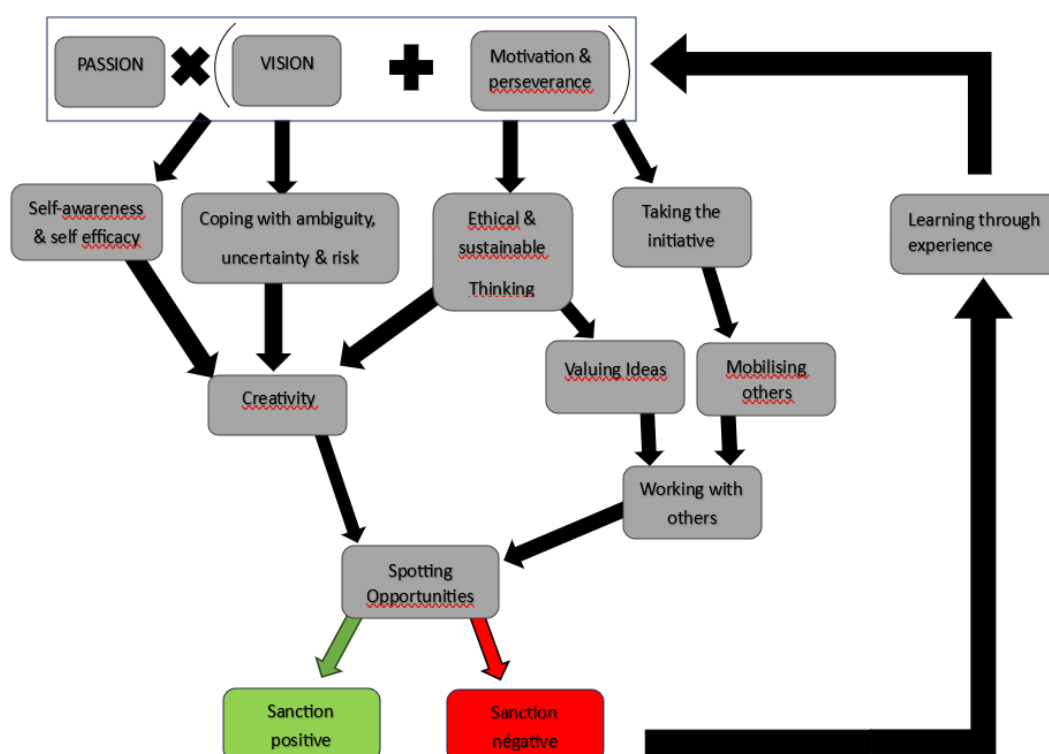


Figure 4 : Interconnexions des compétences EntreComp avec l'aspect « Passion ».

Après avoir obtenu les résultats, il est maintenant possible d'émettre des réponses aux recherches de travail mentionnées dans le design de recherche. D'un côté, il est impossible d'affirmer que One Piece et/ou Demon Slayer spécifiquement ont un impact positif sur la motivation et l'ambition des entrepreneurs. Toutefois, il a été observé que la fiction a effectivement un potentiel important en ce qui concerne l'impact positif de la motivation et de l'ambition des entrepreneurs, même si cela n'est pas systématique. Par ailleurs, on peut affirmer que les deux mangas étudiés peuvent effectivement avoir la capacité de susciter et/ou développer des compétences entrepreneuriales, comme il est apparu lors de l'analyse des arcs et lors de l'analyse des entretiens.

VII. Conclusion

La méthode préalablement élaborée pour recueillir les données indispensables à l'analyse globale a réussi à répondre à la question de recherche. Les compétences entrepreneuriales présentes dans One Piece et Demon SLayer ont été révélées grâce à l'analyse littéraire des arcs. Les résultats ont été soutenus par l'analyse des entretiens, ce qui a donné une approche pragmatique à la problématique.

Les différents acteurs ont été représentés grâce au schéma narratif canonique de Greimas, ce qui a permis de saisir la progression du scénario. Ce modèle a été utilisé dans le domaine de l'entrepreneuriat afin de mettre en évidence les similitudes entre les héros et l'entrepreneur. Son apport a fourni une clé d'interprétation essentielle à la recherche, soulignant la recherche du sujet vers la manipulation, et du développement des compétences entrepreneuriales nécessaires pour l'atteindre. Les compétences stimulées chez Luffy et Tanjiro ont été révélées grâce au cadre des compétences EntreComp, qui a fourni un référentiel pour l'analyse des arcs. La présentation de ce répertoire de compétences, sous forme de tableau, a donné l'occasion d'analyser les résultats et de constater que ces compétences sont liées mutuellement. L'évolution des héros après leurs arcs a été mise en lien avec le modèle de progression, permettant de les définir après l'acquisition des compétences entrepreneuriales.

Grâce à la méthode d'analyse des entretiens en trois étapes de Wolcott, il a été possible d'analyser les données de manière séquentielle et cohérente, ce qui a soutenu les résultats mentionnés précédemment. Cela a révélé comment les entrepreneurs interrogés interprétaient la fiction, en mettant en évidence les compétences d'EntreComp. Grâce à ces données, il a été possible de comparer les résultats de l'analyse littéraire avec ceux de l'analyse de terrain.

En résumé, l'étude met en évidence que les mangas tels que One Piece et Demon Slayer permettent de manière convaincante le développement de compétences entrepreneuriales. L'influence des comportements entrepreneuriaux du manga peut donc être pertinente d'un point de vue entrepreneurial. De plus, les compétences émergeant et évoluant pendant la recherche de la manipulation, la narration joue également un rôle essentiel dans la formation de véritables compétences entrepreneuriales, en mettant en évidence la dimension interprétative de chaque individu. De par tous ces éléments, on peut donc affirmer que One Piece et Demon Slayer peuvent constituer une motivation pour l'entrepreneuriat et le développement personnel, même si cela varie en fonction des compétences d'interprétation de chaque individu.

VIII. Limites de la recherche

Bien que les résultats de la recherche soient pertinents, il est important de mettre en évidence certaines limites. Dans un premier temps, l'étude littéraire s'est focalisée exclusivement sur

des arcs précis. Une approche plus globale qui prendrait en compte la totalité des fictions pourrait offrir une perspective complète des compétences entrepreneuriales sur le point de se développer. On a constaté une moindre présence de la sous-catégorie « Ressources », sans doute parce que les ressources se développent peu durant les arcs étudiés, mais être mis en lumière dans d'autres arcs.

Par la suite, si les données des entretiens ont confirmé les résultats de l'analyse littéraire, elles ne peuvent pas être considérées comme représentatives des entrepreneurs en général, puisque seulement trois entrepreneurs ont été interrogés. Il serait essentiel d'avoir un échantillon plus vaste afin d'obtenir une représentativité accrue. En outre, un suivi approfondi de ces entrepreneurs permettrait d'apporter une contribution théorique plus approfondie en repérant les mécanismes par lesquels les compétences entrepreneuriales s'acquièrent chez les entrepreneurs passionnés par les œuvres étudiées.

Ces contraintes offrent de nouvelles opportunités de recherche qui permettrait d'éventuellement compléter le panel manquant des compétences entrepreneuriales de la grille EntreComp. Une autre approche pourrait consister à étendre l'analyse à d'autres mangas ayant une dynamique similaire envers les compétences entrepreneuriales. Cela illustrerait la validité de l'approche entrepreneuriale appliquée pour les fictions japonaises de type manga Shonen. Le manga Blue Lock qui exploite le concept d'égoïsme, qui pousse à toujours vouloir être le numéro un, à son paroxysme en est un bon exemple. En effet, à travers le monde du football, ce manga de type Shonen met en lumière le fait qu'être égoïste pousse à vouloir être le meilleur. Mais, pour ne pas que cela reste un rêve inachevé, il met également les conséquences qui vont avec le choix d'être un égoïste tel que la remise en question via l'acceptation de la défaite et du manque de compétences ainsi que la confiance en soi. Des éléments qui ont déjà été cités par les intervenants lors des entretiens. Un tel manga, qui a déjà un effet sur la jeunesse japonaise qui cite cette œuvre comme une source d'inspiration, pourrait dès lors être utilisé comme un outil d'analyse essentiel pour établir des liens entre diverses fictions. Par ailleurs, le principe de l'échec et l'adaptation qu'il en résulte dans les mangas et dans la vie d'un entrepreneur pourraient également être un sujet d'analyse intéressant. On pourrait débiter via des théories comme celle de Carol Dweck sur la théorie de l'intelligence — « fixed mindset, growth mindset ».

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.

Börner, V. (2016) Storytelling et consommateurs: Comment le Storytelling influence l'attitude envers la marque

Bruyat .C. (1993), « Création d'entreprise : Contributions épistémologiques et modélisation », Thèse de doctorat en sciences de gestion, Université Pierre Mendès, (Grenoble II), Ecole Supérieure des Affaires ;

Fayolle.A. et Lassas-Clerc.N. (2005), « Compréhension de l'engagement d'un individu dans le processus de création d'entreprise par une étude de cas », 4 ème Congrès International de l'Académie de l'Entrepreneuriat, Paris, www.entrepreneuriat.com ;

Gerald Holton (2004) Proceedings of the American Philosophical Society [Vol. 148, No. 4 \(Dec., 2004\)](#), pp. 505-517 (13 pages)Published By: University of Pennsylvania Press

Guerrin. B. (2012). Recherche en soins infirmiers 2012/1 (N°108), (pp.106 – 116). Association de Recherche en Soins Infirmiers.

Herman D. (2000). Narratology as a cognitive science. Image [&] Narrative (Online Magazine of the Visual Narrative, K.U. Leuven), n°1. URL : <https://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/davidherman.htm> (consulté le 03/07/2024).

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

Louis Hébert (2006), « Le programme narratif », dans Louis Hébert (dir.), *Signo* [en ligne], Rimouski (Québec), <http://www.signosemio.com/greimas/programme-narratif.asp>.

Louis Hébert (2007), Dispositifs pour l'analyse des textes et des images, Limoges, Presses de l'Université de Limoges, 2007 <http://www.signosemio.com/greimas/schema-narratif-canonique.asp>

Melanie C. Green. Timothy C. Brock. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narrative. Journal of Personality and Social Psychology 79(5):701-21. DOI: 10.1037/0022-3514.79.5.701

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).

Savoie-Zajc, L. (2004). La recherche qualitative / interprétative. Dans T. Karsenti, & L. Savoie-Zajc, La recherche en éducation : ses étapes, ses approches (pp.123-150). Sherbrooke : Édition du CRP.

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

Littérature grise :

Martins, J. (2024, août 2). 15 exemples de valeurs d'entreprise et 5 astuces pour établir les vôtres [2024] • Asana. Asana. <https://asana.com/fr/resources/company-values-examples>

BMC2. Webtoon. (N. D.). <https://bmc2.be/webtoon/>

SPFEconomie. Entrepreneuriat. (2024).

<https://economie.fgov.be/fr/themes/entreprises/tableau-de-bord-de-la/determinants-de-la/entrepreneuriat>

EntreComp : un guide pratique. (2016). Dans *entrecompeurope.eu/*. Office des publications de l'Union européenne. <https://entrecompeurope.eu/wp-content/uploads/EntreComp-A-Practical-Guide-French.pdf>

Setruk, E. (2018, 10 mars). *Paroles d'entrepreneurs : De la genèse de l'idée. . .* <https://fr.linkedin.com/pulse/paroles-dentrepreneurs-de-la-gen%C3%A8se-lid%C3%A9e-elie-setruk#:~:text=Les%20id%C3%A9es%20d'entrepreneurs%20viennent,d'autres%20aussi%20peuvent%20conna%C3%A9tre>.

Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024, 12 juillet). *Role model (sociologie)*. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Role_model_\(sociologie\)#:~:text=Merton%20formule%20l'hypoth%C3%A8se%20que,et%20commencent%20%C3%A0%20les%20imiter](https://fr.wikipedia.org/wiki/Role_model_(sociologie)#:~:text=Merton%20formule%20l'hypoth%C3%A8se%20que,et%20commencent%20%C3%A0%20les%20imiter).

Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024a, juin 19). *Schéma actantiel*. https://fr.wikipedia.org/wiki/Sch%C3%A9ma_actantiel

Contributeurs aux projets Wikimedia. (2024a, mars 24). *Shōnen*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Sh%C5%8Dnen>

Encyclopédie, C. T. O. P. (s. d.). *ARC Pays des Wa. One Piece Encyclopédie*. https://onepiece.fandom.com/fr/wiki/Arc_Pays_des_Wa

Brady, S. (2024, 12 mars). *Every Demon Slayer Arc Ranked Worst to Best*. ScreenRant. <https://screenrant.com/best-demon-slayer-arcs/>

Bruyat, C. (1993, 20 octobre). *CRÉATION D'ENTREPRISE : CONTRIBUTIONS ÉPISTÉMOLOGIQUES ET MODÉLISATION*. <https://theses.hal.science/tel-00011924>

Redacteur. (2023, 23 janvier). *Quelles sont les meilleures plateformes de streaming pour regarder*. Apolline. <https://www.apolline.art/fr/content/quelles-sont-les-meilleures-plateformes-de-streaming-pour-regarder-des-animes>

Teixeira, S. G. (2022, 27 octobre). *Quelles sont les qualités d'un bon entrepreneur ? - Création d'entreprise* - BeaBoss.fr. <https://www.beaboss.fr/Thematique/creation-entreprise-1024/Breves/Quelles-sont-les-qualites-d-un-bon-entrepreneur--376134.htm>

Yyha068o. (2023, 24 avril). *Le lien incroyable entre Blue Lock et la véritable équipe nationale du Japon ! - Boutique Blue Lock*. Boutique Blue Lock. <https://www.bluelock.fr/blue-lock-equipe-nationale-du-japon/>

Saiyuke. (2022, 19 septembre). *Quel âge ont les lecteurs du V-Jump, Weekly Shonen Jump, et Saikyo Jump ? Dragon Ball Daima*. <https://www.db-z.com/quel-age-lecteurs-v-jump-weekly-shonen-jump-saikyo-jump/>

Morales, M. (2024, 10 janvier). *Meilleures ventes Manga 2023 : Verdict & Analyse !* <https://www.generationbd.com/22-manga/7613-meilleures-ventes-manga-2023-verdict-analyse.html>

Fabbri, M. Xavier Guilbert, X. *Ventes de Bande-Dessinée et Mangas en France 2023*. (s. d.). <https://www.gfk.com/fr/press/75-millions-bd-mangas-vendus-en-france-2023>

ladepeche.fr. (2024, 29 janvier). *42 % des Z déclarent regarder des animés chaque semaine*. ladepeche.fr. <https://www.ladepeche.fr/2024/01/29/42-des-z-declarent-regarder-des-animes-chaque-semaine->

[11730995.php#:~:text=Selon%20une%20%C3%A9tude%2C%2042%25%20des,%C3%A9volution%20culturelle%20de%20la%20jeunesse.](#)

Baron, P. (2022, 9 septembre). *Quels sont les mangas les plus vendus dans le monde ; ?* L'ADN. <https://www.ladn.eu/nouveaux-usages/classement-top-10-mangas-plus-vendus-monde/>

Perruche, C. (2022, 22 juillet). « One Piece » : les chiffres fous du manga le plus vendu de l'histoire. *Les Echos*. <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/one-piece-les-chiffres-fous-du-manga-le-plus-vendu-de-lhistoire-1778051>

Couvreur, P. D. (2024, 26 janvier). Le succès des mangas, stop ou encore. *Le Soir*. <https://www.lesoir.be/564198/article/2024-01-26/le-succes-des-mangas-stop-ou-encore#:~:text=Et%20parmi%20les%20trois%20g%C3%A9ants,recettes%20en%20hausse%20de%2025%20%25.>

What business lessons, if any, can be learned from One Piece ? (2023). Quora. <https://www.quora.com/What-business-lessons-if-any-can-be-learned-from-One-Piece>

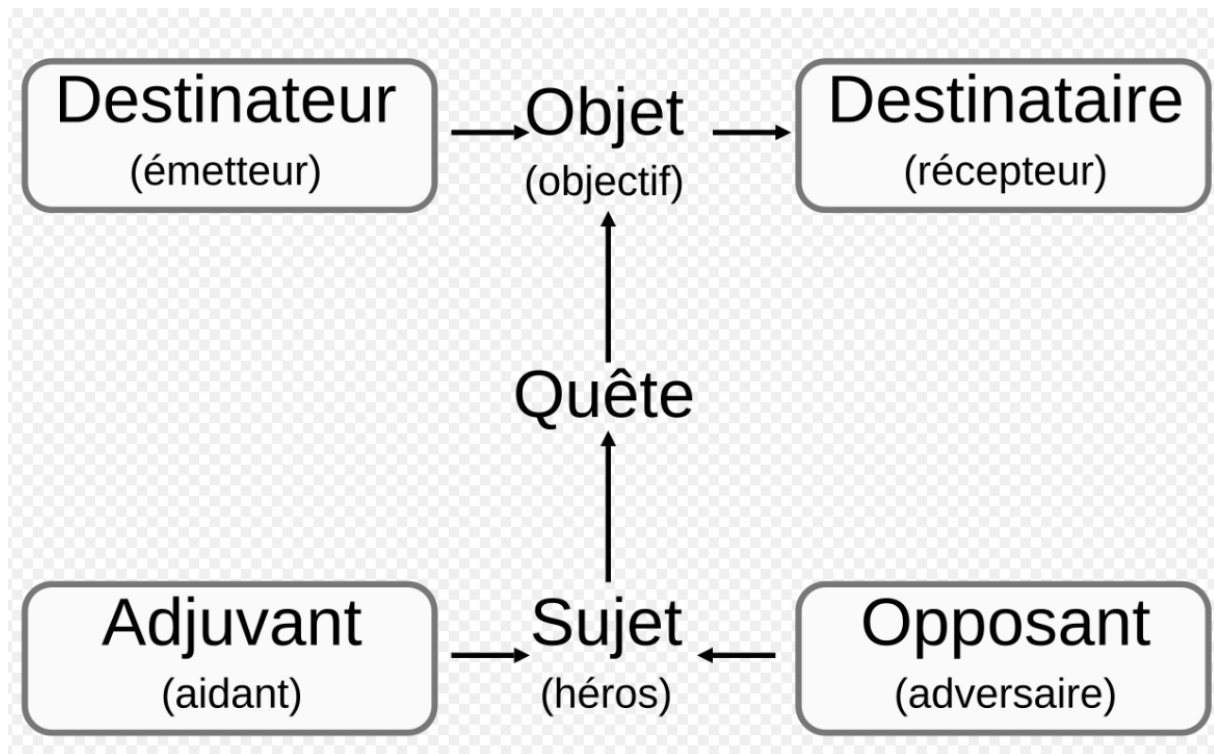
Kaizokume. (2018). *What One Piece teaches us about Entrepreneurship* https://www.reddit.com/r/OnePiece/comments/8rjsu7/what_one_piece_teaches_us_about_entrepreneurship/

SensCritique. (2019). *Les meilleurs arc de one piece - liste de 19 BD - SensCritique*. SensCritique. https://www.senscritique.com/liste/les_meilleurs_arc_de_one_piece/1797504

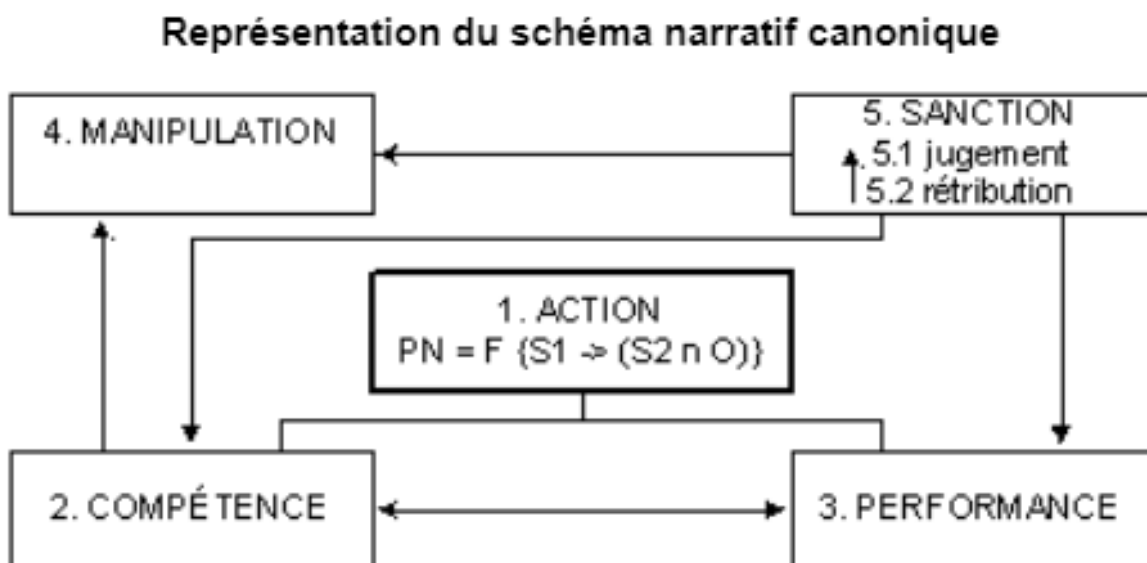
Kopper, A. (2020). Pirates, justice and global order in the anime "One Piece". *Global Affairs*, 6(4-5), 503-517. <https://doi.org/10.1080/23340460.2020.1797521>

Annexes

Annexe 1 : Schéma Actanciel de Greimas



Annexe 2 : Schéma narratif canonique de Greimas



Annexe 3 : 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 4 : L'équipage de Luffy



Annexe 5 : Luffy qui perd un de ses combats contre Kaido



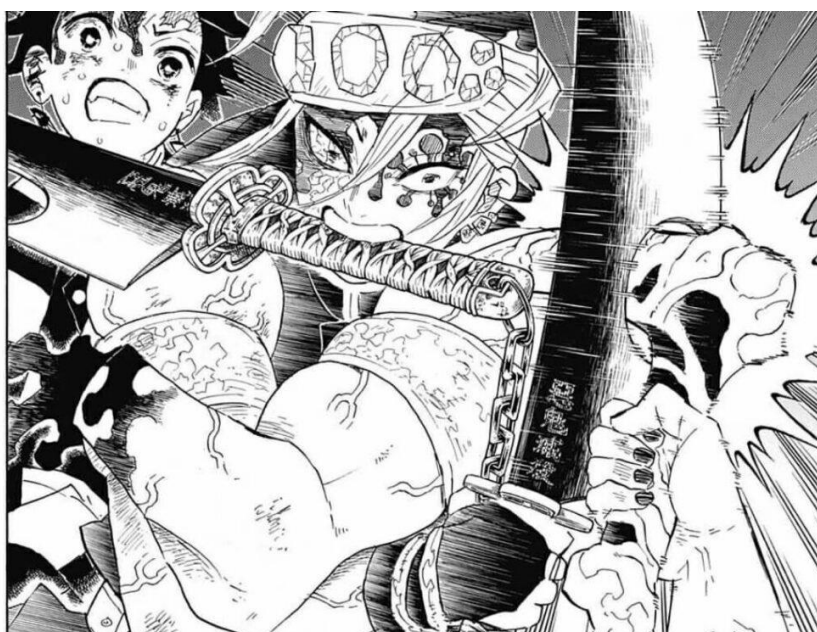
Annexe 6 : Luffy en forme Gear Five



Annexe 7 : Equipe de Tanjiro dans l'arc « quartier des plaisirs »



Annexe 8 : Tengen qui sacrifie son bras pour protéger Tanjiro



Annexe 8 : Liste et descriptif des 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 9 : Analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales le cas « Wano »

La création et le développement de compétences entrepreneuriales lors de l'Arc « Wano » peuvent être illustrés par de nombreux moments. Pour approfondir les moments sélectionnés, seul Luffy est illustré pour mettre en évidence ce processus. Ainsi, l'analyse cherchera à mettre en évidence les compétences entrepreneuriales EntreComp développées dans cette série, en se basant sur ce personnage.

Ideas and Opportunities

Spotting Opportunities

Dès son arrivée à Wano, Luffy saisit immédiatement l'importance stratégique de libérer le pays de l'emprise de Kaido et Orochi. Il perçoit cette situation comme une opportunité cruciale non seulement pour libérer Wano mais aussi pour affaiblir un des empereurs des mers, ce qui est essentiel pour atteindre son objectif de devenir le Roi des Pirates. Lorsqu'il rencontre Kin'emon et apprend la situation actuelle de Wano, il décide de se joindre immédiatement à la rébellion afin de faire tomber la tyrannie de Kaido et Orochi. C'est grâce à cette occasion que Luffy

optimise ses chances d'atteindre l'objectif qu'il s'est fixé. Ce passage témoigne d'un véritable sens de l'entrepreneuriat, car il est conscient que seul il ne peut pas battre Kaido et son équipage. C'est en établissant de nouvelles relations qu'il se crée d'autres possibilités et se rapproche ainsi de son but.

Chapitre : 909-910

Creativity

Avant l'attaque sur Onigashima, Kin'emon utilise son pouvoir de transformation pour déguiser Luffy et ses alliés en membres des forces de Kaido. Cette stratégie permet à l'alliance de se déplacer discrètement et de se rapprocher de leurs cibles sans éveiller de soupçons, permettant ainsi de récolter des informations et de s'approcher des membres d'élites de l'équipage de Kaido. Luffy et son équipe montrent une créativité remarquable en adoptant des déguisements et en utilisant la ruse pour infiltrer un territoire ennemi hautement surveillé.

On peut donc noter que grâce à la créativité de Luffy et ses compagnons, ils augmentent radicalement leurs chances de succès créant donc de la valeur en trouvant de nouvelles manières de résoudre les challenges qui leur font face.

Chapitre : 978

Vision

Luffy a une vision claire d'un Wano libre et prospère. Il sait que la libération de Wano est une étape clé pour la paix dans le Nouveau Monde et pour affaiblir l'emprise des empereurs des mers, ce qui est un plus dans son objectif de devenir le roi des pirates. Il partage cette vision avec ses alliés, les inspirant à se battre pour un avenir meilleur et ce même si cela signifie se battre contre l'armée du pays et celle de Kaido simultanément. Cette vision est particulièrement transmise lorsqu'il motive Momonosuke et les Fourreaux Rouges à continuer le combat malgré les nombreux obstacles.

L'importance de cette compétence dans la symbolique de l'arc réside dans le fait qu'elle oriente les actions du héros ainsi que celles de ceux qui l'entourent. Dans le domaine de

l'entrepreneuriat, la vision joue également un rôle crucial dans la réussite potentielle de l'entrepreneur. Puisque avoir un objectif établi depuis le début et le maintenir, lui permettra de surmonter les échecs et de persévérer vers un potentiel succès.

Chapitre : 921

Valuing Ideas

Luffy et ses alliés évaluent différentes stratégies pour attaquer Onigashima. Luffy soutient l'idée d'une attaque surprise pendant le festival du feu, car elle maximise leurs chances de succès en utilisant le chaos du festival pour leur avantage. Il écoute les conseils de ses alliés comme Kin'emon et Law et choisit la stratégie la plus prometteuse. De par cette simple action de d'écouter les idées de ses compagnons et de déterminer la plus judicieuse avant de combattre, Luffy et ses alliés maximise encore une fois leurs chances de succès.

Cette capacité qu'a le héros de mettre a contribution les idées de tous est un avantage que l'on retrouve également dans l'entrepreneuriat via des moyens qui poussent les personnes impliquées à exprimer leurs idées et qui ont prouvés leur efficacité au fil du temps, tel que le brainstorming.

Chapitre : 958

Ethical and Sustainable Thinking

Luffy refuse de se plier aux méthodes cruelles de Kaido et Orochi, insistant sur la protection des habitants de Wano et la justice pour tous. Par exemple, lorsqu'il libère les prisonniers d'Udon, il s'assure qu'ils sont bien traités et qu'ils rejoignent la cause de la rébellion par conviction et non par contrainte. Cette attitude montre son engagement envers des valeurs éthiques qu'il gardera au fil de l'arc. Ce sens des responsabilités, en raccord avec sa vision, aura comme conséquence de lui faire gagner le respect des prisonniers qui comprennent alors que ce n'est pas juste une brute de plus mais qu'il est bel et bien là pour rendre la liberté au peuple. De plus, son sens éthique est également représenté car par sa persévérance qu'il démontrera

tout au long de l'arc que ce soit via ses combats mais également via ses conversations avec Momonosuke où il le poussera à agir et assumer son rôle d'empereur légitime de Wano.

Ce sens est répliquable dans le cadre d'un entrepreneur qui en maintenant sa manière de penser et sa prise de responsabilité peut gagner la confiance de ses collaborateurs qui dès lors, pourront plus facilement adopter sa vision.

Chapitre : 935-936

Resources

Self-Awareness and Self-Efficacy

Luffy a constamment confiance en ses capacités et le démontre en voulant directement défié Kaido et le battre par lui-même, demandant à son équipe de s'occuper de l'équipage de Kaido. Après ses défaites contre Kaido, il réalise qu'il doit améliorer son Haki pour être à la hauteur. Cette auto-évaluation honnête de ses compétences et ses efforts pour les améliorer montrent une forte conscience de soi et une confiance en ses capacités à progresser sans lesquels son objectif n'aurait jamais pu être atteint.

Dans le domaine de l'entrepreneuriat, cette aptitude revêt également une importance capitale car c'est généralement ce qui incite les entrepreneurs à se lancer et surtout à persévérer. Puisque pour qu'un projet soit couronné de succès, il est essentiel de faire face à des échecs. La persévérance ainsi que l'auto-évaluation sont précisément ce qui permet de surmonter ces échecs, car elles reposent sur la prise de conscience de ses capacités et la confiance en soi et dirigent l'entrepreneur vers une amélioration de ses compétences.

Chapitre : 923, 1000-1001

Motivation and Perseverance

Après sa première défaite contre Kaido dans le chapitre 923, où il est vaincu en un coup, Luffy ne se décourage pas. Il persévère et continue de s'entraîner dur pour améliorer son Haki de l'armement et du conquérant. Durant sa seconde confrontation dans le chapitre 1015 avec

Kaido, il utilise sa nouvelle contre lui mais finit par se faire jeter dans la mer, laissé pour mort. Enfin, dans le chapitre 1044, il reviendra pour une troisième fois se battre contre kaido et développera sa nouvelle technique le Gear 5. Sa détermination à surmonter ses échecs et à devenir plus fort est un témoignage de sa résilience. Ces différents exemples montrent que Luffy possède une motivation à toutes épreuves et que tant qu'il peut, il continuera à se battre pour atteindre son objectif.

Dans le domaine de l'entrepreneuriat, la motivation est la raison pour laquelle les entrepreneurs se lancent et la persévérance en est une des clés du succès. Ce savoir-faire est essentiel dans la recherche de l'accomplissement de l'objectif, qu'il s'agisse de la réalité ou dans la fiction, car ces compétences permettent de surmonter les échecs.

Chapitre : 923, 1000-1001, 1044

Mobilizing Others

Luffy inspire et rallie les prisonniers d'Udon en démontrant sa force et sa volonté indomptable. Il les convainc de se joindre à la rébellion contre Kaido en leur montrant qu'ils peuvent se libérer de leur oppression et se battre pour leur liberté. Il en est de même concernant les samurais, Luffy les motive de par son exemple, les poussant à donner le meilleur d'eux même. Son charisme et son leadership jouent un rôle clé dans cette mobilisation qui s'est avérée essentiel à la libération du pays.

Il en va de même dans le cadre de l'entrepreneuriat. La capacité d'un entrepreneur à motiver et rassembler ses collaborateurs est essentiel afin de relever des défis qui serait impossible de surmonter seul.

Chapitre : 934-935

Into Action

Taking the Initiative

Quand il découvre que les habitants de la ville d'Ebisu consomment des fruits défectueux appelés smile fruits qui les incitent à sourire de manière incontrôlable, Luffy décide immédiatement de faire face à Kaido et Orochi. La situation injuste l'affecte profondément et il prend des mesures pour y remédier. Même s'il se remet encore de ses blessures après sa première défaite contre Kaido, il revient à Onigashima avec une nouvelle volonté de libérer Wano de ce régime tyrannique. Son refus d'attendre davantage témoigne de son impatience face à l'injustice et de son engagement à défendre les innocents à tout prix.

Cet exemple montre comment Luffy prend l'initiative dans des moments critiques, en agissant rapidement pour s'opposer à l'injustice et protéger ceux qui sont opprimés. Son refus d'attendre renforts ou guérison complète souligne sa nature proactive. Cette proactivité est un atout majeur de l'entrepreneuriat qui permet de se préserver d'une situation compliquée ou de créer une situation qui sera un tremplin pour trouver des opportunités.

Chapitre : 943-944

Planning and Management

Malgré sa grande impulsivité, Luffy s'appuie sur ses alliés pour préparer l'attaque sur Onigashima. Il suit les stratégies développées par Kin'emon et d'autres stratèges, démontrant ainsi sa capacité à accorder sa confiance et à confier des tâches. Il est conscient de l'importance de coordonner et de gérer pour réussir leur mission.

Cette capacité à déléguer et à coordonner les autres est un aspect stratégique important dans la vie d'un entrepreneur. De plus, dans ce cas précis, Luffy a pleinement conscience de sa faiblesse stratégique et s'en remet à d'autres personnages plus compétents. Encore un lien que l'on peut établir avec l'entrepreneuriat. En effet, savoir confier des tâches spécifiques aux personnes plus compétentes que soi dans un domaine précis est un atout majeur de la performance d'une entreprise.

Chapitre : 958

Coping with Uncertainty, Ambiguity, and Risk

Luffy et ses alliés avancent malgré les risques énormes et les incertitudes, comme la puissance de Kaido et les trahisons potentielles comme celle de Kanjuro, un membre des Fourreaux Rouges. Luffy reste résilient face aux défis, refusant de reculer même lorsque la situation semble désespérée. Par exemple, il continue de se battre contre Kaido sachant très bien qu'une défaite signifie la mort et qu'il ne connaît rien de lui ni des capacités de l'empereur des mers. Luffy parvient quand même à vaincre Kaido sous ces circonstances grâce à sa volonté inébranlable et à ses capacités d'apprentissage.

Cette résilience est primordiale pour un entrepreneur car l'incertitude est une donnée inévitable dans la vie d'une entreprise. Savoir se sortir de situation imprévue et risquée tout en faisant face à la possibilité d'un échec est une compétence clé de la réussite.

Chapitre : 987-989

Working with Others

Luffy collabore avec les Pirates du Cœur, les Minks, les Samouraïs et d'autres factions pour former une alliance puissante. On peut reprendre pour exemple, la création d'une rébellion dans la mine d'Udon ou encore son combat avec ses alliés, Kid et Law, contre Kaido. Son aptitude à travailler avec divers groupes et à tisser des liens avec eux montre sa capacité à fédérer et à diriger des équipes diverses. Il s'assure que chacun joue un rôle clé dans l'exécution du plan d'attaque. Luffy suscite une certaine attirance de par ses actions et valeurs, ce qui encourage de nombreuses personnes à collaborer avec lui. Tous ces exemples démontrent que Luffy est capable de collaborer avec autrui, ce qui l'améliore encore davantage. Il a un réel sens des relations, ce qui lui permet d'atteindre ses objectifs plus aisément sans toutefois ne penser qu'à ses propres intérêts. Il représente la collectivité dans sa nature la plus pure.

Il va sans dire que le travail d'équipe est un moteur de succès dans l'entrepreneuriat. Avoir la capacité d'inclure chaque personne et leurs idées permet de faciliter la réalisation d'un objectif. Un entrepreneur qui réussit à instaurer une cohésion dans son équipe, crée un impact positif sur les performances de chaque collaborateurs.

Chapitre : 956-957

Learning through Experience

Après chaque défaite, Luffy réévalue ses stratégies et s'adapte. Par exemple, après avoir été battu par Kaido, il se concentre sur le perfectionnement de son Haki et apprend à utiliser de nouvelles techniques pour devenir plus fort. Il applique ces leçons dans ses combats ultérieurs, démontrant sa capacité à apprendre et à s'améliorer continuellement. Cette capacité d'apprentissage et d'évolution constante est un des atouts majeurs de Luffy qui, couplé à sa motivation sans faille, fait qu'il est capable de progresser après chaque défaite. La combinaison de ces deux valeurs fait que Luffy ne subit pas une défaite quand il perd mais il apprend et évolue. Par exemple, dans le chapitre 1044, les nombreux échecs que Luffy a subi contre Kaido, lui ont permis de développer ses techniques. Passant d'un Haki amélioré à son Gear Five, une nouvelle forme bien plus forte, c'est grâce à l'expérience acquise par ses défaites que Luffy a pu finalement surmonter ses obstacles.

L'expérience est le résultat de l'apprentissage, qui lui-même, accroît la résistance des individus et augmente également les chances de réussir dans l'atteinte des objectifs.

Dans le domaine de l'entrepreneuriat, il est essentiel d'acquérir des compétences grâce à l'expérience pour réussir un projet, car pratiquement personne ne réussit dès le début. Cette aptitude est le fruit de la capacité de persévérance, réduisant les risques d'échec à force que l'entrepreneur acquiert de l'expérience et donc des compétences.

Chapitre : 992-994, 1044

Annexe 10 : Analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales le cas « Quartier des plaisirs »

Pour appliquer la théorie de la Commission Européenne « The Entrepreneurship Competence Framework » (EntreComp) à l'arc du Quartier des Plaisirs de Demon Slayer, Il faut examiner comment les compétences spécifiques d'EntreComp sont manifestées par Tanjiro et ses alliés via des exemples concrets tirés des chapitres du manga correspondant.

Les liens avec l'entrepreneuriat de chaque compétence ayant été fait dans l'analyse littéraire : création et développement des compétences entrepreneuriales EntreComp le cas «Wano», ils ne seront pas réexpliquer ici.

Ideas and Opportunities

Spotting Opportunities

Tanjiro, Inosuke et Zenitsu saisissent l'occasion de se déguiser afin d'infiltrer les maisons de plaisir à la recherche d'informations sur les disparitions mystérieuses. Ils se font passer pour des nouvelles recrues en utilisant les costumes fournis par Tengen Uzui, ce qui leur permet d'entrer dans les maisons sans susciter de soupçons. Grâce à cette méthode astucieuse, ils peuvent se rapprocher de leurs cibles et collecter des informations essentielles sur les démons responsables et les disparitions.

Chapitre : 71-72

Creativity

Tanjiro met à profit sa grande sensibilité pour repérer les mouvements subtils de Daki à travers les vibrations dans le bâtiment. Il appuie son visage contre le sol afin d'enregistrer les mouvements de l'ennemi, ce qui lui permet de repérer avec précision la cachette de Daki, une lune supérieure. La capacité de Tanjiro à utiliser ses compétences et ses sens de manière innovante pour avancer dans sa mission est démontrée par cette approche créative et ingénieuse qui met en lumière des habilités propre à lui.

Chapitre : 76-77

Vision

Tanjiro a une vision nette d'un monde dépourvu de démons où les individus peuvent être en harmonie. Il exprime cette vision lorsqu'il encourage ses alliés avant et pendant le combat décisif, en leur rappelant les raisons de leur combat et en mettant en évidence l'importance de leur mission. Son aptitude à exprimer une perspective inspirante renforce la volonté de ses

compagnons ainsi que la sienne, les rassemblant dans leur quête commune pour libérer le monde des démons et les poussant à continuer le combat malgré une issue qui semble défavorable pour eux. Cette vision qu'il partage avec ses compagnons, augmente la motivation du groupe.

Chapitre : 66-67

Valuing Ideas

Quand Zenitsu suggère d'exploiter son ouïe exceptionnelle afin de collecter des données sur les mouvements des démons dans les maisons de divertissement. Tanjiro prend rapidement conscience de l'importance de cette idée et l'incite à exploiter ce talent. En mettant en avant les apports de chaque membre de l'équipe, Tanjiro fait preuve de sa reconnaissance envers les idées novatrices et de l'importance de tirer parti des compétences spécifiques de chaque individu.

Chapitre : 72-73

Ethical and Sustainable Thinking

Tanjiro refuse de mettre fin à la vie des êtres humains, même lorsqu'ils sont influencés par des démons, comme les femmes du quartier des plaisirs que Daki a mis sous son contrôle. Son engagement envers ses principes éthiques et la préservation de la vie humaine est mis en évidence par son effort pour les sauver. Par exemple, lorsqu'il apprend que Daki utilise les femmes comme des marionnettes, il prend des mesures pour les libérer sans leur causer de tort. Cette manière de penser que Tanjiro applique et ce peut-importe la situation ou les dangers qu'elle engendre, pousse le respect de la part de ses compagnons mais aussi des membres externes qui l'aide durant l'arc tel que Tengen Uzui, le pilier du son. Ces valeurs sont même transmises aux personnes qui l'accompagne quand ils décident eux aussi de ne pas blesser les humains.

Chapitre : 75-76

Resources

Self-Awareness and Self-Efficacy

Tanjiro a conscience de ses limites, en particulier lorsqu'il se heurte à Daki et Gyutaro. Cela ne l'empêche pas de croire en sa capacité à surmonter ces défis grâce à un entraînement rigoureux et une détermination inébranlable. Par exemple, il reconnaît lorsque sa technique de Respiration du Soleil est trop épuisante pour poursuivre son utilisation et modifie son approche en utilisant des techniques moins exigeantes mais moins performantes. Il s'adapte à la situation, attendant le moment opportun pour frapper comme lorsque que Tengen Uzui parvient à créer une opportunité en sacrifiant son bras pour Tanjiro puisse de nouveau se servir de son sa Respiration du Soleil afin d'essayer d'infliger un coup fatidique aux deux lunes supérieurs.

- **Chapitre : 82-83**

Motivation and Perseverance

Bien qu'il soit gravement blessé lors du combat contre Daki et Gyutaro, Tanjiro persiste avec une détermination inébranlable. Son désir d'assurer la protection de ses amis, de venger sa famille et de rendre la paix en éliminant les démons, lui donne la force de persévérer dans ses combats, même dans des circonstances désastreuses. À titre d'exemple, ayant été sérieusement blessé par Gyutaro, il tire profit de ses dernières forces pour porter un coup décisif quand le démon s'approche trop près de lui, le pensant brisé mentalement et physiquement. C'est là que malgré les multiples fractures, Tanjiro rassemble ses forces et parvient à mettre un coup mortel à Gyutaro se souvenant des raisons qui le poussent à se battre. Durant l'arc un parallélisme est même réalisé par le protagoniste voyant en Daki et Gyutaro, un futur qui aurait pu être celui de Tanjiro et de sa sœur s'ils s'étaient abandonné au désespoir et avaient accepté de se faire transformer en démons.

Chapitre : 85-86

Mobilizing Others

Tanjiro encourage ses camarades, en particulier Zenitsu et Inosuke, à s'imposer dans leur lutte contre les Lunes Supérieures. Son équipe est galvanisée par son courage et sa détermination, les incitant à rassembler leurs forces afin de surmonter des ennemis redoutables. Par exemple, quand Tanjiro est sur le point de s'épuiser, Zenitsu et Inosuke se relèvent pour poursuivre le combat, encouragés par l'imitation de Tanjiro.

Chapitre : 87-88

Into Action

Taking the Initiative

L'une des représentations qui illustre le mieux la prise d'initiative dans l'arc n'est cette fois pas de Tanjiro mais provient de Tengen Uzui, le pilier du son. Quand Tanjiro et ses compagnons découvrent qu'il a été empoisonné par Gyutaro, il comprend tout de suite que le moral de ses alliés va en souffrir. De ce fait, ne laissant pas le temps aux personnes autour de mesurer les conséquences de cette information, il tourne son empoisonnement en un bénéfice en spécifiant que le temps que le poison le tue, il aura réussi à les vaincre et de se faire soigner et qu'il n'en retire qu'un surplus d'adrénaline. Cette décision ainsi que son application au timing parfait, transforme son empoisonnement en une motivation pour Tanjiro, Inosuke et Zenitsu qui souhaite dès lors en finir encore plus rapidement pour soigner le pilier du son.

Chapitre : 87-88

Coping with Uncertainty, Ambiguity, and Risk

Le combat contre Daki et Gyutaro présente de nombreuses incertitudes. L'une des adaptations les plus marquantes du combat de Tanjiro et ses alliés, est probablement la découverte que la sixième lune démonique possède deux corps. Suite à ce nouveau problème, Tanjiro ne sait donc pas exactement tous les pouvoirs des deux démons ni même comment les détruire. Étant la première fois qu'il fait face à ce cas, Tanjiro va devoir établir une stratégie incertaine et qui malgré les risques, n'est pas sûre de fonctionner. Néanmoins à force d'essais et de par l'utilisation de ses sens développés, il finira par trouver une solution pour les vaincre.

Chapitre : 82-84

Working with Others

La collaboration entre Tanjiro, Zenitsu, Inosuke et Tengen Uzui est essentielle pour leur succès. Chacun apporte ses compétences uniques, et ils travaillent ensemble de manière harmonieuse pour affronter les Lunes Supérieures. Leur coordination et leur esprit d'équipe sont cruciaux pour vaincre des ennemis aussi puissants permettant des attaques combinées qui sont efficaces là où leurs compétences individuelles n'avaient que peu d'impact comme lorsque que Tanjiro et Zenitsu protègent Inosuke qui peut dès lors se concentrer exclusivement sur l'attaque afin d'essayer d'éliminer Daki.

Chapitre : 85-86, 87-90

Learning through Experience

Au cours du combat, Tanjiro apprend à utiliser de nouvelles techniques de respiration pour augmenter sa puissance. Il observe également les mouvements de ses ennemis et comprend sur quoi reposent leurs force. Par exemple, lorsqu'il doit couvrir les arrières de Tengen contre les pouvoirs de Gyutaro, il essaye d'abord de les bloquer avec son katana. Remarquant que les attaques qui lui arrive dessus reposent sur la force brut, il comprend que en terme de force pure, il est a son désavantage et que s'il continue avec cette méthode, sa défaite est inévitable. Suite à ce raisonnement, il décide de changer de stratégie et que plutôt que de les bloquer, il serait plus efficace de les dévier avec son souffle de l'eau. Grâce a l'apprentissage fait par cette constatation, Tanjiro parfait a protéger Tengen et même lui offrir des occasions de contre-attaquer.

Chapitre : 87-90

Annexe 11 : Guide d'entretien utilisé pour les intervenants

Question	Thématique	Justification
1) Dans quel secteur avez-vous entrepris ?	Secteur d'activité	Contribue à saisir le secteur d'activité de l'auto-entrepreneur. Peut-être que cela pourra contribuer à réaliser des comparaisons ultérieures concernant les mangas
2) Regardez-vous ou lisez-vous One Piece et Demon Slayer ?	Intervenants correspond aux critères	Sert à établir une évaluation de la connaissance de l'intervenant concernant les mangas. Cela offre la possibilité de déterminer le support qu'il utilise pour consommer la fiction, ainsi que de vérifier s'il est à jour et donc conforme aux critères.
3) Quel âge avez-vous ?	Intervenants correspond aux critères	Sert à définir si l'âge de l'intervenant correspond aux critères
4) Quels sont les moments ou éléments qui vous font aimer ces mangas ?	Expérience sur les mangas	Contribue à saisir les éléments clés de One Piece concernant l'acteur. La réponse à cette interrogation peut mettre en évidence les similitudes entre l'intervenant et la fiction.
5) Quel est pour vous le passage le plus marquant dans ces mangas ?	Avis sur les mangas	Facilite la compréhension du moment qu'il a préféré dans One Piece et de ses raisons. Il est possible que la réponse soit également liée à la capacité d'entrepreneuriat de Luffy et Tanjiro.
6) Quel personnage aimez-vous le plus et pourquoi ?	Identification	Identifie la manière dont l'intervenant définit un personnage. Cette partie pourrait déjà inclure des liens vers des éléments liés à l'entrepreneuriat.
7) Regardiez-vous déjà ces mangas lorsque vous avez décidé de vous lancer ? ont-ils eu une influence ?	Lancement de l'entreprise	Utilisé pour déterminer si au moins l'un des deux mangas a pu influencer la volonté d'entreprendre de l'intervenant.
8) En quoi Luffy, Tanjiro et leurs compagnons pourraient être associés à des entrepreneurs ?	Comparaison entrepreneurs et les héros des mangas	Mise en parallèle des personnages avec les entrepreneurs. Cela favorisera la mise en évidence des premières analogies et aussi la mise en évidence des premières compétences entrepreneuriales développées par les héros dans la fiction.
9) Si vous deviez présenter votre création d'entreprise comme un moment de ces mangas lequel serait-il ?	Identification des compétences d'un entrepreneur par l'intervenant	Offre une perspective interprétative sur le projet de l'intervenant par rapport aux mangas. Cela souligne sa connaissance des oeuvres et sa capacité à faire des comparaisons.
10) Dans l'entrepreneuriat, si vous deviez faire le lien avec un de ces mangas, qui serait le héros et le méchant ?	Comparaison entre la vie de l'intervenant et les mangas	Sert à faire une comparaison entre les mangas et le domaine de l'entrepreneuriat. Cela fournira les premières informations nécessaires pour compléter le schéma narratif canonique de Greimas.
11) En quoi One Piece et Demon Slayer peut-il aider les individus à entreprendre ?	Apports des mangas	Contribue à saisir comment les oeuvres peuvent servir de moteur de motivation pour l'entrepreneuriat. Cela aide à saisir quels sont les aspects de la narration qui sont interprétés par l'entrepreneur.
12) Quelle(s) compétence(s) pensez-vous avoir développé grâce à One Piece ?	Apport des mangas spécifique à l'intervenant	Permet de saisir clairement quelles compétences sont développées de manière subjective par les fictions. On pourra comparer les réponses avec les analyses des entrepreneurs et les compétences entrepreneuriales EntreComp.
13) Selon vous, pensez-vous que One Piece et/ou Demon Slayer peut améliorer, voir créer une voir plusieurs compétences EntreComp ? Si oui, lesquels ?	Lien entre EntreComp, One Piece et Demon Slayer	Permet à l'intervenant de choisir les compétences qu'il semble avoir acquises ou développées grâce aux fictions en utilisant la roue des compétences EntreComp. Cela facilitera la comparaison des données avec l'analyse littéraire des arcs.
14) De votre point de vue d'entrepreneur, quelles sont les leçons que vous pouvez tirer de ces mangas concernant la vie entrepreneuriale ?	Leçons entrepreneuriales	Contribue à une compréhension globale de la contribution des mangas à l'entrepreneuriat. Cela aidera à mettre en évidence les aspects qui caractérisent l'interprétation personnelle de l'acteur.

Annexe 12 : Entretien avec intervenant 1

Aaron (A): Bonjour et merci de prendre le temps de discuter avec moi aujourd'hui. Pour commencer, dans quel secteur as-tu entrepris ?

Intervenante (I): Bonjour et merci pour l'invitation. J'ai entrepris dans le secteur de la création d'objets en pâte polymère ainsi que d'œuvres digitales. Mon entreprise se concentre sur la fabrication artisanale et la conception d'art numérique.

A: Regardez-vous ou lisez-vous One Piece et Demon Slayer ?

I: Oui, je suis une grande fan de ces deux mangas et je les regarde en animé ! Ils sont une source d'inspiration pour moi, surtout pour mes créations digitales sur Photoshop, je m'inspire beaucoup de l'animation de Demon Slayer pour dessiner.

A: Et tu peux me dire où tu en es dans chacun des animés ?

I: Normalement, je suis à jour dans les 2. Pour Demon Slayer j'en suis sûre car j'attends la nouvelle saison et pour One Piece je dois peut être avoir 1 ou 2 épisodes de retard, il y en a tellement que je connais pas les numéros des épisodes.

A: Pas de problème. Et quel âge as-tu ?

I: J'ai 22 ans.

A: Peux-tu me dire quels sont les moments ou éléments qui te font aimer ces mangas ?

I: J'aime beaucoup leurs aventures en générales, c'est un peu cliché mais on y retrouve un bon mélange de pleins d'éléments comme de l'action, de l'humour, des méchants charismatiques, des héros prêts à tout qui n'abandonne jamais, avec tous ça on s'attache à un ou plusieurs personnages. Pour One Piece c'est moins le cas, mais dans Demon Slayer les animations sont aussi un vrai plaisir à regarder.

A: Et Quel est pour toi le passage le plus marquant dans ces mangas ?

I: Pour One Piece, je dirais que le moment que j'ai le plus aimé c'est le combat contre la marine dans Marine Ford, surtout le moment où Luffy essaie de sauver Ace de Akainu mais qu'au final, c'est Ace se sacrifie pour sauver Luffy, c'est vraiment un moment triste mais tellement marquant. Dans Demon Slayer, c'est la volonté de Tanjiro, Zenitsu et Inosuke contre Daki et Gyutaro dans le combat final de la saison 2. En plus, l'esthétique magnifique des combats et les animations sont juste sublimes.

A: Quel personnages aimes-tu le plus et pourquoi ?

I: J'aime beaucoup Luffy pour son optimisme, volonté à toute épreuve, l'importance qu'il accorde à ses amis et le fait qu'il veuille toujours de la viande me fait rire aussi. Dans Demon

Slayer, Tanjiro est mon préféré pour sa compassion envers les humains mais aussi les démons ainsi que sa détermination à protéger sa sœur et à venger sa famille.

A: Regardais-tu déjà ces mangas lorsque tu as décidé de vous lancer ?

I: Oui

A: Et tu penses qu'ils ont pu avoir une influence sur ta volonté ou ta capacité d'entreprendre ?

I: Non, je ne pense pas j'ai toujours su que voulais lancer mon entreprise.

A: Et sur les compétences que tu utilises en tant qu'entrepreneur ?

I: Peut-être, je regarde des animes depuis que j'ai 12 ans donc je pense que un sens ça a du influencer mon comportement. Je ne sais pas si c'est ces 2 là précisément, mais je pense que ma volonté de ne rien lâcher et de toujours trouver des solutions vient peut-être des Shonen en général.

A: Je comprends. Et tu trouves que Luffy, Tanjiro et leurs compagnons pourraient être associés à des entrepreneurs ?

I: Je pense qu'il y a des parallélismes oui. Luffy et Tanjiro montrent une détermination sans faille, font face à l'inconnu et prennent des risques. Ces des éléments qui sont la base de la vie d'un entrepreneur. Quand tu te lances rien que le fait de savoir si tu dois être en SRL ou en indépendant, comment avoir son numéro de TVA, comment attirer tes premiers clients, quels produits produire et combien tu dois en vendre pour que tu sois rentable, c'est un bon mix de ces 3 trucs.

A: Ils font tout pour atteindre leurs objectifs du coup ?

I: oui c'est ça et c'est un peu pareil en tant qu'entrepreneur, tu dois fournir des efforts et ce peut importe ce qui va te tomber dessus.

A: Ca fait sens. Et si tu devais présenter ta création d'entreprise comme un moment de ces mangas lequel serait-il ?

I: Oula c'est compliqué, Je dirais que ce serait le moment où Luffy et son équipage partent s'entraîner pendant 2 ans.

A : tu as dû t'entraîner aussi ?

I: Oui beaucoup, j'ai toujours aimé dessiner et créer des figurines en pâte polymère mais je savais que c'était pas encore du niveau professionnel et je me voyais mal vendre ça à un prix décent. Du coup, quand j'ai décidé de vouloir en vivre, je me suis énormément entraîné, je prenais les conseils des gens autour de moi et je faisais des stands pour faire mes premières ventes dans les stands de conventions où je donnais des échantillons en échange de l'avis des gens. Maintenant je pense avoir un style bien à moi et que je suis fier de vendre.

A: C'est super d'avoir réussi à passer ce cap qui ne doit pas être facile.

I: Merci, surtout que j'étais encore aux études quand je faisais ça donc j'avais des semaines chargées haha.

A: Et du coup, dans l'entrepreneuriat, tu pourrais faire le lien avec un de ces mangas, qui serait le héros et le méchant ?

I: Heu, Luffy et Tanjro et entrepreneur serait les héros je dirais, ils n'abandonnent jamais, protège les gens qu'ils aiment et ne demande rien en retour. Par contre, il n'y a pas vraiment de méchants je pense, certains créent leurs entreprises par passion, d'autres juste pour l'argent et d'autres car ils veulent organiser leurs temps comme ils veulent. Je trouve pas qu'il y aie de moins bonne raison d'entreprendre, si tu fais ça que pour l'argent, c'est une vision de la vie, c'est pas la mienne mais je trouve pas ça mauvais. Ils y a pas vraiment de méchant comme dans les mangas où ils font tout pour le pouvoir et souhaite dominer le monde. Dans la vie, on aurait du mal à dominer le monde en tant qu'entrepreneur haha.

A: C'est sure que c'est plus complexe sans fruit du démon haha et en quoi One Piece et Demon Slayer peuvent-ils aider les individus à entreprendre ?

I: Ils montrent que, peu importe la difficulté du chemin, avec de la persévérance, du courage et des amis fiables, on peut surmonter n'importe quel obstacle. Ils faut aussi développer de nouvelles techniques « cheatées » dans les dernier moments !

A: Quelles compétences penses-tu avoir développée grâce à ces mangas ?

I: Comme je l'ai dit avant, je pense pas qu'ils m'ont appris des compétences directement mais je dirais que les animés et principalement les Shonen, on dû avoir un impact sur mon développement. A force d'avoir fait des nuits blanches à regarder Bleach, Naruto et One Piece quand j'étais jeune, je dois bien avoir copier un peu de leur comportement. Je veux toujours réussir et je lâche jamais rien, donc ça vient peut-être de là.

A: Merci d'avoir répété, on est bientôt à la fin pour information. Selon toi, tu penses que One Piece et/ou Demon Slayer peuvent améliorer, voire créer une ou plusieurs compétences EntreComp ? Si oui, lesquelles ?

I: Pas de soucis, mais tu peux me remonter la liste des compétences car je me rappelle pas de toutes j'avoue.

A: Oui évidemment.

I: « Motivation & perseverance » c'est le premier qui me saute aux yeux que ce soit Luffy ou Tanjiro, ils sont toujours motivés et ils n'abandonnent jamais même s'ils sont au bord de la mort. Ensuite, je dirais « Ethical & sustainable Thinking ». À mon avis, que ce soit dans One Piece ou dans Demon Slayer, les 2 héros veillent constamment au bien-être de leurs camarades afin que chacun se sente à sa juste place. « Creativity » aussi je dirais, Tanjiro qui associe des souffles et Luffy qui crée toujours de nouvelles techniques ça vient de leur esprit propre. « Learning through experience » c'est clairement représenté par tous les arcs d'entraînements qui se trouvent dans les 2 animes et dans tous les animes de combats d'ailleurs. Enfin je dirais « Working with others » Que ce soit Luffy ou Tanjiro, ils combattent jamais seuls, meme si Luffy se bat généralement seul contre le grand méchant, ses « nakama » se battent toujours

contre les officiers ou autres genre Zoro contre King. Dans Demon Slayer, la ça varie, de temps en temps ensemble contre le méchant et de temps en temps chacun a son adversaire.

A: Je risque de me répéter un peu mais c'est la dernière question. De ton point de vue d'entrepreneur, quelles sont les leçons que vous pouvez tirer de ces mangas concernant la vie entrepreneuriale ?

I: C'est vrai que j'ai déjà l'impression d'en avoir parlé haha. Mais comme je l'ai dit dans une question avant je dirais la motivation, l'effort constant, résister face à l'inconnu et toujours s'améliorer.

A: Parfait, l'entretien est fini. Encore un grand merci pour ton temps et tes réponses.

I: Pas de soucis avec plaisir.

Annexe 13 : Entretien avec intervenant 2

Aaron (A): Bonjour et merci de prendre de ton temps pour cet entretien. Pour commencer, dans quel secteur as-tu entrepris ?

Intervenante (I): Bonjour, avec plaisir. J'ai entrepris dans le secteur de la vente en ligne de jeux de cartes à collectionner. Je suis également Youtubeur avec une communauté qui grandit de plus en plus donc je commence à avoir de plus en plus de partenariat.

A: Je savais que tu avais ton e-commerce mais pas que tu étais Youtubeur, c'est quoi ta chaîne que j'aille y jeter un œil ?

I: C'est... (Garder secret pour protégé l'anonymat)

A: Regardes-tu ou lis-tu One Piece et Demon Slayer ?

I: Oui, je lis et je regarde One Piece depuis ses débuts, j'ai commencé avec le premier tome de One Piece avant même de regarder sa diffusion en animé. Demon Slayer, j'ai regardé jusqu'à la saison 3, je pense l'arc avec les forgerons. Il faudrait que je regarde le reste.

A: Oui c'est bien cette saison, tu as une bonne mémoire. Et je peux te demander quel âge tu as ?

I: J'ai 24 ans.

A: Et tu pourrais me dire quels sont les moments ou les éléments qui te font aimer ces mangas ?

I: Je dirais que c'est l'action et l'aventure qui me font aimé ça en premier.

A: Donc tu aimes tous les mangas d'actions et d'aventures ?

I: Non pas spécialement, je dirais que pour One Piece c'est l'évolution du personnage à travers le manga qui captivant. Au début, il part de rien et évolue au fur et à mesure des arcs. On sait qu'il va gagner quoi qu'il arrive car c'est le héros mais c'est son parcours jusqu'à la victoire qui est captivant. Puis Luffy en particulier est attachant, c'est le pote que l'on a tous envie d'avoir, il tient à ses amis au-dessous de tout, il se sacrifie pour les autres sans attendre rien en retour, il est toujours motivé et prend des risques pour atteindre son rêve. C'est un peu le Goat (Gamers of all time). On retrouve un peu ça dans les mangas d'action en général mais One Piece a un univers qui rend ça vraiment particulier.

A: Particulier c'est-à-dire ?

I: les ennemis toujours plus fort les uns que les autres, Les fruits du démon qui offrent infinité de pouvoir et le côté « découvrir l'inconnu » en mer c'est des points qui font que j'aime One Piece plus que les autres.

A: Et concernant Demon Slayer tu l'aimes aussi ou pas du tout ?

I: Oui oui, c'est juste que One Piece c'est mon chouchou. Mais on retrouve un peu les mêmes éléments dans Demon Slayer, je suis juste moins attiré par le côté samouraï que par le côté pirate et j'ai grandi avec One Piece donc j'y suis plus attaché forcément. Par contre les animations des saisons de Demon Slayer sont vraiment une claque quand on regarde l'animé et ça donne envie de continuer.

A: Quand tu dis les mêmes éléments, tu parles des quels en particulier ?

I: Le côté n'abandonne jamais, je protège mes amis quoi qu'il en coûte, je me bat pour mon rêve, et le fameux arc d'entraînement que tous bon Shonen contient.

A: C'est un grand classique l'arc entraînement en effet. Et Quel est pour toi le passage le plus marquant de ces deux mangas ?

I: Pour One Piece, j'ai du mal à choisir mais le premier qui me vient en tête c'est l'apparition du Gear Five de Luffy, c'est assez iconique car en terme de dessin c'est une cassure complète avec le style habituelle d'Oda mais aussi c'est le climax qu'on a attendu pendant tellement de temps. Il a essayé de battre Kaido tellement de fois avec tellement de nouvelles techniques sans y parvenir que le moment où le nouveau Gear apparaît, on est content d'arriver au bout du chemin et aussi de pouvoir passer à un autre arc car il commençait à être long ce combat haha. Dans Demon Slayer, je dirais le combat de Tanjiro et sa bande contre les 2 lunes dans la fin de la saison 2, je connais plus leurs noms désolé.

A: Pas de soucis, je vois le moment parfaitement et pourquoi ce passage de Demon Slayer.

I: l'animation était juste à son apogée, c'est sorti il a déjà un petit temps mais c'est l'une des marquantes que j'ai vu encore aujourd'hui. Et puis c'est un beau combat de ping pong, les héros trouvent un moyen et se font contrer, puis il trouve un nouveau moyen mais les lunes ont encore un contre en réserve etc. Puis le moment que je n'attendais pas, c'est à la fin quand les 2 démons sont décapités et se rejettent la faute avant de disparaître mais Tanjiro les empêche de disputer en disant qu'ils ne doivent pas se haïr l'un l'autre en tant que frère et sœur. Il montre une vraie

compassion qui fait que l'on s'attache au personnage même si selon moi c'est un peu trop surréaliste d'être aussi bon envers ses ennemis.

A: Je vois et tu pourrais me dire quel personnages tu aimes le plus et pourquoi ?

I: Compliqué mais Luffy pour son coté obstiné toujours tourner vers son rêve, a protégé les autres, se battre contre l'injustice et son coté brute, il y va toujours sans réfléchir aux risques ou à un plan. Zoro aussi pour son coté tourné vers son rêve un peu comme Luffy mais son côté casse-cou, je fonce je réfléchis après. Et enfin, je dirais Brook mais ça c'est pour ses vanes un peu nulles mais moi elles me font rire. Ça aussi c'est un coté un peu unique à One Piece, il y a une bonne part d'humour qui rend le manga plus léger que juste les combats tous le temps.

A: Regardais-tu déjà ces mangas lorsque tu as décidé de vous lancer ?

I: Oui pour One Piece mais Demon Slayer, j'avais commencé Youtube avant je pense.

A: Ok et tu penses qu'ils ont pu avoir une influence sur ta volonté ou ta capacité d'entreprendre ?

I: Non, j'avoue que quand je me suis lancé sur Youtube sur les TCG (Trading Card Games), je me suis pas dit que j'allais faire comme un personnage d'animé. Après, c'est sûr que vu les questions d'avant, il a beaucoup de points communs entre Luffy, Tanjiro et moi.

A: Tu penses à quel points précisément ?

I: Avancer malgré l'inconnu, le coté je fonce je réfléchis après, je n'abandonne jamais et j'accorde une importance énorme à mes amis et à ma famille. Ça me représente bien.

A: Je vois et en quoi Luffy, Tanjiro et leurs compagnons pourraient être associés à des entrepreneurs ?

I: En un sens oui, quand on commence à son compte et que l'on veut en vivre surtout c'est clairement l'inconnu, on sait pas comment ça va tourner donc il faut être motivé et ne pas s'arrêter aux premiers obstacles. Je pense à quand j'ai commencé Youtube, j'avais 15 abonnés le premier mois, je me suis pas dit « bon ça sert à rien personne aime, j'abandonne ». Je me suis plutôt dit, comment je peux faire différemment et j'ai regardé d'autres Youtuber plus connu pour savoir ce qu'il y avait de mieux chez eux et ce qu'ils avaient tous en commun. Luffy et Tanjiro font un peu pareil dans leurs combats, ils abandonnent pas, ils restent focus et s'entraînent pour s'améliorer constamment.

A: Je vois tu t'es inspiré de mentors indirects un peu.

I: On pourrait dire ça même si c'était plus de l'analyse que des mentors. Par contre, j'ai eu pas mal de retour de la part de ma famille et de mes amis qui sont aussi dans les TCG qui m'ont dit honnêtement ce qu'ils aimaient ou pas. Et ça aussi ça a été un super truc au début.

A: Donc toi aussi tu étais bien entouré au départ.

I: En soit oui on peut dire que j'avais aussi mon équipe qui m'a aidé pour analyser mon contenu mais pouvoir filmer du contenu. D'ailleurs, ma boutique en ligne, on est 3 dans l'entreprise et ce sont 2 de mes très bon amis avec qui on a monté cette boîte.

A: C'est cool d'être en équipe unies comme ça. Et si tu devais présenter ta création d'entreprise comme un moment de ces mangas lequel serait-il ?

I: Youtube ou la boutique en ligne.

A : Celle que tu veux.

I: Bha pour la boutique en ligne je dirais le moment de la création de l'équipage de Luffy. J'ai d'abord eu ma propre ambition que l'on peut comparer avec le rêve de Luffy qui est de devenir le roi des pirates et il a dû composer son équipage qui ont chacun leurs rêves mais qui arrivent tous à être réalisés en réalisant le rêve des autres.

A: Qu'est ce tu entends par chaque rêves se réalisent via celui des autres.

I: Bha par exemple, Zoro veut devenir le meilleur épéiste, Nami devenir riche, Usopp veut devenir valeureux et arrêter d'avoir peur et Sanji de voir All Blue (une mer légendaire). Et bien en fait chaque rêve peut être réaliser en réalisant celui des autres spécifiquement celui de Luffy. Devenir le roi des pirates va passer par des combats acharnés donc Zoro pourra prouver être le meilleur épéiste, Sanji pourra voir All Blue car devenir le roi des pirates c'est avoir été dans toutes les mers, Nami pourra devenir riche si son capitaine devient le roi des pirates et Usopp pourra être sans peur s'il parvient à faire partie de l'équipage du roi des pirates. Du coup c'est un peu pareil pour moi, je veux vivre de ma passion et selon mes envies, ce qui est mon but dans la vie. Le second codirigeants veux essayer de développer une chaîne YouTube de jeux de sociétés. Le dernier codirigeants lui ne veut pas de patron car il a sa propre organisation et il voudrait pouvoir développer un magasin physique un jour et son propre jeu de cartes à collectionner. Et quand on regarde un peu chaque objectif, ben on peut voir que notre société répond à presque tous nos besoins, donc on est motivé à réaliser notre propre objectif mais cela contribue à réaliser celui des autres.

A: C'est une super manière de voir les choses en tous cas. Et du coup, dans l'entrepreneuriat, tu pourrais faire le lien avec un de ces mangas, qui serait le héros et le méchant ?

I: Donc je dois trouver un méchant et un gentil dans la vraie vie d'entreprise et qui ont une comparaison dans un des mangas, c'est ça ?

A: Répond à la question comme tu la comprends comme ça je n'ai pas d'influence dans ta réponse.

I: Ok ben je verrais bien les entrepreneurs comme les gentils car on part d'un rêve et on essaie de le réaliser en détruisant les obstacles, avec parfois une équipe et en s'adaptant et en s'améliorant à chaque situation. Les méchants c'est plus complexe, mais je dirais ceux qui sont là que par intérêts. Je pense plus à Youtube dans ce cas, mais dans le milieu il a clairement des personnes qui sont là que parce qu'il y a un intérêt financier ou de notoriété et qui nuisent au milieu en générale. Je dirais pas non mais des youtubeurs qui se mettent dans une niche et qui

profitent d'un de leurs avantages pour en tirer profit ou dans le cadre des TCG font monter les prix d'une carte via une vidéo parce qu'ils en ont pleins à vendre. Je trouve ça détestable et du coup, je dirais que ce eux les méchants.

A: Je vois les gens qui jouent de leurs positions pour en tirer profit.

I: ouai et il y en a quelques même dans un marché déjà niche comme le mien.

A: Et quelles compétences penses-tu avoir développée grâce à ces mangas ?

I: Si on se base sur le fait qu'ils m'ont influencer dans mon comportement, je dirais la persévérance, croire en soi et en son rêve, ne jamais abandonner, savoir bien s'entourer et tout donner pour ses proches, être respectueux, avoir une morale et c'est déjà pas mal je crois haha.

A: ça fait déjà un bon paquet en effet. Avant-dernière question. Sur base de la liste des compétences EntreComp que je te renvoie dans la conversation. Penses-tu que One Piece et/ou Demon Slayer peuvent améliorer, voire créer une ou plusieurs compétences EntreComp ? Si oui, lesquelles ?

I: « Motivation & perseverance » et « Vision » c'est la base de tout bon héros, Luffy qui répète toujours qu'il deviendra le roi des pirates c'est un classique. Ensuite, je dirais « Ethical & sustainable Thinking », Luffy et même Tanjiro, ils agissent toujours de manière éthique, pas blesser d'innocent, pas d'injustice, etc. « Learning through experience » ça en est une autre, via toutes les nouvelles techniques que les héros ont après les défaites. Je dirais aussi « Mobilising others » et « Working with others » L'équipage de Luffy et les amis de Tanjiro sont toujours présent dans leurs combats. « Spotting opportunities » en est une autre, je pense à Tanjiro qui se prend des coups pour offrir une ouverture lors du combat contre les 2 lunes. « Self awarness & Self efficacy » ça va de pair avec « Learning through experience » en soit. Enfin je dirais que « Taking the initiative » et « Coping with uncertainty, ambiguity & risk » sont aussi représenté dans les mangas, prendre la mer avec un fruit du démon dans des océans inexplorés ca doit assez bien représenter ces 2 aspects.

A: Super et je risque de me répéter un peu mais c'est la dernière question. De ton point de vue d'entrepreneur, quelles sont les leçons que vous pouvez tirer de ces mangas concernant la vie entrepreneuriale ?

I: Probablement, la motivation, la persévérance, l'importance de bien s'entourer, toujours s'améliorer et croire en soi, ce sont ceux qui me viennent en tête directement.

A: On a fini, encore un grand merci pour ton temps et tes réponses, ça va beaucoup m'aider

I: De rien et bonne chance pour ton mémoire.

Annexe 14 : Entretien avec intervenant 3

Aaron (A): Bonjour et merci de prendre de ton temps pour cet entretien. Pour commencer, dans quel secteur as-tu entrepris ?

Intervenante (I): Bonjour, avec plaisir. Je viens de me lancer comme développeur informatique indépendant à temps complémentaire.

A: C'est récent du coup ?

I: oui ça fait à peine 2 mois donc c'est le début.

A: Et ben bon courage en tous cas ! et est-ce que tu regardes ou lis-tu One Piece et Demon Slayer ?

I: merci. Oui, je regarde One Piece mais par partie, je regarde arc par arc par résumé sinon c'est trop long. Demon Slayer, j'ai tout regardé.

A: c'est compréhensible et du coup tu as vu l'arc Wano pour One Piece ?

I: Oui, c'est le dernier que j'ai vu mais au cas où j'ai pas vu tous les arcs j'ai du en louper 1 ou 2.

A: Pas de soucis, tant que tu as vu Wano et Demon Slayer, c'est bon pour moi. Et je peux te demander ton âge

I: J'ai 23 ans.

A: Et tu pourrais me dire quels sont les moments ou les éléments qui te font aimer ces mangas ?

I: J'aime bien les personnages, ils ont chacun leurs spécificités et on s'attache souvent à 1 ou 2 personnages qui nous tiennent à cœur. Puis les histoires sont un peu basiques mais elles ont leurs trucs à elles. One Piece tu as le côté expédition, les pouvoirs la quête du roi des pirates et pour Demon Slayer, tu as l'ambiance un peu japon d'ancien temps, le côté humour que j'aime beaucoup et l'évolution de Tanjiro.

A: tu entends quoi par l'évolution de Tanjiro, si tu sais développer.

I: Heu, c'est un peu le cliché du je perds et puis j'apprends dans Demon Slayer, il a un côté focus que j'aime bien. On voit vraiment sa manière de penser et ce qu'il pourrait essayer et voit qu'il essaie d'appliquer ça dans les combats même si il n'y arrive pas toujours. Dans Demon Slayer ça a un côté réaliste du genre pas à pas alors que généralement c'est un peu brut comme dans Naruto ou One Piece c'est plus je reviens avec un pouvoir surchauffé mais tu sais pas comment.

A: Ça donne un côté réaliste cet aspect petit à petit, effectivement.

I: oui exactement et moi ça me plaît ce côté un peu réaliste.

A: Et tu pourrais me dire le passage le plus marquant de ces deux mangas selon toi?

I: Pour One Piece, j'avais vraiment l'arc Marine Ford, le moment où Luffy part se battre un peu seul au début contre la marine pour sauver Ace alors qu'ils sont coincés dans la glace, j'ai trouvé ça stylé. Le côté héros intrépide ça fait toujours son effet même si dans One Piece j'ai l'impression qu'il en abuse un peu haha. Pour Demon Slayer, c'est le combat de Rengoku (le pilier du feu) contre Akaza (la 3^{ème} lune supérieure des démons). C'est vraiment un super combat, on voit la réflexion de Rengoku durant le combat etc et le final où quand il sait qu'il va mourir mais tente le tout pour le tout pour tuer Akaza, ça m'a fait verser une larme.

A: Effectivement le combat Rengoku/Akaza c'est vraiment un super moment.

I: Oui c'est le moment où Rengoku décide d'utiliser sa technique qui le blesse aussi mais qu'il le fait car il doit protéger Tanjiro, Inosuke et Zenitsu c'est l'incarnation du héros qui m'a fait aimer le perso. Puis quand il fait son discours où il leur dit qu'ils doivent continuer le combat et que eux aussi devront protéger leurs futurs successeurs, c'est vraiment le discours parfait du héros.

A: Je vois et j'ai déjà un peu la réponse je crois haha mais tu pourrais me dire quel personnage tu aimes le plus et pourquoi ?

I: Du coup c'est facile haha, c'est Rengoku dans Demon Slayer pour les raisons que je viens de dire

A: et tu regardais déjà ces mangas lorsque tu as décidé de te lancer ?

I: Oui oui

A: Ok et tu penses qu'ils ont pu avoir une influence sur ta volonté ou ta capacité d'entreprendre ?

I: Je me suis pas dit je vais comme Luffy et me lancer dans l'inconnu si c'est ça la question. Mais je peux retrouver des traits de caractères similaires comme la persévérance, la confiance en soi et.... l'audace entre moi et les héros de Shonen. Après à dire que c'est par leurs influences, je sais pas vraiment.

A: Ok ok et tu penses que Luffy et Tanjiro pourraient être associés à des entrepreneurs ?

I: Un peu oui, comme je l'ai dit les héros en général, ils ont un peu le même moule, persévérant, enthousiaste, casse-cou et altruiste. c'est ce que l'on retrouve un peu chez tous. Et en soi c'est les qualités que tu as besoin en tant qu'entrepreneur mais aussi en tant que salarié en vrai. Sauf pour altruiste, là ça dépend des personnes avec qui tu traites.

A: Je vois Et si tu devais présenter ta création d'entreprise comme un moment de ces mangas lequel serait-il ?

I: Je vais reprendre l'exemple de Marine Ford, le moment où Luffy se bat contre la marine c'était un peu moi, il y a 2 mois. Quand je me suis dit aller je me lance, j'ai tout fait sur une courte période sans trop réfléchir aux conséquences sinon mentalement c'est dur. Puis là tu fais face à la machine administrative pour te mettre à ton compte, puis tu dois trouver tes premiers clients puis tu dois gérer leurs contraintes et fixer ton cadre car, dans l'informatique,

on te demande toujours d'ajouter 1 ou 2 trucs mais quand tu parles d'un délais de temps ou d'un prix différent là c'est plus pareil. Et puis, tu dois aussi gérer les services dont tu as besoin. Car, quand tu as besoin d'un truc genre un serveur ou quoi, on va toujours un peu essayer d'entuber surtout que je suis jeune. Bon j'ai 3 ans d'expérience dans le domaine donc je connais les prix. Mais des fois, c'est abuser comment on essaie de t'arnaquer. Donc je comparerai ça à Luffy qui va d'obstacle en obstacle pour sauver son frère dans Marine Ford. Tu persévère, tu laches rien, tu te rappelles pourquoi tu as décidé de te lancer et tu t'y tiens.

A: Et pourquoi tu t'es lancé à ton compte d'ailleurs ?

I: J'adore voyager et je veux être le plus libre possible faisant ce que j'aime en générale et dans une entreprise même si j'ai pas mal de distanciel, je dois toujours faire selon le cadre de l'entreprise. Donc je veux être à mon compte comme ça je fixe un peu mes règles et si je veux travailler depuis le Japon et le mois suivant depuis le Canada, ben je peux le faire. Ça me permet de travailler tout en voyageant. C'est avoir cette sensation de liberté car c'est moi qui m'organise qui m'a poussé à me lancer.

A: Je vois c'est une belle raison. Et du coup, dans l'entrepreneuriat, si tu pouvais faire le lien avec un de ces mangas, qui serait le héros et le méchant ? et Pourquoi ?

I: Le héros, je vais les prendre des mangas que tu as cités, Tanjiro et Luffy, il part de rien et par leurs efforts, ils veulent accomplir leurs rêves. C'est un peu la base de tous le monde donc c'est facile de les voir comme des héros car on peut tous s'identifier un peu à eux je dirais. Les méchants par contre.... Je réfléchis.

A: Prend ton temps.

I: Barbe noire c'est un bon exemple même par son fruit en soi, il vole le pouvoir des autres et ne fait rien vraiment par lui-même. Tu peux un peu le comparer à ce que j'ai dit tout à l'heure quand j'ai des commerciaux qui arrivent avec des prix exorbitant en me vendant des avantages qui n'en sont pas vraiment, c'est un peu comparable. Il essaye de voler le fruit de ton travail. C'est peut être un peu extrapolé ce que je dis haha

A: Non non pas du tout c'est parfait. Et quelles compétences penses-tu avoir développée grâce à ces mangas ?

I: Bha comme je t'ai dit j'ai toujours été travailleur et borné même un peu trop parfois donc des compétences je sais pas. Par contre c'est sûr que ça motive. Quand tu vois Tanjiro se donner à fond durant un combat, qu'il se fait complètement battre mais que par sa volonté, il finit par gagner, ça me donne envie de continuer dans mes projets aussi. C'était ma façon de me motiver durant mes examens d'ailleurs

A: Ok, donc la motivation en soi ça découle de ces animés.

I: C'est pas ça qui me motive à la base mais par contre ça me motive à continuer si je peux dire ça comme ça.

A: Je comprends je comprends. C'est l'avant-dernière question donc on à bientôt fini. Sur base de la liste des compétences EntreComp que je te renvoie dans la conversation. Penses-tu que One Piece et/ou Demon Slayer peuvent améliorer, voire créer une ou plusieurs compétences EntreComp ? Si oui, lesquelles ?

I: « Motivation & perseverance », « Vision », « Learning through experience », c'est l'expérience qu'ils force de continuer, « Working with others » ils sont toujours accompagnés, « Spotting opportunities » c'est un peu le principe de gagner les combats, « Taking the initiative » et « Coping with uncertainty, ambiguity & risk » je suppose c'est genre combattre un ennemi réputé invincible etc ?

A: Ca peut venir de ça.

I: Ok, bha je dirais ceux la alors.

A: Super et je risque de me répéter un peu mais c'est la dernière question. De ton point de vue d'entrepreneur, quelles sont les leçons que vous pouvez tirer de ces mangas concernant la vie entrepreneuriale ?

I: La motivation à accomplir son rêve, la persévérance, le travail d'équipe, la prise de risque et l'altruisme c'est vraiment les valeurs qui ressortent en permanence généralement.

A: On a fini, encore un grand merci pour ton temps et tes réponses. Et merci d'avoir pu être dispo dans un laps de temps ci-court

I: Pas de soucis, bonne soirée à toi.