



# WHEN DEMOGRAPHERS PLAY THE GAME OF THRONES

Pour une étude statistique des facteurs de mortalité dans *Game of Thrones*



## Résumé :

Le succès de la série *Game of Thrones* est tel que le champ de la recherche investit progressivement ce nouvel objet d'étude. Il faut dire que la demande est grande de la part des *fans*. Parmi les questions que se posent les spectateurs : existe-t-il une logique à la mort dans *Game of Thrones* ? Jon Snow, idole des téléspectateurs, a-t-il le même risque de mourir que l'écuyer Gérard faisant une fugace apparition avant de partir en guerre ? La combattante et valeureuse Brienne de Tarth, s'expose-t-elle au même risque de mourir que Tywin Lannister, le gouverneur machiavélien ?

Le but de notre étude réalisée sur les 398 personnages nommés dans les *scenarii* est d'analyser les facteurs de risque liés aux 205 décès recensés (52% des 398 personnages de notre base décèdent au cours des 7 premières saisons !). Pour cela, nous recourons entre autre aux modèles de durée non paramétriques ainsi qu'aux régressions logistiques.

Celles-ci nous permettent d'étudier l'effet propre des différentes variables sur la probabilité de décéder. Nous pouvons ainsi affirmer que si la femme est objetisée à bien des égards dans cette série, elle est en revanche égale à l'homme lorsque vient l'heure de passer devant l'Étranger (le dieu de la mort). Nous montrons aussi l'impact du corps sur la probabilité de décéder (handicap, âge, sexualité ...). Nous proposons finalement un modèle synthétique permettant de comprendre au mieux les facteurs de la mortalité. Car si aucun personnage n'est totalement à l'abri dans *Game of Thrones*, certains le sont quand même plus que d'autres ...

## Remerciements :

A Lucas, pour avoir accepté ce projet ambitieux et pour y avoir consacré son énergie.  
A Romane, pour avoir supporté les spoils mais surtout pour avoir eu l'idée de cette étude.  
A J.B. pour avoir enduré le visionnage acharné et scrupuleux d'une série déjà visionnée.  
A F. pour sa relecture malgré son désintérêt total. A N. pour sa relecture trop pleine d'intérêt.  
Aux personnes ayant contribué aux *fanbases*.  
Aux personnes ayant répondu à notre sondage.  
A nos enseignants pour les réponses apportées à nos (trop nombreux) mails.

## Avertissements :

Nous avons en deux mois construit et analysé deux bases renseignant 52 variables pour 398 personnages et près de 6000 personnages\*épisodes. Nous nous sommes pour cela en partie appuyés sur des *fanbases*. Malgré le sérieux avec lequel nous nous sommes efforcés de travailler pour recouper l'information et ainsi produire des données de la meilleure qualité possible, il est possible que des erreurs dans la base subsistent. Nous vous prions de ne pas nous en tenir rigueur.

Nous pouvons revenir dans ce dossier sur des événements qui se sont déroulés au cours des sept premières saisons. Le spectateur n'ayant pas visionné l'intégralité des 67 épisodes prend donc le risque de se faire spoiler. Nous déclinons toute responsabilité même si nous avons conscience de la gravité du crime.

# INTRODUCTION

Les séries télévisées ont longtemps souffert de la comparaison avec le 7<sup>ème</sup> art. Pourtant, leur succès est grandissant.

En 2016, la 6<sup>ème</sup> saison de *Game of Thrones* a été diffusée dans 173 pays. Créée par David Benioff et Daniel Brett Weiss d'après les romans de George R. R. Martin, la série est diffusée depuis 2011 sur la chaîne américaine HBO. Aux Etats-Unis, le *Season Finale* de la 7<sup>ème</sup> saison a été vu en direct par 12,1 millions de téléspectateurs auxquels il faudrait ajouter les visionnages en replay, en streaming ainsi que les 20 millions de téléchargements illégaux estimés<sup>i</sup>.

De nombreux articles de presse cherchent alors à expliquer le succès de la série<sup>ii</sup>. Diverses raisons sont avancées. Pour commencer, la série serait dotée de moyens importants ce qui lui permettrait de développer une profondeur narrative. La fantaisie s'efface derrière la lutte politique entre clans rivaux pour le pouvoir central (le Trône de Fer). L'intrigue se ramifie ensuite peu à peu, nourrie par un foisonnement de personnages, par un univers doté d'une géographie, d'une histoire et d'une sociologie propres. Il en résulte, l'important réseau de fans actifs sur les réseaux sociaux assure le "buzz" lors de la mort de certains protagonistes. Les soirs de diffusion, les réseaux sont saturés d'information à tel point qu'il est difficile pour une personne connectée de ne pas se faire "spoiler".

Certains articles vont jusqu'à y voir le développement d'une forme d'obligation sociale.<sup>iii</sup> Enfin, selon Nathalie Camart et Rafika Zebdi, la mort aléatoire et dont « aucun personnage n'est à l'abri » est un des ressorts de l'addiction<sup>iv</sup>. Cette égalité devant la mort serait donc ce qui nous maintiendrait en haleine nous qui vivons dans une société où les inégalités face à la mort sont importantes.<sup>v</sup>

Mais n'y a-t-il vraiment aucune logique à la mort dans *Game of Thrones* ? Jon Snow, idole des téléspectateurs (et pas seulement des téléspectatrices) et présent dans 56 des 67 épisodes, a-t-il le même risque de mourir que l'écuyer Gérard faisant une fugace apparition avant de partir en guerre ? La combattante et valeureuse Brienne de Tarth<sup>vi</sup>, s'expose-t-elle au même risque de mourir que Tywin Lannister, le gouverneur machiavélien pour qui « la fin justifie les moyens »<sup>vii</sup> ?

En d'autres termes, *Game of Thrones* est-il un monde échappant à toute logique ou est-ce que les caractéristiques des personnages influencent leur probabilité de mourir au cours de la série ?

## Table des matières

Résumé :	2
Remerciements :	2
Avertissements :	2
Introduction :	3
<b>1. Méthodologie générale</b>	<b>6</b>
<b>1.1 Modèle de durée non paramétrique (Kaplan-Meier)</b>	<b>6</b>
1.1.1 Temps calendaire ou de survie ? Deux approches pour des objectifs différents	6
1.1.2 Principes, hypothèses et comparaison de fonctions de survie	6
<b>1.2 Régressions logistiques à temps discrets</b>	<b>7</b>
1.2.1 Intérêt et fonctionnement général	7
1.2.2 Significativité	7
1.2.3 Qualité du modèle	7
<b>1.3 Champ et données</b>	<b>8</b>
1.3.1 Les personnages nommés dans le scénario	8
1.3.2 Deux bases pour deux méthodes	8
<b>Un monde violent</b>	<b>9</b>
<b>2. Analyses exploratoires et modèles non paramétriques</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Une première heure de survie à haut risque</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Une première heure de survie à haut risque</b>	<b>10</b>
<b>2.2 L'exemple du sexe : la femme protégée par son objetisation ?</b>	<b>11</b>
2.2.1 Des personnages féminins a priori moins exposés	11
2.2.2 Les femmes dans Game of Thrones : objets de désir	12
<b>3.1 Egalité entre les hommes et les femmes ! ... face à la mort</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Les petits plus pour les fans</b>	<b>16</b>
3.2.1 Jon Snow ne pouvait pas mourir : les intouchables	16
3.2.2 Handicap et retournement du stigmata : "Wear it like armor"	16
3.2.3 Amours interdits condamnés : "He marries his daughters, and they give him more daughters"...	17
3.2.4 Les potentes et la mort : la richesse fonde le statut social ... mais expose à la mort	17
<b>Conclusion</b>	<b>18</b>
<b>Annexes</b>	<b>19</b>
<b>1. Dictionnaire des variables</b>	<b>19</b>
<b>2. Dictionnaire des statistiques descriptives</b>	<b>24</b>
<b>3. Dictionnaire des lifetest</b>	<b>35</b>
3.1 Lifetest non prédéterminées	35

3.2 <i>Lifetest prédéterminées</i> .....	39
<b>4. Reconstitution de la courbe de vie à partir des régressions logistiques</b> .....	<b>42</b>
4.1 <i>Méthode de calcul</i> .....	42
4.2 <i>Modèle unique ou un modèle par sexe</i> .....	42
4.3 <i>Exemple de la structure guerrière</i> .....	43
<b>5. Qualité des modèles</b> .....	<b>44</b>
<b>6. Code SAS</b> .....	<b>45</b>
6.1 <i>Lifetest</i> .....	45
6.2 <i>Modèles imbriqués</i> .....	46
6.3 <i>Régressions logistiques annexes permettant de reconstituer les courbes de survie</i> .....	47
<b>7. Bibliographie</b> .....	<b>49</b>

# METHODOLOGIE GENERALE

Notre étude s'appuiera principalement sur deux types d'analyse qu'il convient de présenter ici.

## 1.1 Modèle de durée non paramétrique (Kaplan-Meier)

### 1.1.1 Temps calendaire ou de survie ? Deux approches pour des objectifs différents

Afin de mesurer l'écoulement du temps, deux possibilités s'offraient à nous : mesurer le temps en années fictives sur la base des ouvrages de G.R.R. Martin (les événements se déroulent entre l'an 297 et 305) ou chronométrer le temps réel (la série dure 58 heures). Par commodité, mais aussi parce que la chronologie de la série diffère de celle des romans, nous avons opté pour la seconde option. Il reste à définir l'horloge selon laquelle nous mesurons la durée de vie des personnages.

Là encore, deux méthodes sont envisageables :

L'analyse "historique" de la série, consisterait à mesurer la durée séparant le début de la série du décès du personnage. Nous aurions ainsi un temps calendaire (Fig. 1) où les durées de vie (symbolisées par les lignes continues) seraient délimitées à gauche par le début de la série et à droite par la mort du personnage (symbolisée par des points noirs) ou par la censure<sup>1</sup>.

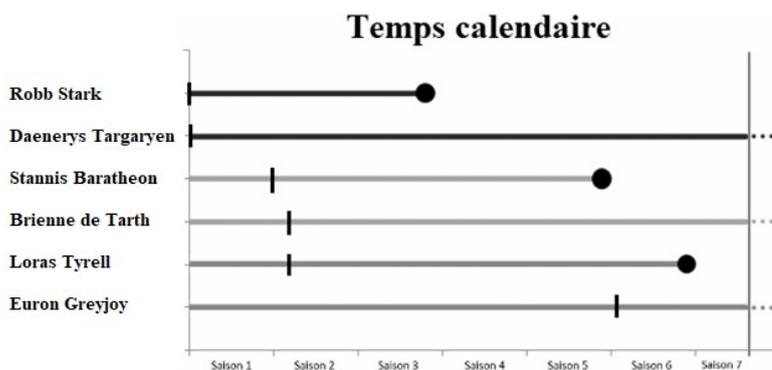


Fig. 1 : Lignes de vie avec une échelle de temps calendaire : permettre l'analyse historique. Robb, Stannis et Loras meurent en fin de saison.

<sup>1</sup> Certains de nos personnages sont censurés : soit parce qu'ils sortent de l'observation (ils n'apparaissent plus à l'écran) soit parce qu'ils ont atteint la fin de la série (fin de l'épisode 7 de la saison 7, soit l'épisode 707) vivants. Dans ces cas, nous ne pouvons affirmer combien de temps ils vont encore vivre.

Cette méthode permet de répondre à la question : "A quel moment de l'histoire de la série les personnages décèdent-ils ?".

Nous ne remettons pas en cause l'intérêt de cette question car nous sommes persuadés qu'il existe des moments plus mortifères que d'autres (notamment les fins de saisons : disgrâce des Stark, bataille de la Néra, noces pourpres, destruction du septuaire ...). Pour autant, nous préférons répondre à une autre question : "Combien de temps un personnage survit-il à partir de son apparition à l'écran ?". L'horloge de référence est alors individuelle. La vie du personnage commence lors de sa première apparition (symbolisée par les traits verticaux). Nous pouvons alors passer d'un temps calendaire (Fig. 1) à un temps de survie (Fig. 2) :

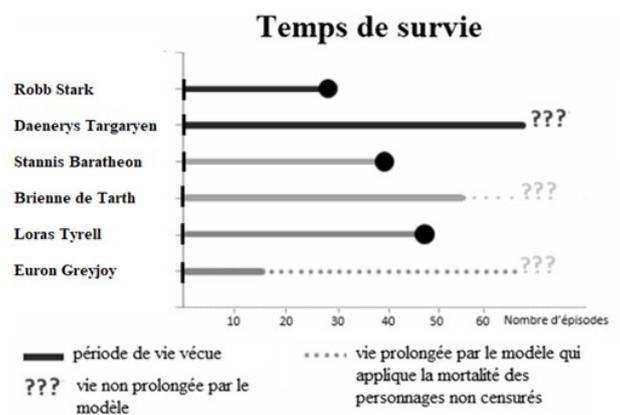


Fig. 2 : Ligne de vie avec une échelle de temps de survie et principe de modèle de durée

### 1.1.2 Principes, hypothèses et comparaison de fonctions de survie

Le modèle de durée non paramétrique fait l'hypothèse que les personnages censurés sont soumis aux mêmes risques de décéder que les personnages non censurés dont nous suivons la trajectoire durant une plus longue durée. A titre d'exemple le modèle appliqué à Euron censuré précocement les risques de mortalité de Loras, Robb, Daenerys, Brienne et des autres personnages ne figurant pas sur le graphique, que l'on suit plus longtemps.

Le modèle de durée non paramétrique est alors en capacité de calculer à chaque moment le nombre de survivants théoriques. Nous parlons de survivants théoriques car le modèle applique les probabilités réelles observées et variant dans le temps à un groupe fictif de 1000 personnages.

Afin de déterminer si deux courbes de survie sont différentes entre elles, nous nous appuyerons sur la statistique du LogRank et de Wilcoxon. Ces tests nous indiquent avec quel risque nous pouvons rejeter l'hypothèse d'égalité entre les courbes de survie. Le test de Wilcoxon accordera plus d'importance aux décès précoces.<sup>VIII</sup> Il nous sera utile puisque de nombreux personnages décèdent rapidement dans *Game of Thrones*.

Ce modèle non paramétrique a toutefois une limite. Il se concentre sur l'impact des modalités d'une variable sans prendre en compte l'influence potentielle d'autres variables (effet de composition). Pour une analyse plus fine, l'emploi de régressions logistiques est alors nécessaire.

## 1.2 Régressions logistiques à temps discrets

### 1.2.1 Intérêt et fonctionnement général

L'utilisation de régression logistique en temps discret (l'unité de mesure n'est plus la minute mais l'épisode) nous permettra notamment :

- (1) De vérifier ce que nous aurons approché avec les analyses exploratoires non paramétriques.
- (2) D'analyser les effets propres, le lien "pur" de chacune de nos variables sur le fait de décéder ou non au cours de l'épisode (c'est-à-dire l'influence d'une variable donnée toutes les autres étant égales par ailleurs).
- (3) D'utiliser la puissance statistique d'une base dont les données sont renseignées pour 398 personnages et 6000 épisodes.

Nous proposons donc ici de modéliser la **probabilité de décéder au cours d'un épisode donné**. La probabilité de décéder est exprimée par :

$$\text{Ln}\left(\frac{h_t}{1-h_t}\right) = \beta_0 + \beta_1 * X_1 \dots + \beta_t * X_t + \dots + \beta_n * X_n,$$

- $X_i$ , les caractéristiques du personnage à l'épisode considéré
- $X_t$ , notre variable temporelle discrète (qui vaut le numéro d'épisode de soumission de chaque personnage)
- $h_t$ , la probabilité de décéder au cours de l'épisode  $t$  considéré, sachant les caractéristiques données
- $\beta_i$ , les coefficients associés aux  $X_i$ .

Ces derniers sont estimés par le modèle afin que les probabilités individuelles de décès calculées soient cohérentes à la réalité. Pour une variable dichotomique (par exemple PROST qui vaut 1 si le personnage est une prostituée, 0 s'il ne l'est pas), un signe positif (resp. négatif) signifie que le fait d'être une prostituée augmente (resp. diminue) la probabilité de décéder au cours d'un épisode considéré.

### 1.2.2 Significativité

La significativité statistique d'un coefficient permet d'évaluer le degré de certitude avec lequel on peut affirmer qu'une variable influe sur le risque de mourir au cours de l'épisode. Comme dans beaucoup d'études en sciences humaines et sociales nous considérerons comme significatifs les résultats avec  $p < 5\%$ . Nous avons tout de même décidé de faire apparaître les significativités avec  $p < 10\%$  (°). Le lecteur averti se souviendra qu'il y a une chance sur 10 pour que le résultat soit erroné.

### 1.2.3 Qualité du modèle

Afin d'estimer la qualité du modèle, nous utiliserons la déviance ( $-2\ln(L)$ ) qui évalue la "distance" entre le modèle et les observations ainsi que l'aire sous la courbe de ROC ( $c$ ), qui varie entre 0 et 1. On considère alors que la

discrimination entre les personnages décédés et les personnages vivants est :

- nulle si l'aire sous la courbe vaut 0,5
- acceptable si elle appartient à  $[0,7 ; 0,8[$  ;
- excellente si elle appartient à  $[0,8 ; 0,9[$  ;
- exceptionnelle si elle est supérieure à 0,9.

Toutefois ces indicateurs sont influencés par le nombre de variables introduites : plus le modèle contient de variables, plus celui-ci sera jugé « bon ». Le critère d'Alsaïke (AIC) permet de pallier ce biais. Il indique en effet la qualité du modèle tout en prenant en compte le nombre de variables introduites. Cet indicateur est à minimiser : plus la vraisemblance du modèle est grande, plus la valeur de ce critère est faible. Il est donc utile de connaître l'AIC du modèle sans variable explicative (souvent noté  $L_0$ ).

Modèle non paramétrique et régression logistique ne s'appuient pas sur les mêmes données qu'il convient de présenter.

### 1.3 Champ et données

#### 1.3.1 Les personnages nommés dans le scénario

Nous nous intéressons aux personnages nommés dans le scénario et apparaissant au cours des sept premières saisons de la série<sup>IX</sup>. Ce choix nous est apparu comme étant un compromis entre efficacité et faisabilité. En n'étudiant que les personnages nommés dans les dialogues nous n'aurions pas disposé de la masse statistique nécessaire. A l'inverse intégrer tous les personnages apparaissant à l'écran aurait ajouté des milliers de personnages anonymes pour lesquels la donnée aurait été très incomplète.

#### 1.3.2 Deux bases pour deux méthodes

Pour les modèles de durée non paramétriques, nous utiliserons une base dans laquelle l'entrée est le personnage (N=398).

Les caractéristiques ne changent donc pas dans le temps et prennent la modalité la plus portée

par les personnages. Notre échantillon de personnages est plus grand que ceux des précédentes études réalisées<sup>X</sup>. Par conséquent, il est davantage constitué de personnages mineurs : le quart des personnages de notre base n'apparaissent qu'une minute à l'écran. Notre base s'appuie aussi sur un grand nombre de variables (une cinquantaine) pour restituer au mieux l'univers complexe de *Game of Thrones*. (Annexe 1).

Pour les régressions logistiques, nous utilisons une deuxième base dans laquelle l'unité d'observation est l'individu\*épisode. Pour chaque individu, il y a autant d'observations que d'épisodes de soumission. Ces derniers correspondent au nombre d'épisodes qui séparent l'entrée (première apparition à l'écran) du personnage de la sortie du personnage (dernière apparition à l'écran ou décès) que le personnage apparaisse à l'écran ou non au cours de ces épisodes. Pour chacune de ces observations la variable d'intérêt vaut 0 si l'individu a survécu à l'épisode considéré, 1 s'il est décédé au cours de l'épisode.

Cette base à plus de 6000 entrées nous permet de bénéficier d'une puissance statistique bien supérieure à celle de la base individu. La majorité des variables varie au cours du temps (Annexe 1).

# UN MONDE VIOLENT

Il ne fait pas bon vivre (*en ayant un nom*) dans le monde de *Game of Thrones*. La violence est omniprésente dans l'univers de la série et trouve sa justification dans le contexte de guerre permanente inspiré des conflits médiévaux<sup>XI</sup>. La justice, se règle par des duels et la peine de mort est courante. Ned Stark, dès le premier épisode, décapite un déserteur devant ses héritiers pour leur donner une leçon : un seigneur fait justice lui-même. Les livres ne sont pas avarés en détails crus et choquants. Mais la force émotionnelle induite par l'image ainsi que la volonté de sensationnalisme des producteurs font que la série apparaît encore plus violente.

Cette place prépondérante de la violence a parfois été sévèrement critiquée comme étant « une dérive barbare inutile »<sup>XII</sup>. Cela a néanmoins l'avantage de fournir de la donnée au démographe qui s'intéresse à la mortalité. Au cours des 7 saisons, 205 des 398 personnages nommés décèdent (51,5% !) avec un temps de survie médian de 8 épisodes. Le niveau de violence ne peut pleinement se comprendre qu'en ayant à l'esprit que seules 2 morts sur 205 étudiées sont naturelles (*Fig. 3*).

Si l'on considère que la saison 1 dure un an, le taux de mortalité par homicide atteint 23 pour 100 habitants nommés<sup>2</sup> ! A titre de comparaison, la Colombie qui connaît un état de guerre entre l'Etat et les mafias mais aussi entre mafias avait en 2010 et selon l'OMS un taux de mortalité par homicide de 61 pour 100.000 habitants. Si la France avait connu une mortalité semblable à celle observée chez les personnages nommés de *Game of Thrones*, 15,5 millions d'homicides auraient été enregistrés en 2017 contre 825 en réalité<sup>XIII</sup>.

Cause de mortalité	Femme	Homme	Total (%)	Total (eff.)
Personnages vivants	62%	44%	48%	193
Personnages morts	38%	56%	52%	205
Animal	2%	2%	2%	7
Mains nues	2%	2%	2%	8
Armes	15%	33%	28%	112
Dont :				
Arme tranchante	11%	25%	22%	86
Arme non tranchante	0%	1%	1%	3
Arme à distance	2%	5%	4%	16
Aute arme	2%	2%	2%	7
Brulé.e vif.ve	3%	6%	6%	22
Ecorché.e vif.ve	0%	3%	2%	8
Pendaison	1%	2%	2%	7
Empoisonnement	4%	2%	3%	10
Naturelle	1%	0%	1%	2
Autre	5%	4%	4%	17
Inconnue	5%	2%	3%	12
<b>Total général (%)</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>-</b>
<b>Total général (eff.)</b>	<b>100</b>	<b>298</b>	<b>398</b>	<b>398</b>

Fig. 3 : des rôles masculins et des rôles féminins

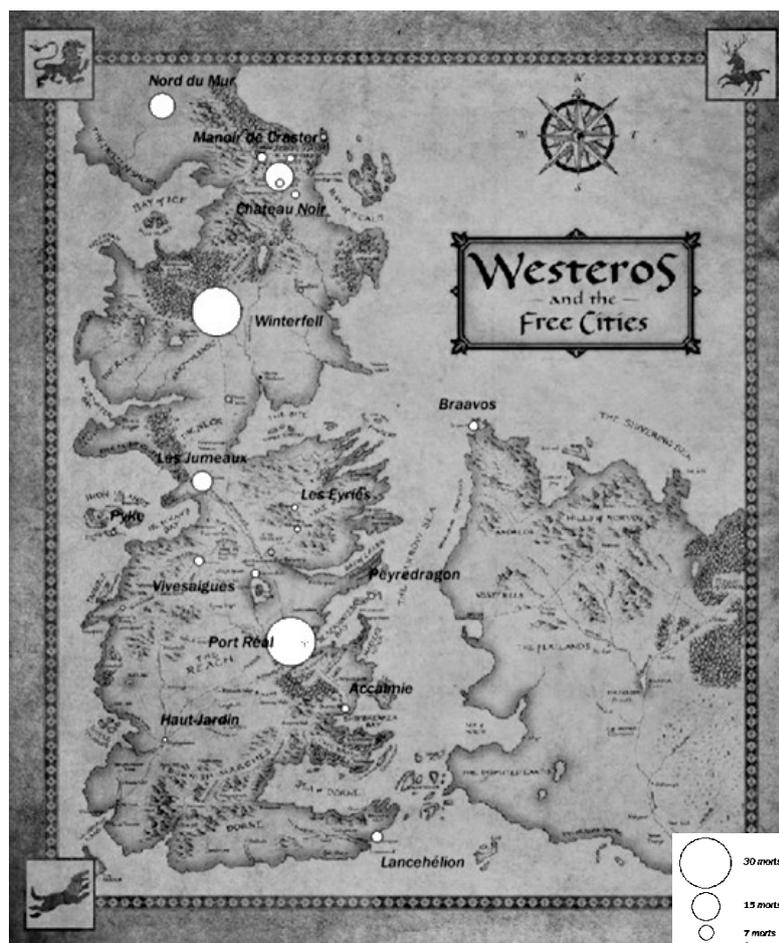


Fig. 4 : répartition géographique des décès

<sup>2</sup> Nombre d'homicides observés durant la saison 1 divisé par la population moyenne en considérant que les personnages apparaissant après la saison 1 sont déjà en vie s'ils en ont l'âge.

# ANALYSES EXPLORATOIRES ET MODELES NON PARAMETRIQUES

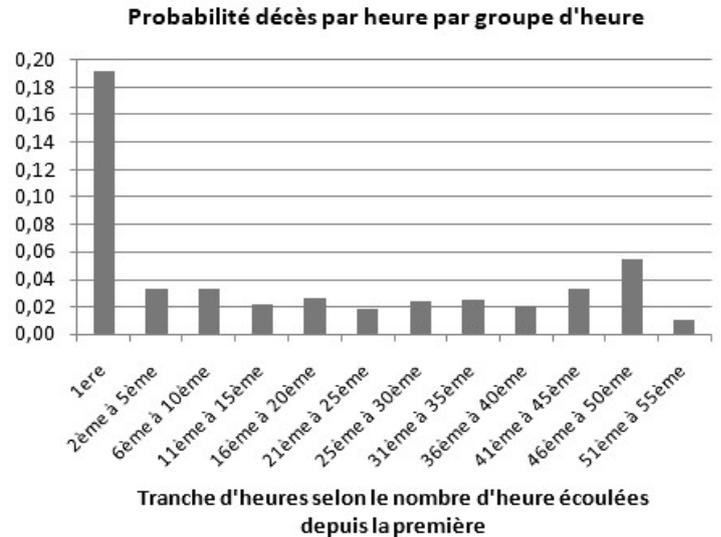
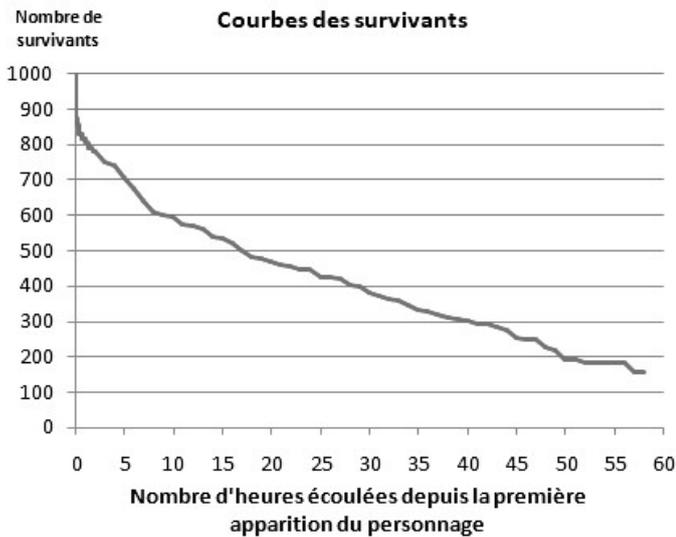


Fig. 5 et 6 : Une première heure de vie à haut risque

**Lecture du graphique de droite** : 2% des personnages décèdent en moyenne entre la 11ème et la 15ème heure de survie.

## 2.1 Une première heure de survie à haut risque

Notre base compte 49% de personnages survivants. En attribuant aux personnages censurés la probabilité de décéder des personnages suivis plus longtemps, le modèle de durée nous permet de dire qu'en l'absence de censure seuls 13% des personnages survivraient à 60h de survie (Fig. 5).

Durant les minutes suivant leur première apparition, les personnages de *Game of Thrones* sont soumis à des risques de mortalité très importants (Fig. 5 et 6). 13% d'entre eux meurent dans les dix premières minutes qui suivent leur apparition. Les probabilités de décès par heure diminuent ensuite passant de 19% au cours de la première heure à 2% à 3% par heure par la suite (Fig. 6). Ainsi, une fois les premières minutes critiques passées, le personnage de *Game of Thrones* voit son "espérance de vie"<sup>3</sup> augmenter (Fig. 7) : elle passe ainsi de 24 heures au moment de la première apparition à 27 heures une fois les cinq premières minutes de vie passées.

Ces premières données générales cachent en réalité de nombreuses disparités selon des sous-populations. De nombreux exemples sont disponibles dans la partie « dictionnaire des lifetest » en annexe. Nous invitons le lecteur à parcourir l'ensemble des modèles de durée, ces derniers étant indispensables pour comprendre les variables influençant la mortalité au cours de la vie des personnages. Nous proposons d'aborder en détail l'exemple du sexe.

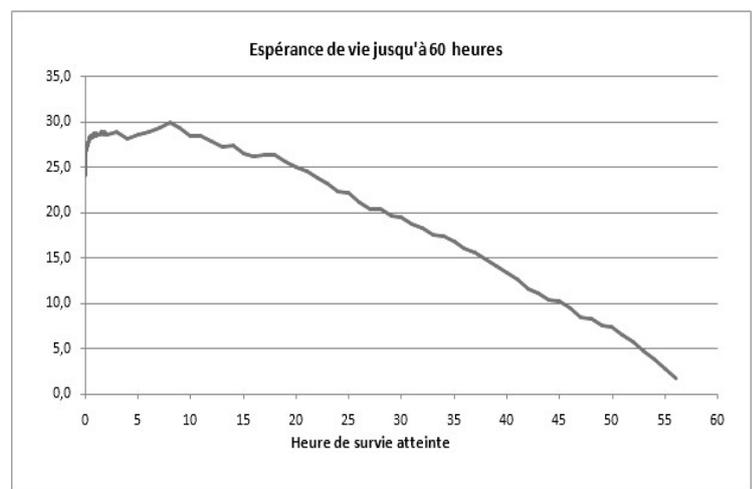


Fig. 7 : Evolution de l'espérance de vie au cours du temps

<sup>3</sup> Puisqu'ils subsistent des personnages en vie à la fin de la série, nous ne pouvons calculer une espérance de vie moyenne classique. Nous sommes en effet incapables de prédire combien de temps ces survivants pourraient encore vivre. Le terme est ici un peu abusif. Ainsi, nous nous contentons de calculer leur espérance de vie bornée à 60 heures. La lecture de l'indicateur est la suivante : sur 60 heures de survie les personnages peuvent espérer vivre en moyenne x heures.

## 2.2 L'exemple du sexe : la femme protégée par son objetisation ?

### 2.2.1 Des personnages féminins a priori moins exposés

Les risques de mortalité des hommes et des femmes se distinguent nettement selon la durée de survie. Les hommes connaissent une mortalité extrême dans les premières minutes ce qui est moins le cas des femmes : 8,6% des femmes meurent au cours de la première heure contre 22,4% des hommes. "L'espérance de vie" est de 29 heures pour une femme à son apparition contre 22 heures et 30 minutes pour un homme.

Mais par la suite, les femmes sont davantage soumises aux risques de décès que les hommes. Ainsi, les femmes ayant survécu jusqu'à leur 15<sup>ème</sup> heure de vie n'ont que 58% de chance d'être encore en vie 25 heures plus tard (à la 30<sup>ème</sup> heure d'exposition) contre 75% pour un homme dans la même situation. Les probabilités moyennes de décès par heure des femmes sont en effet supérieures à celles des hommes de la 11<sup>ème</sup> à la 30<sup>ème</sup> heure de survie (Fig. 9). Ainsi, "l'espérance de vie" pour une femme ayant atteint sa 15<sup>ème</sup> heure de survie est de 24 heures contre 27 heures et 40 minutes pour un homme.



Fig. 10 : Daenerys : une femme et pourtant ,leadeuse

*In fine*, les hommes ont tout de même une plus forte propension à mourir que les femmes puisque 12,8% d'entre eux survivent à 58 heures de vie contre 27,4% des femmes (Fig. 8).

Nous pouvons affirmer à l'aide d'un test du Log-rang (respectivement de Wilcoxon) que les courbes de survie des hommes et des femmes sont en effet différentes sous un risque de 2,0% (respectivement 0,3%). Toutefois cela peut-être dû à des effets des compositions (les hommes combattent notamment plus que les femmes ...).

Il nous semble donc nécessaire d'étudier plus en détail la condition de la femme dans *Game of Thrones*.

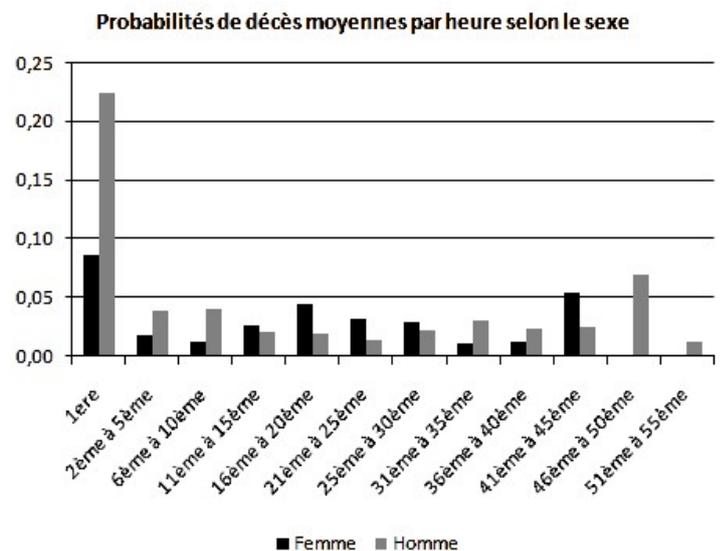
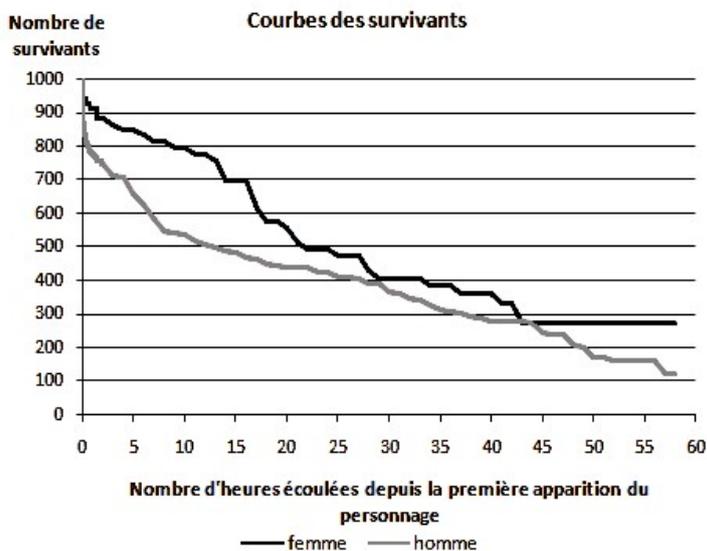


Fig. 8 et 9 : Les hommes et les femmes ne sont pas exposés en même temps aux mêmes risques

### 2.2.2 Les femmes dans *Game of Thrones* : objets de désir

Le corps des femmes, objet de désir, est mis en avant dans la série.

Ainsi, 26% des femmes apparaissent nues au moins une fois (11% des hommes) et 5% entièrement nues (1% des hommes).

De plus, les femmes sont plus jeunes que les hommes. 50% d'entre elles ont 25,5 ans ou moins. L'âge médian des hommes est de 32,5 ans.

Dernier exemple concernant le rapport au corps des femmes dans *Game of Thrones* : les violences sexuelles dont celles-ci sont victimes<sup>xiv</sup>. Les exemples sont nombreux et nous nous passerons exceptionnellement de statistiques : le viol conjugal de Cersei par le roi Robert défait le conte de fées du règne dilibérateur de Westeros. Le viol de Daenerys la nuit de son mariage avec un homme auquel son frère l'a vendue. Le viol perpétré par Jaime sur sa sœur

Cersei et sur le lit de mort de leur fils. Le viol de Sansa par Ramsay comme acte de guerre contre les Stark<sup>xv</sup>.

Notons également que seules 17% des femmes combattent contre 77% des hommes. Or, être un combattant est associé à des risques de mortalité plus élevés (*Annexes 2 et 3*).

Nous avons donc montré à ce stade qu'il existait des différences dans la composition des personnages masculins et féminins. Il existe par ailleurs des différences de mortalité entre habitants et habitantes de Westeros. Il est désormais nécessaire de déterminer si cette composition différente influe sur la mortalité ou si le sexe a bien un effet propre. Pour cela, nous utiliserons des régressions logistiques.



Fig 11 : Missandei, jeune femme visible nue de nombreuses fois au cours de la série

# REGRESSIONS LOGISTIQUES A TEMPS DISCRET

## EFFET PROPRE OU EFFET DE COMPOSITION ?

### 3.1 Egalité entre les hommes et les femmes ! ... face à la mort

Nous avons vu avec les modèles de durée non paramétriques que les femmes semblent mourir moins souvent que les hommes et qu'elles sont également moins exposées aux premières heures de la vie. Mais s'agit-il d'un effet propre du sexe ou n'est-ce là qu'un effet de composition ? A caractéristiques égales, les femmes ont-elles toujours un risque de décéder au cours d'un épisode donné plus faible que celui des hommes ? Pour répondre à cette question, nous avons réalisé quatre modèles imbriqués (Fig. 12) dont la qualité s'améliore (Annexe 5).

**Modèle 1 :** Un premier modèle très simple confirme ce que nous avons vu avec les *lifetest*.. Nous retrouvons l'extrême mortalité du premier épisode. Sans plus de variable de contrôle, les hommes ont une probabilité plus forte de décéder que les femmes.

**Modèle 2 :** Dans ce deuxième modèle, nous ajoutons un certain nombre de variables. Avec l'ajout de la variable *EPI\_VU30*, de forts risques de mortalité apparaissent en fin de vie des personnages (à partir du 50ème épisode de survie). En outre, les personnages de la cohorte 4 (personnages entrés en fin de saison ou en fin de série) ont des risques de décéder au cours de l'épisode significativement plus élevés que les personnages de la cohorte 1 (premier épisode de la série). Nous montrons en effet dans un autre dossier<sup>xvi</sup> que les personnages de la cohorte 1 sont des personnages principaux aimés des spectateurs. Plus nécessaires à l'intrigue, ils ont une plus faible probabilité de décéder par épisode.

Concernant les différences entre les hommes et les femmes, lorsque nous effectuons un contrôle sur l'épisode de vie, la cohorte, l'allégeance, la richesse, le handicap, la pratique sexuelle considérée dans la série comme déviante ainsi que le grand nombre d'apparitions (30 épisodes ou plus), nous pouvons affirmer (avec un risque de 0,5% de nous tromper) que les femmes ont toujours une probabilité plus faible de mourir au cours d'un épisode. Une analyse des rapports de cotes nous indique que les femmes ont par rapport aux hommes, deux fois moins de risque de décéder plutôt que de survivre.

**Modèle 3 :** Nous ajoutons un contrôle par la structure guerrière et par la présence de "personnages éclairs" (n'apparaissant à l'écran que quelques secondes par épisode d'apparition).

Si un homme sur deux est un combattant (hors garde royal, chevalier et combattant religieux) ce qui n'est le cas que d'une femme sur six. Or, ce statut expose à la mortalité (Annexes 2 et 3). Parmi les hommes, la part des personnages éclairs est plus importante (33% d'entre eux ne sont à l'écran que quelques secondes en moyenne par épisode d'apparition contre 28% des femmes). Or, ce statut expose une nouvelle fois à la mortalité (Annexes 2 et 3). Les hommes apparaissent donc comme la chair à canon de *Game of Thrones* en étant à la fois plus souvent des combattants et des personnages éclairs. Ainsi, en ajoutant ces deux variables au modèle, le risque à prendre pour affirmer qu'une femme a une moindre probabilité de décéder toutes choses étant égales par ailleurs augmente : il passe ainsi de 0,5% à 15,6%.

A noter également que nous perdons la très forte significativité du premier épisode de vie puisque la mort de ces personnages éclairs s'y produit.

**Modèle 4:** Les femmes sont en moyenne bien plus jeunes et sont composées à 17% de prostituées. La jeunesse et la prostitution sont deux éléments qui protègent du risque de décéder. Ainsi, par le contrôle supplémentaire de ces deux variables, nous perdons définitivement les inégalités face à mort entre les sexes.

Indicateurs qualité (L0)	Modèle 1	Modèle 2	Modèle 3	Modèle 4
Part paire concordante	65%	79%	80%	80%
c	68%	79%	80%	80%
AIC (1694,1)	1610,3	1547,6	1509,3	1471,9
Déviante (1692,1)	1580,3	1443,6	1395,3	1353,9
<b>Paramètres :</b>				
<b>Coefficient (erreur type) significativité</b>				
Intercept	-4,55 (0,42) ****	-5,34 (0,60) ****	-3,67 (0,67) ****	-3,73 (0,69) ****
<b>Temporalité</b>				
Premier épisode d'apparition	2,24 (0,41) ****	1,54 (0,43) ***	0,89 (0,45) *	0,87 (0,45) °
Entre le 1er et le 4ème épisode de survie	0,85 (0,43) *	0,26 (0,44) 0,55	0,06 (0,45) 0,90	0,07 (0,45) 0,88
Entre le 5ème et le 9ème épisode de survie	0,62 (0,43) 0,15	0,19 (0,44) 0,67	0,14 (0,44) 0,74	0,18 (0,44) 0,68
Entre le 10ème et le 14ème épisode de survie	0,19 (0,47) 0,68	-0,16 (0,48) 0,74	-0,15 (0,48) 0,75	-0,19 (0,48) 0,69
Entre le 15ème et le 19ème épisode de survie	0,34 (0,47) 0,46	0,09 (0,47) 0,85	0,08 (0,48) 0,86	-0,06 (0,49) 0,90
Entre le 20ème et le 24ème épisode de survie	0,17 (0,50) 0,74	0,00 (0,50) 0,99	0,01 (0,50) 0,98	0,04 (0,51) 0,94
Entre le 25ème et le 29ème épisode de survie	-0,12 (0,54) 0,83	-0,20 (0,54) 0,71	-0,19 (0,54) 0,73	-0,17 (0,55) 0,75
Entre le 30ème et le 34ème épisode de survie	Référence	Référence	Référence	Référence
Entre le 35ème et le 39ème épisode de survie	0,20 (0,54) 0,71	0,40 (0,55) 0,46	0,45 (0,55) 0,41	0,44 (0,55) 0,43
Entre le 40ème et le 44ème épisode de survie	0,39 (0,54) 0,47	0,81 (0,55) 0,14	0,87 (0,55) 0,12	0,84 (0,55) 0,13
Entre le 45ème et le 49ème épisode de survie	0,25 (0,59) 0,67	0,80 (0,60) 0,19	0,87 (0,61) 0,15	0,86 (0,61) 0,16
Entre le 50ème et le 54ème épisode de survie	0,52 (0,59) 0,38	1,44 (0,61) *	1,54 (0,62) *	1,57 (0,62) *
Entre le 55ème et le 59ème épisode de survie	0,84 (0,60) 0,16	2,37 (0,63) ***	2,40 (0,64) ***	2,50 (0,65) ***
Au-delà du 59ème épisode de survie	0,30 (0,70) 0,67	2,87 (0,81) ***	2,81 (0,81) ***	2,77 (0,81) ***
<b>Sexe</b>				
Femme	Référence	Référence	Référence	Référence
Homme	0,63 (0,20) **	0,63 (0,22) **	0,35 (0,25) 0,16	-0,03 (0,27) 0,90
<b>Cohorte</b>				
Cohorte 1	-	Référence	Référence	Référence
Cohorte 2	-	0,29 (0,34) 0,39	0,33 (0,34) 0,33	0,07 (0,35) 0,83
Cohorte 3	-	-0,25 (0,37) 0,51	-0,35 (0,37) 0,34	-0,51 (0,38) 0,18
Cohorte 4	-	1,14 (0,28) ****	0,98 (0,29) ***	0,81 (0,30) **
<b>Grand nombre d'épisodes d'apparition</b>				
Ne cumule pas, à l'épisode considéré, plus de 30 épisodes d'apparition	-	Référence	Référence	Référence
Cumule, à l'épisode considéré, plus de 30 épisodes d'apparition	-	-3,33 (1,12) **	-3,48 (1,11) **	-3,55 (1,11) **
<b>Handicape</b>				
Aucun	-	Référence	Référence	Référence
Physique	-	-1,81 (0,75) *	-1,71 (0,80) *	-1,78 (0,80) *
Mental	-	-0,79 (0,89) 0,37	-0,45 (0,84) 0,59	-0,22 (0,82) 0,78
Social	-	-1,18 (0,47) *	-1,15 (0,47) *	-0,92 (0,47) °
Autre	-	-1,64 (1,09) 0,13	-1,57 (1,10) 0,15	-1,49 (1,10) 0,17
<b>Pratiques considérées comme déviantes</b>				
Aucune déviance	-	Référence	Référence	Référence
Déviante sexuelle non répréhensible	-	0,28 (0,30) 0,34	0,13 (0,31) 0,68	0,09 (0,32) 0,79
Homosexualité	-	-1,44 (0,82) °	-1,50 (0,83) °	-1,13 (0,81) 0,16
Orgie/Echangisme/Polygamie	-	-0,64 (0,75) 0,39	-0,31 (0,75) 0,68	-0,43 (0,75) 0,57
Pédophile	-	-0,20 (0,86) 0,82	0,39 (0,88) 0,66	-0,21 (0,94) 0,83
Sadique	-	0,72 (0,60) 0,24	0,86 (0,61) 0,16	1,04 (0,62) °
Violleur	-	0,90 (0,36) *	1,01 (0,37) **	0,93 (0,38) *
<b>Richesse</b>				
Sans biens	-	Référence	Référence	Référence
Protection financière	-	0,78 (0,36) *	0,69 (0,36) °	0,80 (0,38) *
Richesse foncière	-	0,67 (0,38) °	0,82 (0,39) *	0,95 (0,41) *
Grande richesse foncière	-	1,55 (0,46) ***	1,90 (0,48) ****	1,98 (0,49) ****
Grande richesse pécunière	-	1,32 (0,55) *	1,79 (0,57) **	1,54 (0,61) *
**** p < 0,0001 *** p < 0,001 ; ** p < 0,01 ; * p < 0,05 ; ° p < 0,10				
- : variable non mise dans le modèle				

Allégeance				
Aucune	-	Référence	Référence	Référence
Stark	-	0,25 (0,39) 0,52	0,10 (0,43) 0,82	-0,16 (0,44) 0,71
Targaryen	-	-0,21 (0,49) 0,67	-0,30 (0,56) 0,59	-0,48 (0,58) 0,40
Lannister	-	-1,16 (0,44) **	-1,26 (0,47) **	-1,44 (0,48) **
Baratheon	-	-1,18 (1,11) 0,29	-1,11 (1,12) 0,33	-1,22 (1,12) 0,28
Kingsguard	-	-2,01 (0,82) *	-2,68 (1,08) *	-2,59 (1,08) *
Tyrell	-	-0,93 (0,73) 0,20	-0,78 (0,74) 0,29	-1,06 (0,74) 0,15
Martell	-	-0,18 (0,60) 0,77	-0,49 (0,66) 0,45	-0,62 (0,66) 0,35
Dissident-Baratheon	-	1,08 (0,53) *	0,72 (0,57) 0,20	0,53 (0,58) 0,35
Bolton	-	0,04 (0,49) 0,94	0,03 (0,54) 0,95	-0,17 (0,55) 0,75
Greyjoy	-	0,68 (0,47) 0,15	0,77 (0,52) 0,14	0,60 (0,54) 0,26
Frey	-	-0,76 (0,58) 0,19	-1,03 (0,60) °	-1,44 (0,64) *
Val	-	-0,84 (0,81) 0,30	-0,94 (0,79) 0,23	-1,24 (0,79) 0,12
Fanatiques religieux	-	-0,46 (0,52) 0,38	-0,45 (0,57) 0,43	-0,57 (0,58) 0,33
Garde de Nuit	-	-0,24 (0,40) 0,56	-0,41 (0,46) 0,37	-0,59 (0,47) 0,22
Peuple libre	-	1,09 (0,47) *	1,08 (0,51) *	0,83 (0,54) 0,13
Dothraki	-	0,51 (0,47) 0,28	0,49 (0,52) 0,34	0,40 (0,53) 0,45
Corneille à trois yeux	-	0,52 (0,81) 0,52	0,25 (0,83) 0,76	-0,19 (1,12) 0,86
Sans Visage	-	-1,59 (1,07) 0,14	-1,79 (1,17) 0,13	-1,93 (1,18) 0,10
Autre	-	-0,59 (0,46) 0,20	-0,55 (0,49) 0,26	-0,30 (0,52) 0,56
Combattant.e				
N'est pas un.e combattant.e	-	-	Référence	Référence
Chevalier	-	-	-0,11 (0,40) 0,77	-0,11 (0,40) 0,78
Garde royal	-	-	0,80 (0,69) 0,25	0,72 (0,69) 0,30
Combattant religieux	-	-	0,75 (0,60) 0,21	0,85 (0,61) 0,16
Autre combattant.e	-	-	0,57 (0,25) *	0,66 (0,25) **
Temps moyen à l'écran par épisode d'apparition				
Quelques secondes	-	-	Référence	Référence
Plus de quelques secondes	-	-	-1,72 (0,27) ****	-1,81 (0,27) ****
Prostitution				
N'est pas un.e prostitué.e	-	-	-	Référence
Est un.e prostitué.e	-	-	-	-1,13 (0,83) 0,17
Age				
Âge au cours de l'épisode	-	-	-	0,02 (0,01) **
**** p < 0,0001 *** p < 0,001 ; ** p < 0,01 ; * p < 0,05 ; ° p < 0,10 - : variable non mise dans le modèle				

Fig.12 : modèles imbriqués de régression à temps discret

Pour conclure, si les femmes n'étaient pas plus souvent des prostituées ou encore qu'elles combattaient dans les mêmes proportions que les hommes, elles mourraient probablement autant que ces derniers. Que les féministes se rassurent donc : il y a bien égalité entre les hommes et les femmes dans *Game of Thrones* ... Face à la mort en tout cas.

## 3.2 Les petits plus pour les fans

### 3.2.1 Jon Snow ne pouvait pas mourir<sup>4</sup> : les intouchables

Nous considérons que les personnages étant apparus dans plus de 30 épisodes deviennent des personnages principaux<sup>5</sup>. Il s'agit de personnages repères pour les téléspectateurs. De fait, sur les 18 personnages dépassent cette limite des 30 apparitions pour un total de 357 personnages\*épisodes, un seul décède : le non-regretté et intrigant Petyr Baelish. Ainsi, nous pouvons dire avec un risque de 0,1% que les scénaristes peinent à tuer les héros<sup>6</sup> de la série<sup>xvii</sup>. Cela met à mal l'idée pourtant très répandue selon laquelle aucun personnage n'est à l'abri de mourir. Le rapport de cotes se passe de tout commentaire : les personnages étant déjà apparus dans 30 épisodes et plus ont 34 fois moins de risque de mourir au cours d'un épisode plutôt que de ne pas mourir que les autres personnages.



Fig.13 : En temps que personnage principal, Jon Snow ne pouvait pas mourir ... Dès l'épisode 510 en tout cas.

### 3.2.2 Handicap et retournement du stigmaté : "Wear it like armor" <sup>xviii</sup>



Fig.14 : Tyrion Lannister : nain et survivant... jusqu'à présent

La série est pleine de personnages portant des stigmates<sup>xix</sup>. Ceux qui s'éloignent l'"Andal normal" s'exposent à la stigmatisation. Le portrait semble noir mais le retournement du stigmaté est possible<sup>xx</sup>. Et c'est ce qui semble se passer avec le handicap : nous pouvons affirmer d'après le dernier modèle et avec un risque de risque de 2,5% (respectivement 5,1%) que les personnages ayant un handicap physique (respectivement social) ont une plus faible probabilité de décéder au cours d'un épisode que ceux n'en ayant pas. Les handicapés physiques ont ainsi 6 fois moins de risque de mourir au cours d'un épisode plutôt que de ne pas mourir par rapport à un personnage non handicapé. Les

<sup>4</sup> Jon Snow, l'un des personnages principaux est mort au cours de l'épisode 510. Il revient toutefois à la vie en début de saison 6.

<sup>5</sup> Notre variable indicatrice *Epi\_30* indique si un personnage est déjà apparu 30 fois ou plus au cours de la série. Afin d'éviter toute prédétermination elle varie bien évidemment au cours du temps (elle vaut donc 0 jusqu'au 30ème épisode d'apparition).

<sup>6</sup> Personnages ayant dépassés les 30 épisodes d'apparition.

personnages portant un handicap dit “social” (notamment la bâtardise) ont 2,5 fois moins de risque de mourir au cours d’un épisode plutôt que de ne pas mourir par rapport à un personnage non handicapé. Les autres types de handicap n’ont pas d’effet significatif sur la mortalité.

### 3.2.3 Amours interdits condamnés : “*He marries his daughters, and they give him more daughters*”<sup>xxi</sup>



Fig. 15 : Le sadique Joffrey n’a pas fait de vieux os. Son nom de famille (Baratheon) ne l’a pas sauvé

Lors du visionnage de la série, il nous a semblé que les personnages ayant des pratiques sexuelles considérées comme déviantes par leurs homologues connaissent une mortalité plus importante (d’abord parce que ces pratiques sont sévèrement réprimées mais peut-être aussi parce qu’une certaine morale serait, contre toute attente, à l’œuvre dans la série<sup>xxii</sup>) : de fait, les violeurs et les sadiques ont trois fois plus de risque de décéder au cours d’un épisode plutôt que de ne pas décéder par rapport aux personnages à la sexualité considérée comme normale (risque respectif de 1,5% et 9,3%). Notons par ailleurs que les personnages ayant une pratique sexuelle considérée comme déviante ont une impopularité moyenne trois fois plus élevée que ceux n’en ayant pas (232 votes contre 63 pour les autres).

### 3.2.4 Les potentes et la mort : la richesse fonde le statut social ... mais expose à la mort

L’univers de *Game of Thrones* peut-être comparé à la société féodale de l’Occident médiéval. Dans un monde quasiment exclusivement rural, la possession de la terre est le fondement de la richesse et du statut social élevé. Une élite marchande minoritaire existe aussi. Si cette puissance permet un mode de vie privilégié<sup>xxiii</sup> elle expose toutefois à la mort. En effet, les personnages ne disposant ni de biens propres ni de la protection (y compris financière) d’un seigneur ou d’une institution sont significativement moins exposés que les autres personnages (modèle 4, toutes choses étant égales par ailleurs). A l’inverse, les personnages jouissant d’une très grande fortune pécuniaire (notamment les esclavagistes d’Essos) ont cinq fois plus de risque de décéder au cours d’un épisode plutôt que de ne pas décéder par rapport aux personnages sans biens. Ce rapport de cotes est de sept pour les plus grands seigneurs fonciers (gouverneurs et monarques). Ce phénomène est propre aux événements qui se déroulent au cours des 7 saisons. En effet, Westeros entre dès la saison 1 dans un temps de trouble politique. En temps de guerre, il ne fait pas bon être un seigneur ou faire partie de son armée ... Ainsi, la guerre des Cinq Rois (nom donné par les mestres de la Citadelle aux événements ayant cours durant la série) peut amener à une recomposition des jeux politiques de par la très forte mortalité de l’élite foncière et marchande.

# CONCLUSION

Si les hommes, comparativement aux femmes, semblaient particulièrement en proie à l'extrême mortalité de la première heure de vie, nous avons vu que ceci s'expliquait par des phénomènes de composition.

En effet, les hommes comptent parmi leur rang de nombreux combattants étant de surcroît souvent des personnages mineurs. Les femmes, de leur côté, sont plus jeunes et plus rarement combattantes. Ces éléments expliquent les différences de mortalité précédemment observées. Les régressions logistiques mises en œuvre montrent que si les femmes étaient aussi souvent combattantes, mineures pour l'intrigue ou encore aussi âgées que les hommes elles décèderaient alors autant qu'eux.

Les régressions ont permis de mettre en avant de nombreux facteurs de risque. Toutes choses égales par ailleurs, certains handicaps peuvent protéger des risques de décéder tandis que les personnes possédant de grandes richesses sont davantage exposées.

Nous montrons également qu'une fois un certain nombre d'épisodes d'apparition atteints, les personnages de *Game of Thrones* semblent quasiment immunisés contre la mort. Ainsi, l'idée répandue selon laquelle *Game of Thrones* est un monde où la mort frappe aléatoirement semble réfutée.

Il n'en demeure pas moins que si les personnages principaux sont plus à l'abri que les autres, certains d'entre eux décèdent tout de même. Peut-on en dire autant de beaucoup d'autres séries ? Cela reste à vérifier par l'étude d'autres séries !

# ANNEXES

## 1. Dictionnaire des variables

Le dictionnaire donné ci-dessous est relatif à la base des personnages\*épisodes composée de 6411 lignes. Les variables ne sont effectivement pas toujours les mêmes dans la base des personnages (qui comportent 398 lignes). Certains regroupements de modalités ont du être effectués sur cette dernière (faute d'effectifs suffisants).

De plus un grand nombre de variables décrites peuvent changer au cours du temps pour un même personnage. Pour chaque variable nous indiquons :

- En majuscule à gauche : le nombre de la variable dans la base SAS
- Entre crochets à droite : le type de variable (numérique ou caractère)
- En italique à droite : "variable" si la variable peut changer de valeur pour un personnage au cours du temps, "fixe" si elle reste identique pour tous les personnages

**NOM\_FR** [Texte] Fixe

Nom du personnage dans la version française du scénario

**IDENT\_UNIQUE** [Texte] Variable

Identifiant unique formé de la concaténation de NOM et de CUM\_SOUJIS (c'est-à-dire l'épisode considéré)  
Exemple : Arya Stark qui apparaît dans l'épisode 101 a pour cette observation-épisode "Arya Stark101" comme IDENT\_UNIQUE. A l'épisode (la ligne) suivant, elle aura comme IDENT\_UNIQUE "Arya Stark102"...

**TYPE** [Texte] Fixe

Modalités : **Animal, Humain, Non humain, Dragon.**

Exemples de non "autre" : géants, marcheurs blancs ...

**SEXE** [Texte] Fixe

Modalités : **Homme, Femme, Non sexables**

Remarque : "?" pour les dragons qui sont non sexables

**NUM\_AGE** [Num.] Variable

Âge au début de l'épisode<sup>7</sup>

Remarques : on suppose qu'une saison dure un an et que le temps s'écoule linéairement en fonction des minutes de chaque épisode.

Valeur vide pour animaux et non-humains.

**AGE5** [Texte] Variable

Variable de classe constituée à partir de NUM\_AGE

Modalités : **Moins de 10 ans, 10-15 ans, 15-20 ans, 20-25 ans, 25-30 ans, 30-35 ans, 35-40 ans, 40-45 ans, 45-50 ans, 50-55 ans, 55-60 ans, 60-65 ans, 65-70 ans, Plus de 70 ans et NC**

**STATMAR** [Texte] Variable

Modalités : **Marié.e, Célibataire, Veuf, Vœux de chasteté** (automatique pour les gardes de nuit, les garde royaux ainsi que les septons et septas), **Inconnu ou NC** (personnages dont on ne connaît pas le statut marital + animaux et nourrissons).

Remarque : Nous avons essayé de faire une variable de respect du statut qui aurait valu "Non" si un personnage marié trompe son partenaire (ex : Cersei Lannister ...) ou si un personnage ayant fait vœux de chasteté ne les respecte pas (Jon Snow ou Jaime Lannister). Toutefois les effectifs ne l'ont pas permis.

**ENF\_ILL** [Texte] Fixe

De combien d'enfant(s) illégitime(s) le personnage est-il le père ou la mère ?

**I\_ENF\_ILL** [Texte] Fixe

Variable dichotomique créée à partir de ENF\_ILL (NC pour nourrissons et animaux)

**ENF\_LEG** [Texte] Fixe

De combien d'enfant(s) légitime(s) le personnage est-il le père ou la mère ?

**I\_ENF\_LEG** [Texte] Fixe

Variable dichotomique créée à partir de ENF\_LEG (NC pour nourrissons et animaux)

<sup>7</sup> D'après les scénarii et les informations recueillies sur *fandom*, nous obtenons l'âge en début de série. Nous faisons ensuite l'hypothèse qu'une saison est égale à un an et donc qu'un épisode est égal à un dixième d'année pour faire vieillir nos personnages à chaque épisode.

**CORP***[Texte] Fixe*

Modalités : **Moins que la moyenne, Moyenne, Plus que la moyenne, Musclé, NC** (animaux et nourrissons)

Remarque : Lorsque les mensurations de l'acteur étaient disponibles sur internet, nous nous sommes appuyés sur l'IMC (poids en kg / taille en cm<sup>2</sup> : valeur de la modalité moyenne entre 18,5 et 25). En l'absence d'informations et pour limiter la part de l'arbitraire, nous avons recueilli plusieurs avis différents.

**HAND***[Texte] Variable*

Modalités : **Physique, Mental, Social, Autre.**

Remarque : Nous considérons que la bâtardise est un handicap social<sup>xxiv</sup>. Nous incluons certes la bâtardise et la grise écaille (maladie de peau que l'on pourrait comparer à la lèpre)<sup>xxv</sup> qui sont deux handicaps essentiellement sociaux. Mais la frontière peut-être ensuite floue sur ce qui relève du handicap ou non. Les femmes sont-elles handicapées de par leur sexe dans une société où prime la règle de primo géniture masculine ? Nous avons décidé d'avoir une vision restrictive du handicap.

**DEVSEX***[Texte] Variable*

Modalités : **Aucune déviance, Violeur, Pédophile** (les mariages scellant des alliances entre deux familles par l'union d'une (très) jeune fille et d'un homme (beaucoup) plus âgé ne comptent pas. Cela fait en effet partie intégrante des logiques politiques de l'époque et cela n'est donc pas répréhensible à Westeros), **Inceste** (entre frère et sœur uniquement : depuis le renversement de la monarchie targaryenne, l'inceste n'est plus toléré y compris pour la classe dirigeante), **Sadique, Homosexuel, Orgie/Echangisme/Polygamie** (si la polygamie est autorisée par certains peuples d'Essos, elle ne l'est pas à Westeros), **Déviance non répréhensible** (si le fait d'aller quotidiennement dans une maison close de Petyr Baelish n'est pas une répréhensible en soi, elle suscite un certain jugement moral), **NC**.

Remarque : Il ne s'agit nullement d'un jugement de notre part. En effet, l'homosexualité apparaît comme déviance dans l'univers de la série puisqu'elle est sévèrement réprimée. Il s'agit donc de pratiques sexuelles considérées dans la série (par les personnages) comme déviantes.

**GA***[Num.] Variable*

Modalités : **1 : Trône de fer** (membres de la famille sur le trône + garde royale de Port Réal + serviteurs), **2 : Alliés du trône de fer** (personnages ayant fait allégeance au trône de fer), **3 : Alliance indépendante non dissidente** (en dehors des jeux politiques : par exemple les Moineaux ou les Sans Visages) **4 : Alliance ennemie mais ne convoitant pas le trône** (par exemple Jon Snow lorsqu'il a pour ennemi les marcheurs blancs), **5 : Alliance dissidente** (ennemis du trône de fer convoitant le pouvoir. Par exemple Stannis Baratheon ou Robb Stark) **6 : Alliance Daenerys** (nous avons différencié 5 et 6 car nous avons observé une forte attraction de l'alliance Daenerys en fin de série), **7 : Aucune alliance**

**ALL***[Texte] Variable*

Modalités : **Bolton, Dissident Baratheon** (Que ce soit Stannis ou Renly une fois qu'ils se sont déclarés rois), **Esclavagiste** (Membres de l'aristocratie marchande et esclavagistes d'Essos, y compris les Treize même si le terme d'esclavagiste est impropre), **Greyjoy** (du temps de Balon, ensuite Yara rejoint les Targaryen et Euron les Lannister), **Peuple libre** (dont Géants, Thenn ...), **Dothraki** (avant que KhalDrogo promette à Daenerys le trône de Fer), **Frey, Targaryen, Fanatiques religieux** (Fraternité sans Bannières, Septons/Septas, Foi militante ...), **Garde de Nuit, Autre** (Allégeances trop faibles en effectif pour être distinguées), **Aucune, Lannister** (y compris Joffrey, Tommen et Myrcella même s'ils portent le nom de Baratheon) **Stark**.

Remarque : Nous comprenons dans une allégeance les membres de la famille, les vassaux, les serviteurs ainsi que les combattants. Lorsque le serment est prêté pour infiltrer une allégeance, il ne compte pas (ex : Locke infiltre la Garde de Nuit pour les intérêts des Bolton. Il reste ainsi Bolton).

**ENN***[Texte] Variable*

Modalités : **Aucun, Autre, Greyjoy, Ellaria Sand, Les Sept, Bolton, Frey, Dissident-Stannis, Targaryen, Garde de Nuit, Sept Couronnes, Esclavagiste, Marcheur Blanc, Peuple Libre, Stark, Lannister**

Remarques : Il s'agit de l'allégeance ennemie. Lorsqu'aucun ennemi principal ne se détache (Petyr Baelish ou Cersei Lannister ...), nous avons mis la modalité "autre"

**TRAHISON***[Num.] Variable*

Nombre de trahison(s) commise(s) par le personnage au cours de l'épisode.

Remarque : Nous comptabilisons ici les personnages trahissant les membres de leur allégeance, revenant sur leur parole ou leur alliance, complotant ... Le meurtre d'un personnage jusqu'alors allié n'a pas été comptabilisé comme une trahison mais comme un meurtre (voir variables TNN, TN, COMM).

**C\_TRAHISON***[Num.] Variable*

Cumul des trahison(s) commise(s) par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré

Variable de classe relative à C\_TRAHISON

**DISSIDENT3**

[Num.] Variable

Le personnage s'oppose-t-il au système politique ou au gouvernement en place (trône de fer détenu par les Baratheon puis les Lannister) ?

Modalités : **Dissident/Non dissident**

Remarque : Il s'agit là d'une dissidence plus idéologique que factuelle. Notre critère de distinction réside dans la reconnaissance ou non de la légitimité du pouvoir central et non dans l'opposition militaire. Les membres d'une allégeance dissidente (Stark après la mort de Ned ou les Targaryen ...) sont par extension considérés comme dissidents. Inversement pour les allégeances non dissidentes (Frey, Bolton ...). Nous aurions aussi pu distinguer parmi les dissidents les soutiens actifs des indifférents.

**RICH**

[Texte] Variable

Modalités : **Sans biens, Protection financière** (personnages ne disposant d'aucun bien ou de très peu en son nom propre mais disposant d'une protection financière d'un puissant ou d'une institution. Ex : Garde de Nuit, Jorah Mormont, Garde royale, servant.e.s, prostitué.e.s, esclaves ...), **Capital foncier** (nous comprenons ici n'importe quel personnage disposant de terres. Nous considérons en effet que *Game of Thrones* met en scène un modèle social et économique assez proche de celui observé dans l'Europe occidentale médiévale. La terre, constitue le fondement de la richesse et du statut de puissant. C'est en effet ce qui permet de dominer les autres hommes dans une société presque exclusivement rurale : 6 villes dans tout Westeros. De plus c'est dans les campagnes qui nourrissent les hommes que les richesses sont créées), **Grande richesse foncière** (cette modalité se différencie de Capital foncier par l'absence de seigneurs : il s'agit donc de gouverneurs et de monarques) et **Grande richesse pécunière** (il s'agit d'une élite marchande minoritaire. Nous comprenons notamment l'élite esclavagiste marchande d'Essos).

**NOBL**

[Texte] Variable

Modalités : **Roturier** (personnages non nobles), **Ancien noble** (nobles intégrant des institutions où la noblesse n'est pas reconnue : garde royale, Garde de Nuit, Foi Militante + nobles mis au ban de la société par exemple Jorah Mormont), **Non héritier non seigneur** (membres d'une famille noble mais ne pouvant prétendre à la diriger), **Héritier de vassal, Seigneur vassal** (nous considérons comme vassal un seigneur ayant prêté allégeance. Ils ont en effet des obligations militaires mais aussi de conseil ...), **Héritier de seigneur, Seigneur** (nous comprenons ici les grands seigneurs qui gouvernent une province : Targaryen, Lannister pour les Terres de l'Ouest, Tyrell puis Tarly pour le Bief, Stark puis Bolton pour le Nord, Martell pour Dorne, Arryn pour le Val, Tully puis Frey pour la Région des Rivières), **NC** (Animaux et nourrissons)

**COMM**

[Num.] Variable

Nombre de meurtre(s) commandité(s) commis par le personnage au cours de l'épisode

Remarque : Organisation d'un assassinat, d'un crime même lorsqu'il est indirect. Par exemple, Cersei Lannister commande l'explosion du Septuaire afin de tuer ses ennemis directs (Foi militante, Tyrell, certains membres de sa propre famille qui conteste son pouvoir ...). Tous les personnages nommés décédant lors de cet événement sont comptabilisés même s'il ne s'agissait pas de la cible première. Compte tenu des effectifs, il n'était pas envisageable de discrétiser la variable numérique. Nous n'avons pas non plus laissé la variable en numérique car nous avons peur d'un effet non linéaire sur la mortalité.

**C\_COMM**

[Num.] Variable

Cumul des meurtres commandités commis par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré

Variable de classe : **CL\_C\_COMM**

**IMPOP\_COMM**

[Num.] Variable

Nombre de vote(s) d'impopularité recueilli(s) par les personnages dont le meurtre a été commandité par le personnage au cours de l'épisode

**C\_IMPOP\_COMM**

[Num.] Variable

Cumul de vote(s) d'impopularité recueilli(s) par les personnages dont le meurtre a été commandité par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré.

Variable de classe : **CL\_C\_IMPOP\_COMM**

**POP\_COMM**

[Num.] Variable

Nombre de vote(s) de popularité recueilli(s) par les personnages dont le meurtre a été commandité par le personnage au cours de l'épisode

**C\_POP\_COMM**

[Num.] Variable

Cumul de vote(s) de popularité recueilli(s) par les personnages dont le meurtre a été commandité par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré.

Variable de classe : **CL\_C\_POP\_COMM**

**TN**

[Num.] Variable

Nombre de personnage(s) nommé(s) tué(s) par le personnage au cours de l'épisode

<b>C_TN</b>	[Num.] Variable
Cumul de personnage(s) nommé(s) tué(s) par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré. Variable de classe : <b>CL_C_TN</b>	
<b>IMPOP_TN</b>	[Num.] Variable
Nombre de vote(s) d'impopularité recueilli(s) par le(s) personnage(s) nommé(s) tué(s) par le personnage au cours de l'épisode	
<b>C_IMPOP_TN</b>	[Num.] Variable
Cumul du nombre de vote(s) d'impopularité recueilli(s) par le(s) personnage(s) nommé(s) tué(s) par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré. Variable de classe : <b>CL_C_IMPOP_TN</b>	
<b>POP_TN</b>	[Num.] Variable
Nombre de vote(s) de popularité recueilli(s) par le(s) personnage(s) nommé(s) tué(s) par le personnage au cours de l'épisode	
<b>C_POP_TN</b>	[Num.] Variable
Cumul du nombre de vote(s) de popularité recueilli(s) par le(s) personnage(s) nommé(s) tué(s) par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré Variable de classe : <b>CL_C_POP_TN</b>	
<b>TNN</b>	[Num.] Variable
Nombre de personnage(s) non nommé(s) tué(s) par le personnage au cours de l'épisode	
<b>C_TNN</b>	[Num.] Variable
Cumul de personnage(s) non nommé(s) tué(s) par le personnage depuis son apparition jusqu'à l'épisode considéré. Variable de classe : <b>CL_C_TNN</b>	
<b>COMBATTANT</b>	[Texte] Variable
<u>Modalités</u> : <b>Non combattant.e</b> , <b>Garde royale.e</b> (y compris les gardes des dissidents au trône), <b>Chevalier</b> (nous les différencions car il s'agit d'un rang et d'un honneur. Ils sont supposés suivre un code d'honneur), <b>Combattants religieux</b> (Fraternités sans bannières, Moineaux ...) et <b>Autre combattant.e</b> . <u>Remarque</u> : Nous n'incluons pas la modalité Garde de Nuit (qui reste Autre combattant) car il s'agit déjà d'une allégeance.	
<b>PROST</b>	[Texte] Fixe
Le personnage se prostitue-t-il, que cela soit de son plein gré ou contre son gré (esclave détenu.e par un maître qui le.la force à travailler dans un bordel) <u>Modalités</u> : <b>Oui/Non</b>	
<b>IMPOP</b>	[Num.] Fixe
Nombre de votants ayant indiqué que le personnage fait partie de ceux qu'ils détestent le plus. <u>Remarque</u> : Nous n'avons pas trouvé de sondage existant. Nous en avons donc créé un grâce à <i>googleform</i> . Les répondants étaient invités à voter pour leurs personnages détestés. Après diffusions sur plusieurs pages de fan, et auprès de nos propres réseaux, nous avons finalement obtenu 2437 formulaires de réponse. Variable de classe : <b>CL_IMPOP</b>	
<b>POP</b>	[Num.] Fixe
Nombre de personnes ayant indiqué que le personnage est leur préféré <u>Source</u> : Application <i>TVShowTime</i> disponible en ligne : <a href="https://www.tvtime.com/fr/show/121361">https://www.tvtime.com/fr/show/121361</a> , consultée le 17 février 2018, 3915951 votes au total pour 118 personnages.	
<b>POP_NORM</b>	[Num.] Fixe
Nombre de votes de popularité recueilli(s) divisé par le nombre d'épisodes d'apparition. Nous parlons alors de popularité normalisée. Variable de classe : <b>CL_POP_NORM</b>	
<b>EPISODE</b>	[Num.] Variable
Différence entre épisode d'entrée (apparition) et de sortie (disparition visuelle ou décès).	
<b>CUM_SOUMIS_T</b>	[Texte] Variable
Numéro de l'épisode de soumission du personnage (épisode considéré auquel on retire l'épisode d'entrée).	
<b>COHORTE</b>	[Texte] Fixe
<u>Modalités</u> : <b>Cohorte 1</b> (personnages apparus au cours du premier épisode de la série soit l'épisode 101 : le premier chiffre désignant le numéro de la saison et les deux suivants faisant référence au numéro de l'épisode), <b>Cohorte 2</b> (personnages apparus au cours des épisodes 201, 202, 203, 301, 302 et 401), <b>Cohorte 3</b> (personnages apparus en 102, 103, 104, 105), <b>Cohorte 4</b> (personnages entrés au cours des autres épisodes) <u>Remarque</u> : le choix des cohortes est justifié dans le dossier de cohorte	

<b>S7</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Il ne s'agit pas de la durée des scènes auxquelles le personnage participe mais du temps durant lequel le personnage est filmé et apparaît effectivement à l'écran.	
<u>Remarque</u> : Nous avons utilisé deux sources pour créer cette variable. Une base recense le temps à l'écran à l'issue de la saison 7 lorsqu'ils sont au minimum de 5min. Pour les personnages non recensés par cette première base, nous avons utilisé le temps à l'écran à l'issue de la saison 6 (base indiquant tout temps d'apparition supérieur à 1 min). Pour les animaux qui n'y figuraient jamais ainsi que pour les personnages récurrents mais très peu connus du grand public, nous avons chronométré nous même les temps d'apparition.	
<b>EPI_VU</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Nombre d'épisodes d'apparition au cours de 7 saisons de la série	
<b>C_EPI_VU</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Cumul d'épisodes d'apparition depuis l'apparition du personnage jusqu'à l'épisode considéré	
<b>EP_ENT</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Episode d'apparition du personnage	
<b>EP_SOR</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Episode de disparition (par décès ou par dernière apparition à l'écran) du personnage	
<b>MIN_ENT</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Minute d'entrée dans la série (sur les 60*60 minutes totales de la série)	
<b>MIN_SOR</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Minute de sortie (disparition) de la série (sur les 60*60 minutes totales de la série)	
<b>MORT</b>	<i>[Texte] Variable</i>
<u>Modalités</u> : <b>Vivant/Mort</b>	
<u>Remarque</u> : Sont considérés comme morts les personnages qui meurent à l'écran ou dont on nous rapporte la mort ainsi que ceux condamnés (ex : Septa Unella, détenue et torturée par Cersei Lannister). Sont considérés comme vivants les personnages au statut incertain qui n'apparaissent plus à l'écran après une scène de bataille (ex : Béric Dondarion).	
<b>PRESENCE</b>	<i>[Num.] Variable</i>
Vaut 1 si le personnage apparaît dans l'épisode considéré, 0 sinon	
<b>TPS_MOY_VU</b>	<i>[Num.] Fixe</i>
Combien de temps le personnage passe-t-il de temps à l'écran par épisode d'apparition ?	
Vaut le temps à l'écran en numérique divisé par le nombre d'épisode vu.	
Variable de classe : <b>CL_TPS_MOY_VU</b>	
<b>CAUSEMORT</b>	<i>[Texte] Fixe</i>
<u>Modalités</u> : <b>Animal</b> (qu'il soit sauvage ou domestiqué, qu'il le fasse sur ordre de son maître ou non), <b>Mains nues</b> , <b>Arme tranchante</b> (poignard, épée ...), <b>Arme non tranchante</b> (bâtons, masses ...), <b>Arme à distance</b> (lances, flèches, carreaux ...), <b>Autre arme</b> (fouets, chaînes ...), <b>Brulé.e vif.ve</b> , <b>Ecorché.e vif.ve</b> , <b>Pendaison</b> , <b>Empoisonnement</b> , <b>Naturelle</b> , <b>Autre</b> , <b>Inconnue</b>	
<b>LIEUMORT</b>	<i>[Texte] Fixe</i>
Lieu de mort détaillé pour cartographie	
<b>CAUSE_MORT</b>	<i>[Texte] Fixe</i>
<u>Modalités</u> : <b>Assassinat</b> (y compris lorsque la mort de la victime est entraînée par une tierce personne pour abrégé les souffrances), <b>Bataille</b> , <b>Combat régulier</b> (par exemple duel judiciaire ou tournoi), <b>Exécution</b> (faisant suite à une condamnation ou à l'entorse d'un règlement), <b>Suicide</b> (y compris lorsque la mort est entraînée par un tierce personne qui est l'outil du suicide ou d'un plan suicidaire : par exemple Qhorin tué par Jon Snow après avoir établi un plan suicidaire pour que Jon gagne la confiance des Sauvageons), <b>NC</b>	

## 2. Dictionnaire des statistiques descriptives

De nouveau, nous avons fait le choix de ne donner que les statistiques descriptives de la base personnages\*épisodes afin de ne pas surcharger des annexes déjà conséquentes.

Afin de rendre compte de l'évolution au cours du temps de nos variables au cours du temps nous avons renseigné pour chacune d'elle la part des 398 personnages pour qui la valeur de cette variable change au moins une fois. Nous indiquons également le nombre moyen de changement de modalités que connaît chaque personnage pour les différentes variables.

Les tableaux suivants, pour chacune des variables proposées dans le dictionnaire des variables, indiquent :

**ep\_vivant** : la part et (le nombre) de personnages\*episodes où le personnage est vivant à la fin de l'épisode considéré

**ep\_mort** : la part et (le nombre) de personnages\*episodes où le personnage est mort à la fin de l'épisode considéré

**Ensemble** : l'effectif total de personnages\*episodes pour la modalité considérée

**Ratio** : la part d'ep\_mort sur 3,2% (qui correspond à la probabilité moyenne de décéder au cours d'un épisode)

**perso\_vivant** : la part et (le nombre) de personnages qui ont eu au moins une fois la modalité considérée au cours de la série et qui sont vivants à la fin de celle-ci

**perso\_mort** : la part et (le nombre) de personnages qui ont eu au moins une fois la modalité considérée au cours de la série et qui sont morts à la fin de celle-ci

**Ensemble** : l'effectif total de personnages qui ont eu au moins une fois la modalité considérée au cours de la série

Mortalité et effectifs selon la variable TYPE							
TYPE	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Animal	97,9% (286)	2,1% (6)	292	0,65	100% (11)	0% (0)	11
Autre	96,5% (139)	3,5% (5)	144	1,10	83% (10)	17% (2)	12
Dragon	99,4% (172)	0,6% (1)	173	0,18	100% (3)	0% (0)	3
Humain	96,7% (5611)	3,3% (191)	5802	1,04	85% (318)	15% (54)	372
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>
Mortalité et effectifs selon la variable SEXE							
SEXE	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Non sexable	99,4% (174)	0,6% (1)	175	0,18	100% (4)	0% (0)	4
Femme	97,8% (1619)	2,2% (36)	1655	0,69	94% (94)	6% (6)	100
Homme	96,4% (4415)	3,6% (166)	4581	1,14	83% (244)	17% (50)	294
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable AGE5							
AGE5	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Moins de 10 ans	98,2% (164)	1,8% (3)	167	0,57	88% (14)	13% (2)	16
10-15 ans	97,7% (460)	2,3% (11)	471	0,74	94% (31)	6% (2)	33
15-20 ans	98,2% (832)	1,8% (15)	847	0,56	95% (36)	5% (2)	38
20-25 ans	96,6% (452)	3,4% (16)	468	1,08	85% (33)	15% (6)	39
25-30 ans	96,2% (401)	3,8% (16)	417	1,21	89% (41)	11% (5)	46
30-35 ans	96,1% (1059)	3,9% (43)	1102	1,23	80% (75)	20% (19)	94
35-40 ans	96,6% (769)	3,4% (27)	796	1,07	88% (56)	13% (8)	64
40-45 ans	96,1% (465)	3,9% (19)	484	1,24	90% (37)	10% (4)	41
45-50 ans	96,1% (244)	3,9% (10)	254	1,24	100% (21)	0% (0)	21
50-55 ans	95,1% (154)	4,9% (8)	162	1,56	85% (11)	15% (2)	13
55-60 ans	93,8% (121)	6,2% (8)	129	1,96	87% (13)	13% (2)	15
60-65 ans	96,4% (135)	3,6% (5)	140	1,13	92% (12)	8% (1)	13
65-70 ans	96,9% (95)	3,1% (3)	98	0,97	90% (9)	10% (1)	10
Plus de 70 ans	97,0% (261)	3,0% (8)	269	0,94	91% (10)	9% (1)	11
NC	98,2% (596)	1,8% (11)	607	0,57	92% (23)	8% (2)	25
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>19,8</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,204</b>
Mortalité et effectifs selon la variable CULT18							
CULT18	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Inconnue	82,9% (34)	17,1% (7)	41	5,39	60% (6)	40% (4)	10
Aucune	98,2% (334)	1,8% (6)	340	0,56	100% (18)	0% (0)	18
Les Sept	97,6% (2247)	2,4% (55)	2302	0,75	90% (104)	10% (12)	116
Anciens Dieux	98,9% (92)	1,1% (1)	93	0,34	100% (2)	0% (0)	2
Andale	95,6% (285)	4,4% (13)	298	1,38	82% (23)	18% (5)	28
Autre Essos	95,3% (121)	4,7% (6)	127	1,49	90% (9)	10% (1)	10
Cités libres	97,4% (407)	2,6% (11)	418	0,83	94% (33)	6% (2)	35
Dornienne	94,4% (117)	5,6% (7)	124	1,78	92% (11)	8% (1)	12
Fernée	95,0% (210)	5,0% (11)	221	1,57	69% (11)	31% (5)	16
Feu	98,2% (162)	1,8% (3)	165	0,57	100% (6)	0% (0)	6
Ghiscarienne	94,5% (137)	5,5% (8)	145	1,74	80% (12)	20% (3)	15
Nordienne	96,3% (960)	3,7% (37)	997	1,17	79% (50)	21% (13)	63
Plaine d'Essos	90,4% (113)	9,6% (12)	125	3,03	80% (16)	20% (4)	20
Primitive	96,0% (362)	4,0% (15)	377	1,26	81% (22)	19% (5)	27
Valyrienne	98,3% (116)	1,7% (2)	118	0,54	100% (3)	0% (0)	3
NC	98,3% (511)	1,7% (9)	520	0,55	94% (17)	6% (1)	18
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (343)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>399</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>0,3</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,003</b>

Mortalité et effectifs selon la variable STATMAR							
STATMAR	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Inconnu	88,3% (53)	11,7% (7)	60	3,68	93% (28)	7% (2)	30
Célibataire	97,0% (3480)	3,0% (108)	3588	0,95	86% (208)	14% (33)	241
Marié.e	94,3% (580)	5,7% (35)	615	1,80	84% (46)	16% (9)	55
Veuf.ve	98,3% (454)	1,7% (8)	462	0,55	100% (21)	0% (0)	21
Voeux de chasteté	97,0% (1181)	3,0% (37)	1218	0,96	82% (54)	18% (12)	66
NC	98,3% (460)	1,7% (8)	468	0,54	94% (15)	6% (1)	16
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (372)</b>	<b>13% (57)</b>	<b>429</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>7</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,078</b>

Mortalité et effectifs selon la variable I_ENF_LEG							
I_ENF_LEG	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a aucun enfant légitime	98,0% (3542)	2,0% (72)	3614	0,63	93% (137)	7% (11)	148
A au moins un enfant légitime	95,0% (2387)	5,0% (125)	2512	1,57	82% (195)	18% (44)	239
NC	97,9% (279)	2,1% (6)	285	0,66	91% (10)	9% (1)	11
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable I_ENF_ILL							
I_ENF_ILL	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a aucun enfant illégitime	97,8% (4088)	2,2% (90)	4178	0,68	90% (159)	10% (17)	176
A au moins un enfant illégitime	94,5% (1841)	5,5% (107)	1948	1,73	82% (173)	18% (38)	211
NC	97,9% (279)	2,1% (6)	285	0,66	91% (10)	9% (1)	11
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CORP							
CORP	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Moins que la moyenne	96,5% (641)	3,5% (23)	664	1,09	91% (48)	9% (5)	53
Moyenne	97,0% (3484)	3,0% (108)	3592	0,95	86% (191)	14% (32)	223
Plus que la moyenne	95,6% (833)	4,4% (38)	871	1,38	83% (54)	17% (11)	65
Musclé	97,1% (761)	2,9% (23)	784	0,93	84% (32)	16% (6)	38
NC	97,8% (489)	2,2% (11)	500	0,69	89% (17)	11% (2)	19
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable COULPEAU							
COULPEAU	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Autre	95,1% (58)	4,9% (3)	61	1,55	100% (6)	0% (0)	6
Blanche	97,0% (5225)	3,0% (163)	5388	0,96	86% (283)	14% (46)	329
Métis	93,5% (431)	6,5% (30)	461	2,06	79% (37)	21% (10)	47
NC	98,6% (494)	1,4% (7)	501	0,44	100% (16)	0% (0)	16
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable HAND							
HAND	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucun	96,4% (5184)	3,6% (191)	5375	1,12	86% (317)	14% (53)	370
Autre	99,2% (122)	0,8% (1)	123	0,26	100% (3)	0% (0)	3
Mental	98,6% (139)	1,4% (2)	141	0,45	100% (5)	0% (0)	5
Physique	99,4% (349)	0,6% (2)	351	0,18	100% (10)	0% (0)	10
Social	98,3% (414)	1,7% (7)	421	0,53	81% (13)	19% (3)	16
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (348)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>404</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>1,5</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,015</b>

Mortalité et effectifs selon la variable DEVSEX							
DEVSEX	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucune déviance	96,7% (4407)	3,3% (151)	4558	1,05	86% (274)	14% (46)	320
Déviance non repréhensible	96,6% (513)	3,4% (18)	531	1,07	88% (21)	13% (3)	24
Homosexualité	98,6% (141)	1,4% (2)	143	0,44	100% (4)	0% (0)	4
Inceste	100,0% (175)	0,0% (0)	175	0,00	100% (3)	0% (0)	3
Orgie/Echangisme/Polygamie	97,8% (87)	2,2% (2)	89	0,71	100% (5)	0% (0)	5
Pédophile	97,9% (93)	2,1% (2)	95	0,66	100% (2)	0% (0)	2
Sadisme	95,9% (93)	4,1% (4)	97	1,30	100% (5)	0% (0)	5
Violeur	93,5% (186)	6,5% (13)	199	2,06	75% (12)	25% (4)	16
NC	97,9% (513)	2,1% (11)	524	0,66	86% (18)	14% (3)	21
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (344)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>400</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>0,5</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,005</b>

Mortalité et effectifs selon la variable GA							
GA	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Trône de Fer	98,5% (778)	1,5% (12)	790	0,48	97% (32)	3% (1)	33
Allié du Trône de Fer	97,0% (1217)	3,0% (38)	1255	0,96	94% (102)	6% (7)	109
Alliance indépendante non dissidente	88,5% (161)	11,5% (21)	182	3,64	80% (28)	20% (7)	35
Alliance ennemie mais ne convoitant pas le Trône	97,1% (1314)	2,9% (39)	1353	0,91	85% (85)	15% (15)	100
Alliance dissidente	95,6% (458)	4,4% (21)	479	1,38	77% (30)	23% (9)	39
Alliance Daenerys	98,1% (633)	1,9% (12)	645	0,59	98% (47)	2% (1)	48
Aucune alliance	96,5% (1647)	3,5% (60)	1707	1,11	84% (118)	16% (22)	140
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>88% (442)</b>	<b>12% (62)</b>	<b>504</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>20,4</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,266</b>

Mortalité et effectifs selon la variable ALL							
ALL	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucune	96,1% (468)	3,9% (19)	487	1,23	84% (52)	16% (10)	62
Autre	96,5% (138)	3,5% (5)	143	1,10	94% (17)	6% (1)	18
Baratheon	98,3% (59)	1,7% (1)	60	0,53	100% (9)	0% (0)	9
Sans Visage	97,5% (79)	2,5% (2)	81	0,78	80% (4)	20% (1)	5
Esclavagiste	90,0% (99)	10,0% (11)	110	3,16	88% (14)	13% (2)	16
Martell	95,8% (115)	4,2% (5)	120	1,32	92% (12)	8% (1)	13
Corneille à trois yeux	98,4% (120)	1,6% (2)	122	0,52	100% (4)	0% (0)	4
Val	97,7% (125)	2,3% (3)	128	0,74	92% (12)	8% (1)	13
Dothraki	91,4% (128)	8,6% (12)	140	2,71	79% (15)	21% (4)	19
Greyjoy	92,4% (133)	7,6% (11)	144	2,41	67% (10)	33% (5)	15
Tyrell	97,8% (175)	2,2% (4)	179	0,71	100% (8)	0% (0)	8
Bolton	94,6% (175)	5,4% (10)	185	1,71	77% (10)	23% (3)	13
Baelish	98,5% (191)	1,5% (3)	194	0,49	91% (10)	9% (1)	11
Dissident-Baratheon	95,6% (194)	4,4% (9)	203	1,40	73% (11)	27% (4)	15
Peuple libre	94,5% (208)	5,5% (12)	220	1,72	74% (14)	26% (5)	19
Frey	97,6% (241)	2,4% (6)	247	0,77	90% (18)	10% (2)	20
Fanatiques religieux	97,6% (244)	2,4% (6)	250	0,76	94% (15)	6% (1)	16
Kingsguard	99,3% (294)	0,7% (2)	296	0,21	100% (11)	0% (0)	11
Targaryen	98,4% (562)	1,6% (9)	571	0,50	96% (24)	4% (1)	25
Garde de Nuit	96,3% (595)	3,7% (23)	618	1,18	77% (27)	23% (8)	35
Lannister	98,1% (907)	1,9% (18)	925	0,61	98% (48)	2% (1)	49
Stark	97,0% (958)	3,0% (30)	988	0,96	90% (56)	10% (6)	62
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>88% (401)</b>	<b>12% (57)</b>	<b>458</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>12,8</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,151</b>

Mortalité et effectifs selon la variable ENN							
ENN	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucun	97,6% (2095)	2,4% (51)	2146	0,75	94% (194)	6% (12)	206
Autre	96,5% (385)	3,5% (14)	399	1,11	88% (36)	12% (5)	41
Greyjoy	94,1% (32)	5,9% (2)	34	1,86	88% (7)	13% (1)	8
Ellaria Sand	90,0% (36)	10,0% (4)	40	3,16	50% (4)	50% (4)	8
Les Sept	96,3% (79)	3,7% (3)	82	1,16	100% (7)	0% (0)	7
Bolton	91,2% (83)	8,8% (8)	91	2,78	72% (13)	28% (5)	18
Frey	100,0% (91)	0,0% (0)	91	0,00	100% (3)	0% (0)	3
Dissident-Stannis	97,9% (138)	2,1% (3)	141	0,67	90% (18)	10% (2)	20
Targaryen	87,7% (136)	12,3% (19)	155	3,87	72% (21)	28% (8)	29
Garde de nuit	94,5% (156)	5,5% (9)	165	1,72	91% (10)	9% (1)	11
Sept Couronnes	98,5% (262)	1,5% (4)	266	0,47	100% (17)	0% (0)	17
Esclavagiste	98,5% (271)	1,5% (4)	275	0,46	93% (13)	7% (1)	14
Marcheur Blanc	97,7% (505)	2,3% (12)	517	0,73	92% (44)	8% (4)	48
Peuple Libre	95,7% (515)	4,3% (23)	538	1,35	73% (29)	28% (11)	40
Stark	97,0% (575)	3,0% (18)	593	0,96	93% (54)	7% (4)	58
Lannister	96,7% (849)	3,3% (29)	878	1,04	88% (64)	12% (9)	73
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>89% (534)</b>	<b>11% (67)</b>	<b>601</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>29,4</b>

<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>	<b>1,51</b>
--	-------------

<b>Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_TRAHISON</b>							
<b>CL_C_TRAHISON</b>	<b>ep_vivant</b>	<b>ep_mort</b>	<b>Ensemble</b>	<b>Ratio</b>	<b>perso_vivant</b>	<b>perso_mort</b>	<b>Ensemble</b>
N'a pas encore trahi	96,9% (4983)	3,1% (161)	5144	0,99	86% (331)	14% (54)	385
A trahi une fois depuis son apparition	96,5% (960)	3,5% (35)	995	1,11	91% (59)	9% (6)	65
A trahi au moins deux fois depuis son apparition	97,4% (265)	2,6% (7)	272	0,81	92% (12)	8% (1)	13
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (402)</b>	<b>13% (61)</b>	<b>463</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>14,1</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,163</b>

<b>Mortalité et effectifs selon la variable DISSIDENT3</b>							
<b>DISSIDENT3</b>	<b>ep_vivant</b>	<b>ep_mort</b>	<b>Ensemble</b>	<b>Ratio</b>	<b>perso_vivant</b>	<b>perso_mort</b>	<b>Ensemble</b>
Non dissident	96,9% (3706)	3,1% (119)	3825	0,98	89% (245)	11% (31)	276
Dissident	96,8% (2502)	3,2% (84)	2586	1,03	85% (142)	15% (26)	168
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (387)</b>	<b>13% (57)</b>	<b>444</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>11,6</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,116</b>

<b>Mortalité et effectifs selon la variable RICH</b>							
<b>RICH</b>	<b>ep_vivant</b>	<b>ep_mort</b>	<b>Ensemble</b>	<b>Ratio</b>	<b>perso_vivant</b>	<b>perso_mort</b>	<b>Ensemble</b>
Sans biens	97,3% (938)	2,7% (26)	964	0,85	83% (52)	17% (11)	63
Protection financière	96,6% (2410)	3,4% (86)	2496	1,09	86% (169)	14% (27)	196
Capital foncier	96,7% (1472)	3,3% (50)	1522	1,04	85% (92)	15% (16)	108
Grande richesse foncière	97,1% (737)	2,9% (22)	759	0,92	100% (28)	0% (0)	28
Grande richesse pécunière	94,6% (191)	5,4% (11)	202	1,72	94% (15)	6% (1)	16
NC	98,3% (460)	1,7% (8)	468	0,54	94% (15)	6% (1)	16
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (371)</b>	<b>13% (56)</b>	<b>427</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>6,8</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,073</b>

<b>Mortalité et effectifs selon la variable NOBL</b>							
<b>NOBL</b>	<b>ep_vivant</b>	<b>ep_mort</b>	<b>Ensemble</b>	<b>Ratio</b>	<b>perso_vivant</b>	<b>perso_mort</b>	<b>Ensemble</b>
Roturier	95,5% (2381)	4,5% (112)	2493	1,42	82% (184)	18% (40)	224
Ancien noble	98,6% (986)	1,4% (14)	1000	0,44	90% (28)	10% (3)	31
Non héritier et non seigneur	97,5% (826)	2,5% (21)	847	0,78	90% (54)	10% (6)	60
Héritier de vassal	97,1% (135)	2,9% (4)	139	0,91	80% (8)	20% (2)	10
Héritier de seigneur	98,1% (369)	1,9% (7)	376	0,59	93% (13)	7% (1)	14
Seigneur vassal	97,3% (395)	2,7% (11)	406	0,86	95% (37)	5% (2)	39
Seigneur	96,2% (656)	3,8% (26)	682	1,20	97% (35)	3% (1)	36
NC	98,3% (460)	1,7% (8)	468	0,54	94% (15)	6% (1)	16
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (374)</b>	<b>13% (56)</b>	<b>430</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>7,3</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,08</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CR							
CR	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucun rôle	96,3% (4797)	3,7% (182)	4979	1,15	85% (310)	15% (55)	365
Rôle mineur	98,8% (170)	1,2% (2)	172	0,37	100% (5)	0% (0)	5
Commandant de la garde	99,3% (152)	0,7% (1)	153	0,21	100% (6)	0% (0)	6
Conseiller	98,2% (329)	1,8% (6)	335	0,57	100% (26)	0% (0)	26
Régent	100,0% (60)	0,0% (0)	60	0,00	100% (3)	0% (0)	3
Rôle majeur	96,9% (94)	3,1% (3)	97	0,98	100% (6)	0% (0)	6
NC	98,5% (606)	1,5% (9)	615	0,46	95% (21)	5% (1)	22
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (377)</b>	<b>13% (56)</b>	<b>433</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>7,5</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,088</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_COMM							
CL_C_COMM	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore jamais commandité de crime	96,7% (5662)	3,3% (192)	5854	1,04	86% (342)	14% (56)	398
A déjà commandité au moins un crime depuis son apparition	98,0% (546)	2,0% (11)	557	0,62	90% (19)	10% (2)	21
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (361)</b>	<b>14% (58)</b>	<b>419</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>5,3</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,053</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_IMPOP_COMM							
CL_C_IMPOP_COMM	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore jamais commandité de crime d'un personnage impopulaire	96,8% (5906)	3,2% (198)	6104	1,02	86% (342)	14% (56)	398
...au moins 5 votes d'impop	97,8% (89)	2,2% (2)	91	0,69	80% (4)	20% (1)	5
... au moins 15 votes d'impop	98,7% (157)	1,3% (2)	159	0,40	83% (5)	17% (1)	6
... plus de 15 votes d'impop	98,2% (56)	1,8% (1)	57	0,55	100% (4)	0% (0)	4
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (355)</b>	<b>14% (58)</b>	<b>413</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>3</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,038</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_IMPOP_TN							
CL_C_IMPOP_TN	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore jamais tué de personnage nommés impopulaire	96,8% (5611)	3,2% (185)	5796	1,01	86% (340)	14% (55)	395
...au moins un vote d'impop	96,7% (146)	3,3% (5)	151	1,05	100% (7)	0% (0)	7
C-...au moins 3000 votes d'impop	96,0% (167)	4,0% (7)	174	1,27	93% (13)	7% (1)	14
...au moins 10000 votes d'impop	96,8% (90)	3,2% (3)	93	1,02	89% (8)	11% (1)	9
...plus de 50000 votes d'impop	98,5% (194)	1,5% (3)	197	0,48	100% (9)	0% (0)	9
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (377)</b>	<b>13% (57)</b>	<b>434</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>7,8</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,09</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_POP_COMM							
CL_C_POP_COMM	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore jamais commandité de crime ayant un vote de pop	96,8% (5906)	3,2% (198)	6104	1,02	86% (342)	14% (56)	398
...au moins un vote de pop	99,2% (123)	0,8% (1)	124	0,25	83% (5)	17% (1)	6
...au moins 1000 votes de pop	98,8% (80)	1,2% (1)	81	0,39	100% (3)	0% (0)	3
...plus de 10000 votes de pop	97,1% (99)	2,9% (3)	102	0,93	86% (6)	14% (1)	7
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (356)</b>	<b>14% (58)</b>	<b>414</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>3</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,04</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_POP_TN							
CL_C_POP_TN	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore tué aucun personnage nommé populaire	96,8% (5611)	3,2% (185)	5796	1,01	86% (340)	14% (55)	395
...au moins un vote de pop	96,4% (238)	3,6% (9)	247	1,15	89% (16)	11% (2)	18
...au moins 1000 votes de pop	98,3% (175)	1,7% (3)	178	0,53	100% (8)	0% (0)	8
...plus de 10000 votes de pop	96,8% (184)	3,2% (6)	190	1,00	100% (12)	0% (0)	12
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (376)</b>	<b>13% (57)</b>	<b>433</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>7,8</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,088</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_TN							
CL_C_TN	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore tué aucun personnage nommé	96,8% (4729)	3,2% (154)	4883	1,00	89% (321)	11% (40)	361
A tué un personnage nommé depuis son apparition	95,8% (677)	4,2% (30)	707	1,34	80% (56)	20% (14)	70
A tué deux personnages nommés depuis son apparition	97,2% (495)	2,8% (14)	509	0,87	86% (30)	14% (5)	35
A tué trois à cinq personnages nommés depuis son apparition	98,3% (237)	1,7% (4)	241	0,52	82% (14)	18% (3)	17
A tué plus de cinq personnages nommés depuis son apparition	98,6% (70)	1,4% (1)	71	0,44	83% (5)	17% (1)	6
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (426)</b>	<b>13% (63)</b>	<b>489</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>14,6</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,229</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_C_TNN							
CL_C_TNN	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'a encore tué aucun personnage non nommé	97,0% (6105)	3,0% (190)	6295	0,95	86% (339)	14% (56)	395
A tué au moins un personnage non nommé depuis son apparition	88,8% (103)	11,2% (13)	116	3,54	85% (47)	15% (8)	55
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (386)</b>	<b>14% (64)</b>	<b>450</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>13,1</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,131</b>

Mortalité et effectifs selon la variable STATUT							
STATUT	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucun statut	98,3% (461)	1,7% (8)	469	0,54	94% (16)	6% (1)	17
Consort	96,3% (131)	3,7% (5)	136	1,16	100% (9)	0% (0)	9
Héritier	97,8% (499)	2,2% (11)	510	0,68	88% (22)	12% (3)	25
Mère	98,6% (143)	1,4% (2)	145	0,44	100% (4)	0% (0)	4
Regnant	96,1% (1445)	3,9% (59)	1504	1,24	90% (100)	10% (11)	111
NC	96,8% (3529)	3,2% (118)	3647	1,02	84% (223)	16% (41)	264
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (374)</b>	<b>13% (56)</b>	<b>430</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>7</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,08</b>

Mortalité et effectifs selon la variable COMBATTANT							
COMBATTANT	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Non combattant	97,2% (2332)	2,8% (68)	2400	0,89	92% (169)	8% (14)	183
Garde royale	98,4% (374)	1,6% (6)	380	0,50	89% (17)	11% (2)	19
Chevalier	97,5% (465)	2,5% (12)	477	0,79	84% (26)	16% (5)	31
Combattant religieux	96,6% (230)	3,4% (8)	238	1,06	83% (10)	17% (2)	12
Autre combattant.e	96,3% (2807)	3,7% (109)	2916	1,18	80% (132)	20% (33)	165
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (354)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>410</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>3</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,03</b>

Mortalité et effectifs selon la variable PROST							
PROST	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
N'est pas un.e prostitué.e	96,6% (5502)	3,4% (192)	5694	1,06	85% (309)	15% (55)	364
Est un.e prostitué.e	99,0% (195)	1,0% (2)	197	0,32	100% (16)	0% (0)	16
NC	98,3% (511)	1,7% (9)	520	0,55	94% (17)	6% (1)	18
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_IMPOP							
CL_IMPOP	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Aucun	94,7% (844)	5,3% (47)	891	1,67	76% (91)	24% (29)	120
Entre 1 et 10	95,0% (457)	5,0% (24)	481	1,58	80% (35)	20% (9)	44
Entre 11 et 20	94,8% (562)	5,2% (31)	593	1,65	81% (48)	19% (11)	59
Entre 21 et 30	95,4% (456)	4,6% (22)	478	1,45	85% (41)	15% (7)	48
Entre 31 et 40	98,4% (367)	1,6% (6)	373	0,51	100% (15)	0% (0)	15
Entre 41 et 50	97,9% (653)	2,1% (14)	667	0,66	100% (25)	0% (0)	25
Entre 51 et 70	97,2% (512)	2,8% (15)	527	0,90	100% (20)	0% (0)	20
Entre 71 et 100	98,3% (456)	1,7% (8)	464	0,54	100% (14)	0% (0)	14
Entre 101 et 150	98,1% (415)	1,9% (8)	423	0,60	100% (10)	0% (0)	10
Entre 151 et 300	98,6% (501)	1,4% (7)	508	0,44	100% (15)	0% (0)	15
Entre 301 et 750	97,6% (482)	2,4% (12)	494	0,77	100% (16)	0% (0)	16
Plus de 750	98,2% (503)	1,8% (9)	512	0,56	100% (12)	0% (0)	12
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_POP_NORM							
CL_POP_NORM	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
0	93,5% (1886)	6,5% (131)	2017	2,05	80% (224)	20% (56)	280
1 à 9	98,0% (1309)	2,0% (27)	1336	0,64	100% (38)	0% (0)	38
10 à 99	97,6% (878)	2,4% (22)	900	0,77	100% (30)	0% (0)	30
100 à 499	98,6% (874)	1,4% (12)	886	0,43	100% (23)	0% (0)	23
500 à 999	99,3% (611)	0,7% (4)	615	0,21	100% (12)	0% (0)	12
1000 à 4999	98,7% (367)	1,3% (5)	372	0,42	100% (9)	0% (0)	9
5000 à 9999	99,3% (141)	0,7% (1)	142	0,22	100% (3)	0% (0)	3
10000 à 29999	99,3% (142)	0,7% (1)	143	0,22	100% (3)	0% (0)	3
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable C_C_EPI_VU							
C_C_EPI_VU	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
1	94,4% (945)	5,6% (56)	1001	1,77	86% (342)	14% (56)	398
2 à 4	96,9% (1730)	3,1% (55)	1785	0,97	91% (243)	9% (24)	267
5 à 9	97,1% (1428)	2,9% (43)	1471	0,92	88% (130)	12% (18)	148
10 à 14	97,1% (775)	2,9% (23)	798	0,91	94% (81)	6% (5)	86
15 à 19	97,6% (456)	2,4% (11)	467	0,74	95% (57)	5% (3)	60
20 à 24	97,4% (264)	2,6% (7)	271	0,82	91% (39)	9% (4)	43
25 à 29	96,9% (220)	3,1% (7)	227	0,97	87% (27)	13% (4)	31
30 à 34	100,0% (135)	0,0% (0)	135	0,00	100% (18)	0% (0)	18
35 à 39	100,0% (89)	0,0% (0)	89	0,00	100% (15)	0% (0)	15
40 à 44	98,6% (70)	1,4% (1)	71	0,44	100% (12)	0% (0)	12
45 à 49	100,0% (48)	0,0% (0)	48	0,00	100% (8)	0% (0)	8
50 à 54	100,0% (10)	0,0% (0)	10	0,00	100% (2)	0% (0)	2
Plus de 55	100,0% (38)	0,0% (0)	38	0,00	100% (5)	0% (0)	5
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>90% (979)</b>	<b>10% (114)</b>	<b>1093</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>67,1</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>2,746</b>

Mortalité et effectifs selon la variable CL_TPS_MOY_VU							
CL_TPS_MOY_VU	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Zéro minutes	81,2% (211)	18,8% (49)	260	5,95	72% (89)	28% (35)	124
Moins de trente secondes	97,8% (2728)	2,2% (61)	2789	0,69	100% (116)	0% (0)	116
Moins d'une minute	96,9% (1458)	3,1% (47)	1505	0,99	89% (75)	11% (9)	84
Moins d'une minute trente	98,0% (592)	2,0% (12)	604	0,63	100% (21)	0% (0)	21
Moins de deux minutes	96,1% (349)	3,9% (14)	363	1,22	76% (16)	24% (5)	21
Moins de trois minutes	97,4% (442)	2,6% (12)	454	0,83	83% (15)	17% (3)	18
Plus de trois minutes	98,2% (428)	1,8% (8)	436	0,58	71% (10)	29% (4)	14
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable D_TPS_MOY_VU							
D_TPS_MOY_VU	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Quelques secondes	81% (211)	19% (49)	260	5,95	72% (89)	28% (35)	124
Plus de quelques secondes	97% (5997)	3% (154)	6151	0,79	92% (253)	8% (21)	274
<b>Ensemble</b>	<b>97% (6208)</b>	<b>3% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

Mortalité et effectifs selon la variable COHORTE							
COHORTE	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Cohorte 1	98,2% (1560)	1,8% (28)	1588	0,56	94% (45)	6% (3)	48
Cohorte 2	97,7% (961)	2,3% (23)	984	0,74	94% (32)	6% (2)	34
Cohorte 3	98,2% (1175)	1,8% (22)	1197	0,58	98% (49)	2% (1)	50
Cohorte 4	95,1% (2512)	4,9% (130)	2642	1,55	81% (216)	19% (50)	266
<b>Ensemble</b>	<b>96,8% (6208)</b>	<b>3,2% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>86% (342)</b>	<b>14% (56)</b>	<b>398</b>

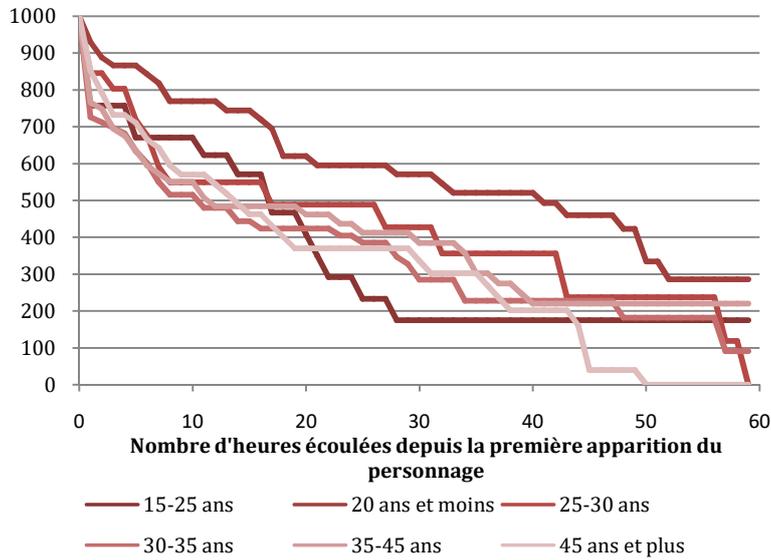
Mortalité et effectifs selon la variable TEMPS5							
TEMPS5	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
Premier épisode d'apparition	86% (342)	14% (56)	398	4,44	86% (342)	14% (56)	398
Entre le 1er et le 4ème épisode de vie	96% (703)	4% (28)	731	1,21	95% (254)	5% (13)	267
Entre le 5ème et le 9ème épisode de vie	97% (924)	3% (30)	954	0,99	100% (209)	0% (1)	210
Entre le 10ème et le 14ème épisode de vie	98% (730)	2% (15)	745	0,64	96% (154)	4% (6)	160
Entre le 15ème et le 19ème épisode de vie	98% (629)	2% (14)	643	0,69	99% (135)	1% (1)	136
Entre le 20ème et le 24ème épisode de vie	98% (537)	2% (10)	547	0,58	98% (113)	2% (2)	115
Entre le 25ème et le 29ème épisode de vie	98% (494)	2% (8)	502	0,50	99% (102)	1% (1)	103
Entre le 30ème et le 34ème épisode de vie	98% (440)	2% (7)	447	0,49	100% (93)	0% (0)	93
Entre le 35ème et le 39ème épisode de vie	98% (367)	2% (7)	374	0,59	97% (77)	3% (2)	79
Entre le 40ème et le 44ème épisode de vie	98% (315)	2% (7)	322	0,69	96% (66)	4% (3)	69
Entre le 45ème et le 49ème épisode de vie	98% (262)	2% (5)	267	0,59	97% (56)	3% (2)	58
Entre le 50ème et le 54ème épisode de vie	97% (200)	3% (6)	206	0,92	98% (46)	2% (1)	47
Entre le 55ème et le 59ème épisode de vie	95% (135)	5% (7)	142	1,56	94% (32)	6% (2)	34
Au-delà du 59ème épisode de vie	98% (130)	2% (3)	133	0,71	95% (20)	5% (1)	21
<b>Ensemble</b>	<b>97% (6208)</b>	<b>3% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>95% (1699)</b>	<b>5% (91)</b>	<b>1790</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>67,1</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>4,50</b>

Mortalité et effectifs selon la variable EPI_VU30							
EPI_VU30	ep_vivant	ep_mort	Ensemble	Ratio	perso_vivant	perso_mort	Ensemble
A cumulé moins de 30 épisodes d'apparition	97% (5852)	3% (202)	6054	4,44	86% (342)	14% (56)	398
A cumulé plus de 30 épisodes d'apparition	100% (356)	0% (1)	357	1,21	100% (18)	0% (0)	18
<b>Ensemble</b>	<b>97% (6208)</b>	<b>3% (203)</b>	<b>6411</b>	<b>1,00</b>	<b>87% (360)</b>	<b>13% (56)</b>	<b>416</b>
<b>Part de personnages ayant connu au moins une mobilité</b>							<b>4,52</b>
<b>Nombre de modalité moyenne possédée par les 398 personnages</b>							<b>1,05</b>

### 3. Dictionnaire des lifetest

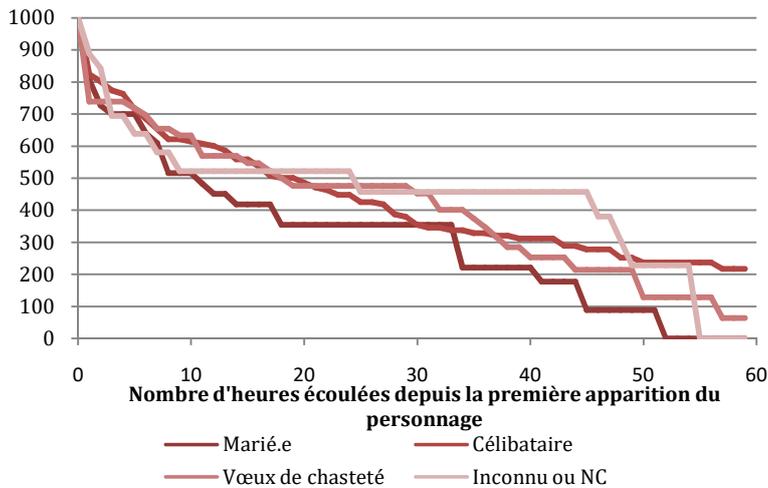
#### 3.1 Lifetest non prédéterminées

**Courbe des survivants selon AGE11**



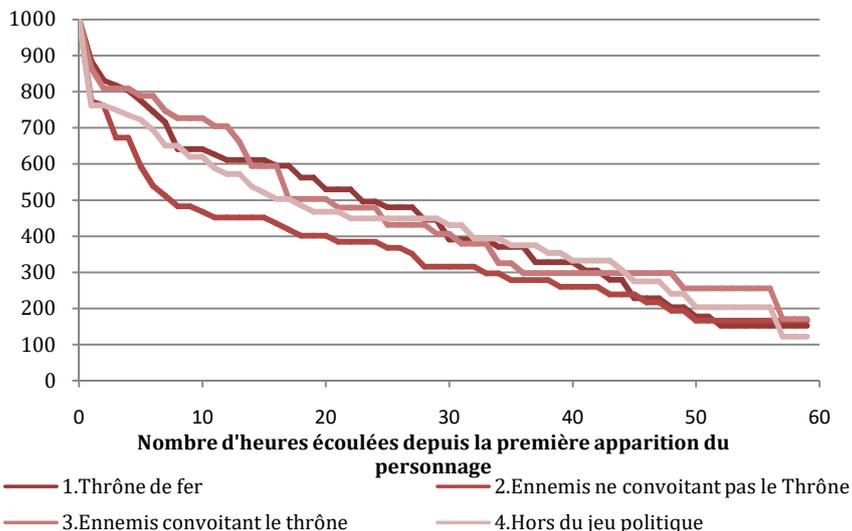
Les jeunes personnages (moins de 20 ans) semblent survivre plus longtemps que les autres. Ainsi, les statistiques du Log-Rang et de Wilcoxon tendent à confirmer que ces différences existent (seuil de risque à 1,9% et 2,7%)

**Courbe des survivants selon STATMAR**



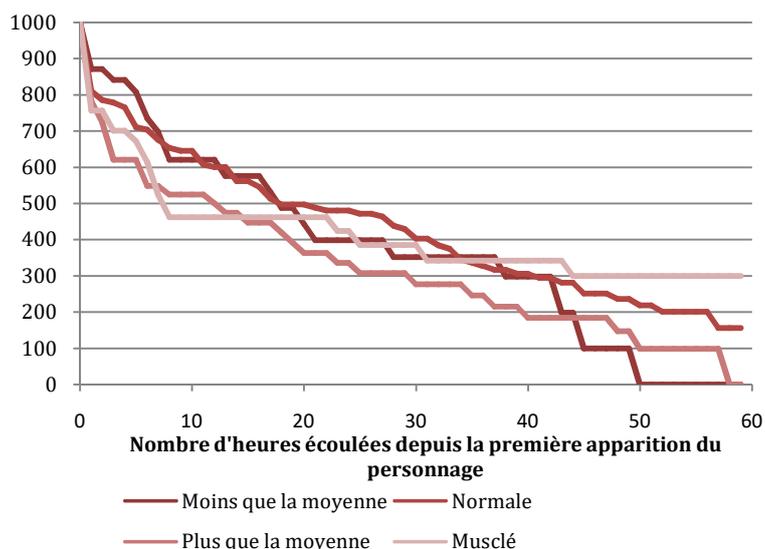
Les différences observées ici sont non significatives.

**Courbe des survivants selon GA**



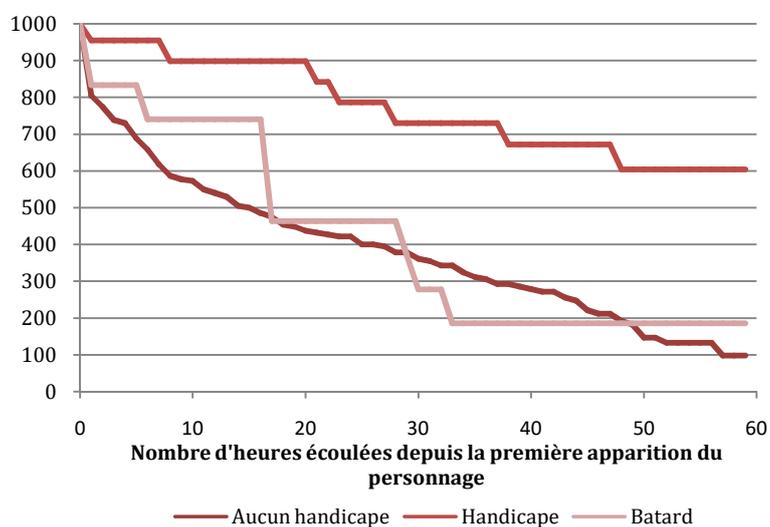
Les différences observées ici sont non significatives.

### Courbe des survivants selon CORP



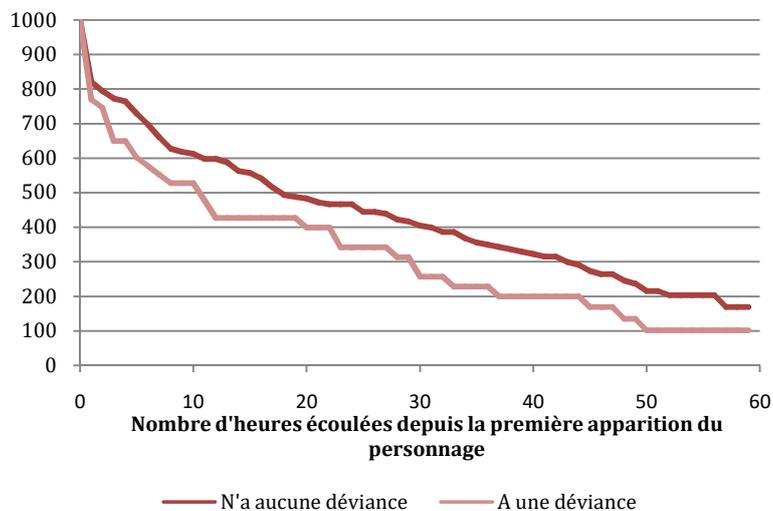
Les différences observées ici sont non significatives.

### Courbe des survivants selon HAND



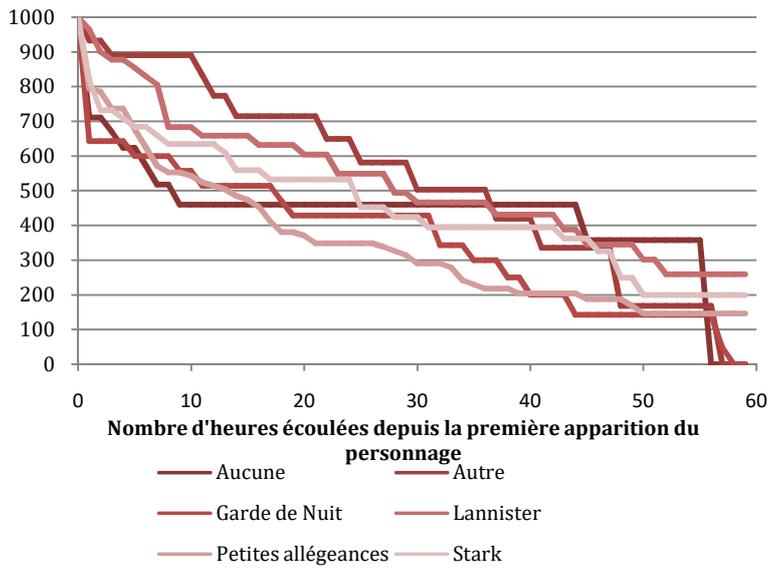
Les personnages dont nous avons recensé un handicap survivent significativement plus longtemps et en plus grand nombre que les autres (seuil de risque – test de Log-Rang et Wilcoxon – de 0,4% et 5,2%).

### Courbe des survivants selon DEVSEX



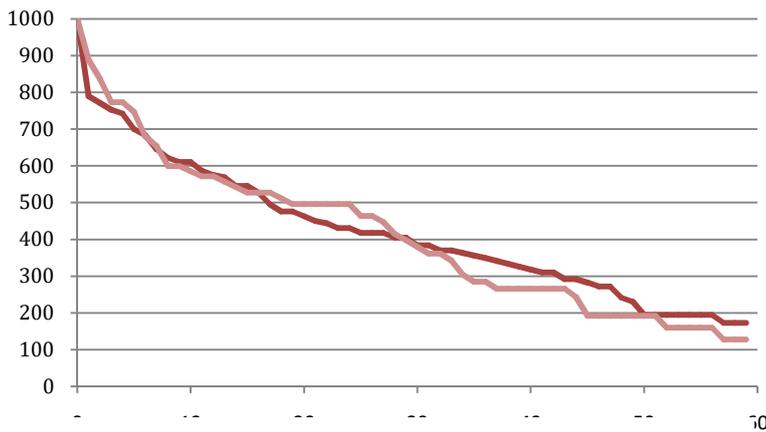
Les personnages ayant une déviance sexuelle meurent plus vite que les autres mais les résultats sont peu significatifs (9,9% et 22,7%).

### Courbe des survivants selon ALL



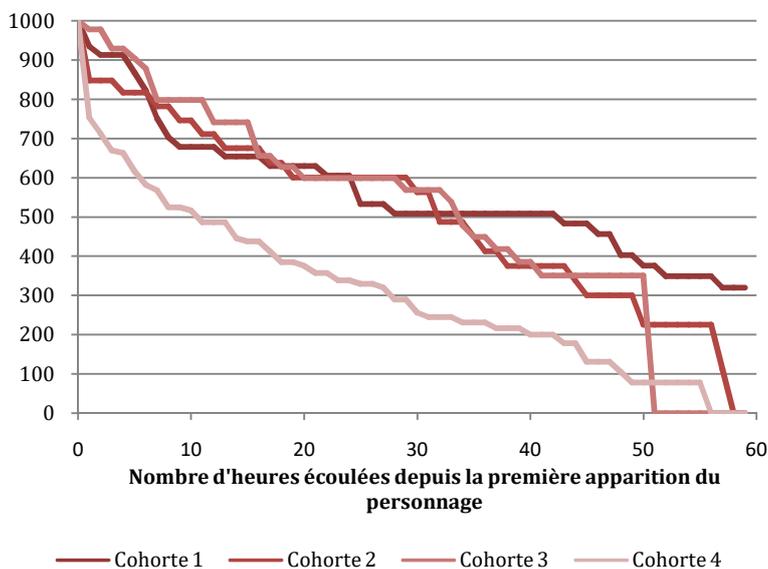
Les Lannister semblent mourir moins vite que les personnages appartenant à de petites allégeances (seuil de 4,9% et 0,9%).

### Courbes des survivants selon REGN



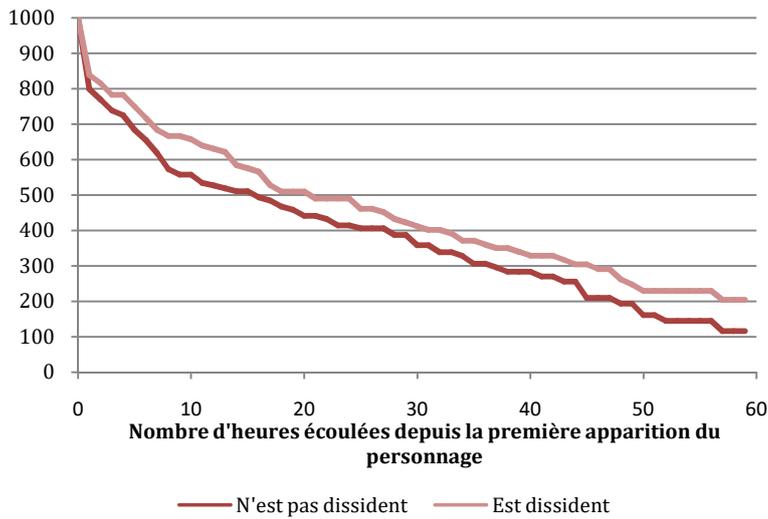
Différences non significatives.

### Courbes de survie selon COHORTE



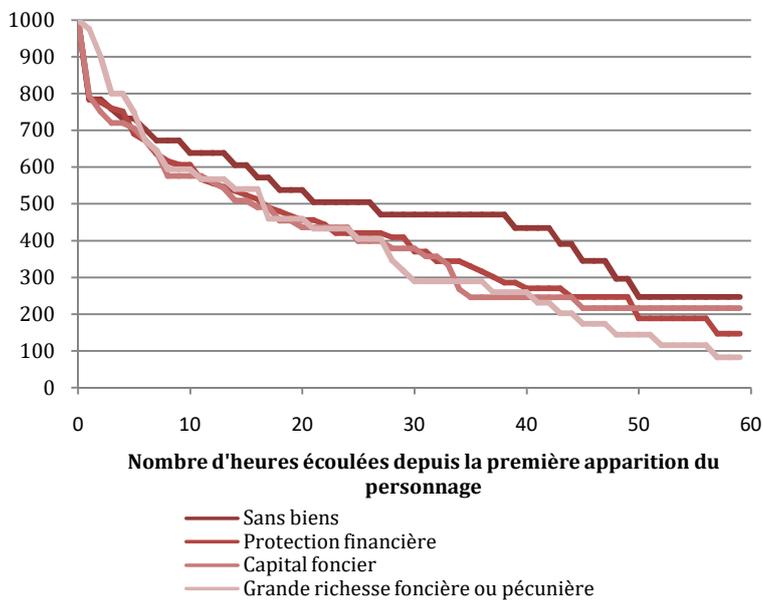
Les personnages de la cohorte 3 (fin série) décèdent significativement (seuils de risque inférieurs à 0,01% pour les deux tests de significativité) plus vite que les personnages des autres cohortes.

### Courbe des survivants selon DISS



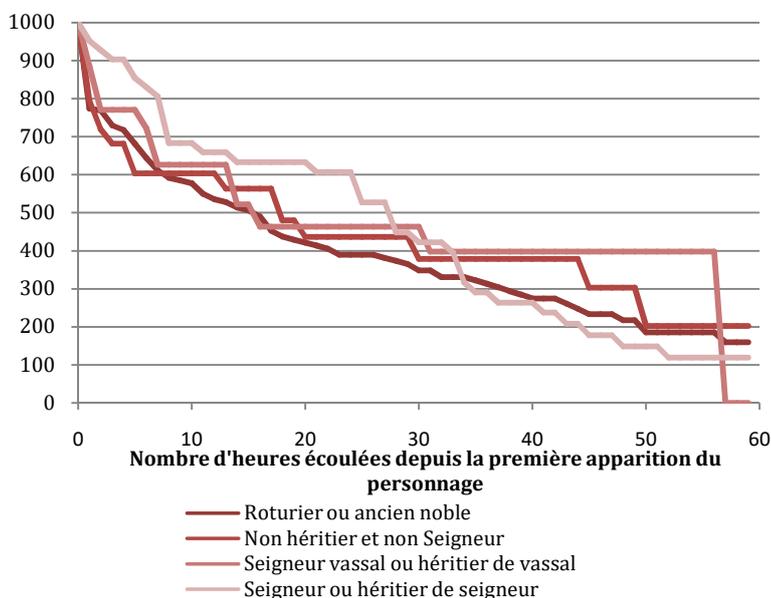
Différences non significatives.

### Courbes des survivants selon RICH



Différences non significatives.

### Courbes des survivants selon NOBL



Différences non significatives.

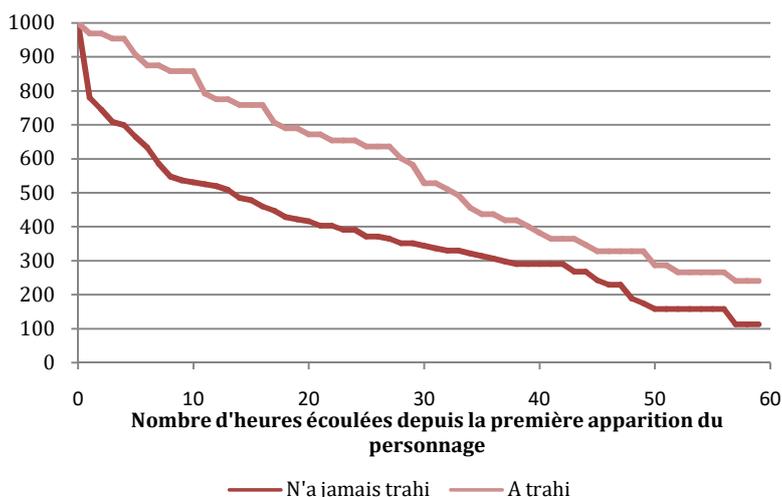
### 3.2 Lifetest prédéterminées

Nous pouvons juger que certaines variables prédéterminent le futur des personnages : un personnage qui a trahi a du vivre en moyenne plus longtemps pour le faire (de la même manière pour un personnage qui a tué par exemple). Le personnage ne vit pas longtemps parce qu'il a tué ou trahi, il a tué ou trahi parce qu'il en a eu le temps, parce qu'il a vécu longtemps.

Ainsi nous ne pouvons analyser correctement les lifetest proposés ici car celles-ci n'ont pas de sens. En effet, la démarche est aussi absurde qu'un démographe qui ferait deux courbes de survie : une pour les personnes qui ont vécu en maison de retraite, une pour celles qui n'y sont jamais allées. Il en résultera automatiquement que les personnes qui sont allées en maison de retraite dans leur vie auront une espérance de vie plus longue mais quel sens donner à ce résultat ?

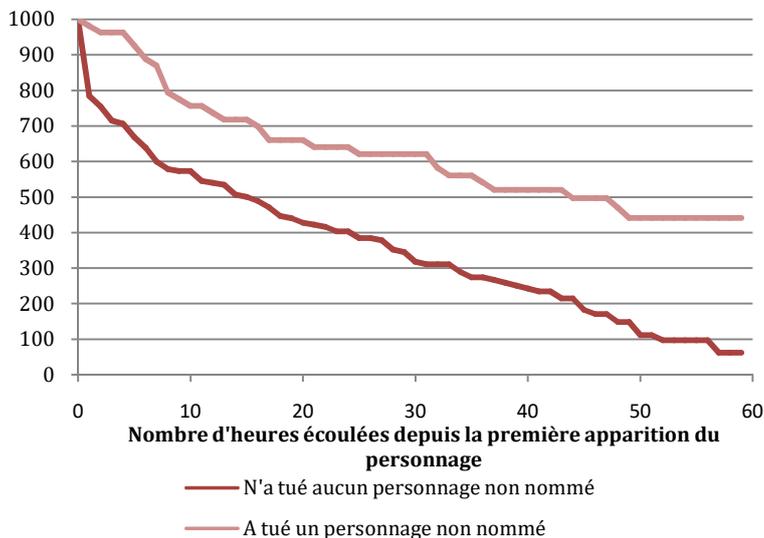
Par contre la majorité ces variables pourra être exploitée dans les régressions logistiques où nous contrôlerons par l'épisode de vie du personnage. A épisode de vie égale, avoir trahi ou tué impacte t'il la survie au cours d'un épisode ?

**Courbes des survivants selon TRAHISON**



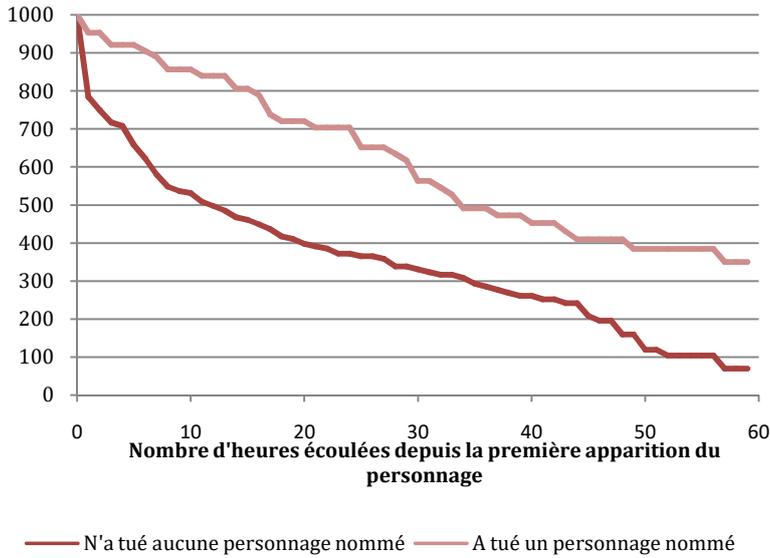
Ceux qui ont trahi vivent en moyenne plus longtemps que les autres (car ils ont eu le temps de trahir) ; analyse impossible.  
Seuils inférieurs à 0,01%

**Courbes des survivants selon TNN**



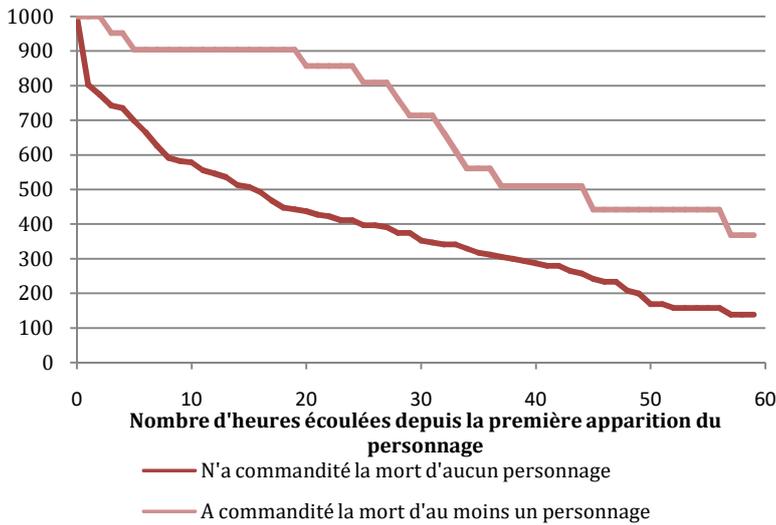
Ceux qui ont tué au moins un personnage non nommé vivent en moyenne plus longtemps (car ils ont eu le temps de tuer) ; analyse impossible.  
Seuils inférieurs à 0,01%

### Courbes des survivants selon TN



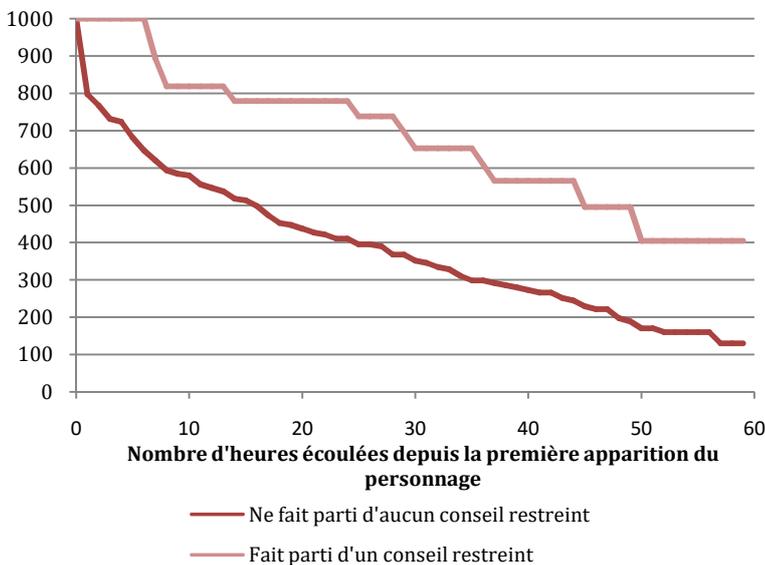
Ceux qui ont tué au moins un personnage nommé vivent en moyenne plus longtemps (car ils ont eu le temps de tuer) ; analyse impossible.  
Seuils inférieurs à 0,01%

### Courbes des survivants selon COMM



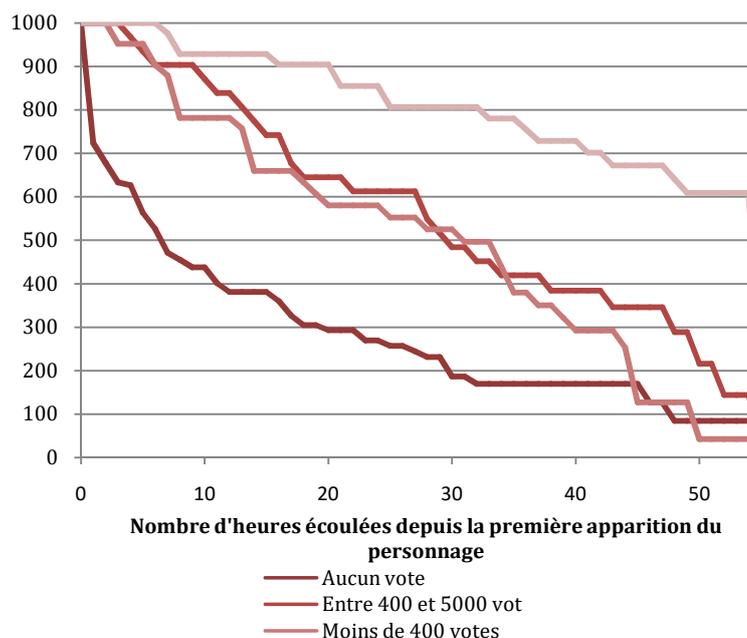
Ceux qui ont tué au moins un personnage nommé par commanditation vivent en moyenne plus longtemps (car ils ont eu le temps de tuer) ; analyse impossible.  
Seuils inférieurs à 0,01%

### Courbes des survivants selon CR



Ici, le doute est permis sur la prédétermination. Nous pouvons supposer qu'une partie des personnages ont fait parti d'un conseil restreint parce qu'ils ont vécu plus longtemps que les autres. Par prudence, nous n'irons pas plus loin dans l'analyse de cette variable ici.  
Seuils inférieurs à 0,01%

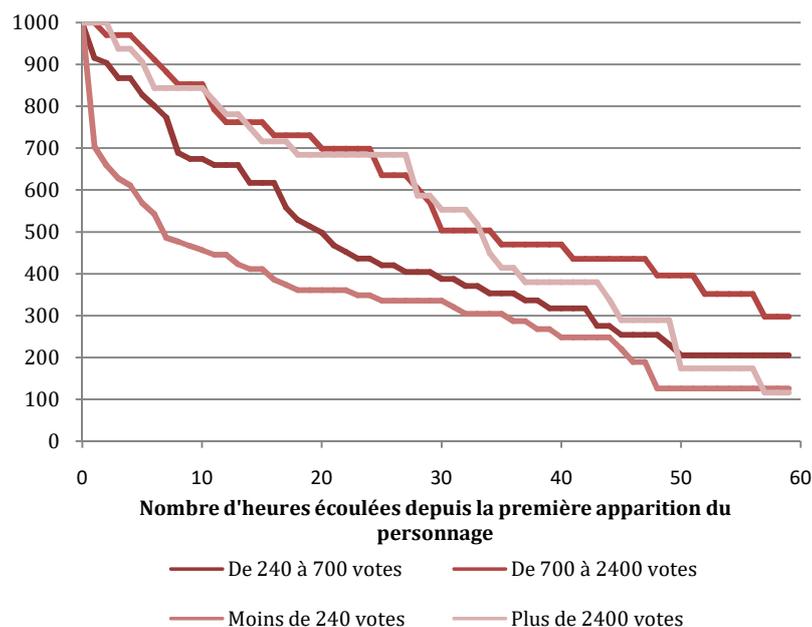
### Courbe des survivants selon POP4



La popularité dépend de beaucoup du temps d'apparition d'un personnage. Plus celui-ci apparaît plus il récolte de vote. Nous pourrions simplement la normaliser en supposant que ces votes ont été obtenus de manière uniforme selon les apparitions mais nous pensons que cela ne suffit pas ici. En effet, nous avons observé que sur les 131 personnages n'apparaissant qu'au cours d'un épisode seul un a récolté des votes. Apparaître peu semble entraîner quasi-automatiquement une absence de popularité. A l'inverse, tous les personnages étant apparus 20 fois à l'écran ont obtenu au moins un vote. Normaliser ne suffira donc pas à supprimer cette causalité importante de la durée de vie du personnage sur la popularité. Nous n'utiliserons pas cette variable, y compris dans les régressions logistiques.

Seuils inférieurs à 0,01%

### Courbe des survivants selon IMPOP4



Les personnages aillant une très faible impopularité meurent beaucoup plus vite que les autres (seuils inférieurs à 0,01%).

Nous n'observons pas de relation linéaire entre nombre d'épisodes d'apparition et impopularité (ce que nous observons avec la popularité avec un  $R^2=0,58$ ). Ainsi, certains personnages n'apparaissant qu'un épisode arrive à être impopulaire aux yeux des téléspectateurs (10% de ces personnages recueillent plus de 240 votes d'impopularité), ce qui n'était pas le cas pour l'impopularité). Néanmoins la population des personnages ayant recueillis moins 240 votes est composée à 50% de personnages étant apparus un épisode contre 10% pour les autres personnages. Nous préférons donc de nouveau exclure cet indicateur.

Seuils inférieurs à 0,01%.

## 4. Reconstitution de la courbe de vie à partir des régressions logistiques

Nous proposons ici de détailler les calculs permettant de reconstituer les courbes de survie (pour l'exemple du sexe).

### 4.1 Méthode de calcul

La régression logistique ci-dessous nous permet de connaître les probabilités de décès des hommes et des femmes (base\_pred1)

```
proc logistic data=base1 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode");
sexe (ref="F") / param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 sexe
/ link=logit;
score data=base1 out=base_pred1;
run;
```

n	temps5	Femme	Homme
1	01. Au premier épisode	0,100	0,156
4	02. Entre 1 et 4	0,026	0,043
5	03. Entre 5 et 9	0,022	0,035
5	04. Entre 10 et 14	0,014	0,023
5	05. Entre 15 et 19	0,015	0,025
5	06. Entre 20 et 24	0,013	0,021
5	07. Entre 25 et 29	0,011	0,018
5	08. Entre 30 et 34	0,011	0,018
5	09. Entre 35 et 39	0,013	0,021
5	10. Entre 40 et 44	0,015	0,025
5	11. Entre 45 et 49	0,013	0,022
5	12. Entre 50 et 54	0,021	0,034
5	13. Entre 55 et 59	0,035	0,057
7	14. Au-delà	0,015	0,025

Nous rappelons qu'il s'agit de probabilité de décès au cours d'un épisode pour des tranches d'épisodes de vie. Pour obtenir la courbe de survie il faut prendre en compte le nombre d'épisodes que regroupe chaque modalité de temps5.

n	temps5	Femme	Homme		Femme	Homme
1	01. Au premier épisode	0,100	0,156	0	1000	1000
4	02. Entre 1 et 4	0,026	0,043	1	900	844
5	03. Entre 5 et 9	0,022	0,035	5	810	708
5	04. Entre 10 et 14	0,014	0,023	10	726	591
5	05. Entre 15 et 19	0,015	0,025	15	677	525
5	06. Entre 20 et 24	0,013	0,021	20	627	463
5	07. Entre 25 et 29	0,011	0,018	25	588	416
5	08. Entre 30 et 34	0,011	0,018	30	557	380
5	09. Entre 35 et 39	0,013	0,021	35	528	347
5	10. Entre 40 et 44	0,015	0,025	40	494	311
5	11. Entre 45 et 49	0,013	0,022	45	458	274
5	12. Entre 50 et 54	0,021	0,034	50	428	245
5	13. Entre 55 et 59	0,035	0,057	55	386	206
7	14. Au-delà	0,015	0,025	60	323	153
				67	290	128

Ainsi  $677 = 726 * ((1 - 0,014)^5)$ . La courbe des survivants est ainsi reconstituée.

### 4.2 Modèle unique ou un modèle par sexe

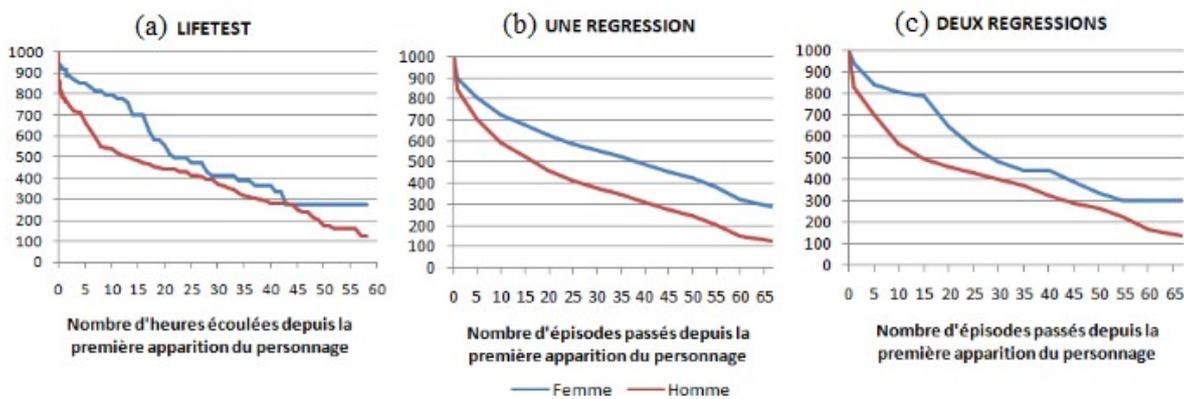
Pourtant le modèle proposé ci-dessus ne nous permet pas de reconstituer une courbe tout à fait comparable à celle obtenue avec la lifetest tandis que deux régressions logistiques (une pour les femmes, une pour les hommes) le peuvent :

```

/*Régression femme*/
proc logistic data=basel descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") sexe (ref="F")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5/ link=logit;
score data=basel out=base_predlF;where sexe="F";run;
proc sort data=base_predlF nodupkey;by sexe temps5 p_mort;run;
proc print data=base_predlF;var sexe temps5 p_mort;run;
/*Régression homme*/
proc logistic data=basel descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") sexe (ref="F")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5/ link=logit;
score data=basel out=base_predlH;where sexe="H";run;
proc sort data=base_predlH nodupkey;by sexe temps5 p_mort;run;
proc print data=base_predlH;var sexe temps5 p_mort;run;

```

Les courbes obtenues sont les suivantes :



Nous pouvons expliquer la différence de résultats de la manière suivante :

Lorsque nous appliquons les résultats (coefficients) de la première régression (courbe des survivants b) sur les deux sexes, l'effet du temps (variable TEMPS5 - numéro de l'épisode de vie) sera le même pour les deux sexes. En effet l'effet calculé du sexe et du temps sont indépendants, l'objectif de la régression étant de calculer les liens purs. Ainsi la distinction entre les deux courbes du 2ème graphique provient uniquement du coefficient associé à la variable sexe. Si nous réalisons deux modèles (courbe survivants c), les coefficients calculés liés au temps (différenciant les risques de mortalité selon l'âge de vie en épisode du personnage) seront adaptés à chaque sexe.

Pour retrouver (ou nuancer par le contrôle de variable) les résultats vus avec les lifetest selon le sexe, nous proposons :

- la lecture de tableaux de régressions en mettant le sexe dans les variables proposées
- les courbes de survie reconstituées par deux modèles de régression successifs : un pour les hommes, un pour les femmes

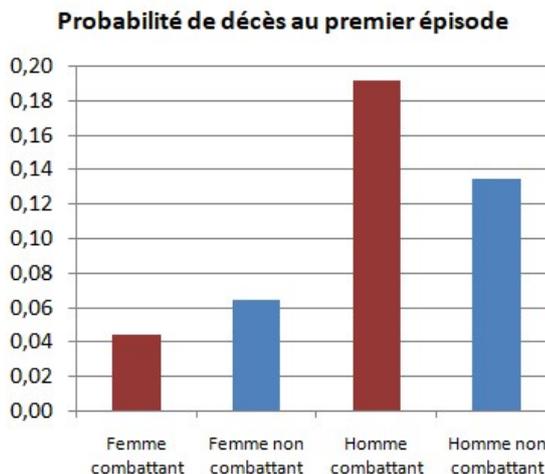
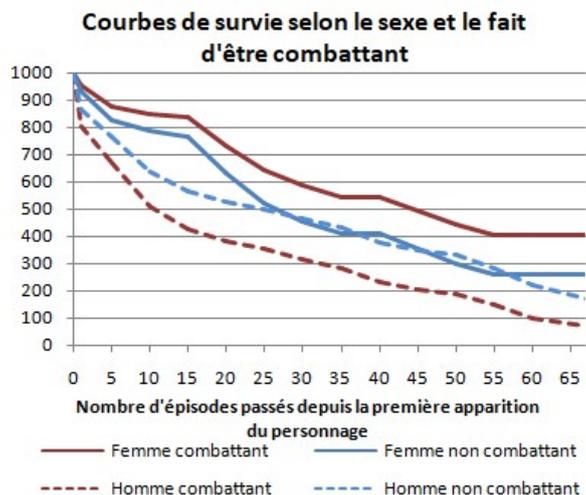
#### 4.3 Exemple de la structure guerrière

Une fois la structure guerrière contrôlée, le risque sous lequel nous pouvons affirmer que les hommes ont de plus forts risques de décès que les femmes augmentent, passant de 0,6% à 1,3%.

La reconstitution des courbes de survie par deux régressions (une pour chaque sexe)<sup>8</sup> nous donnent des résultats tout à fait surprenants : non seulement à statut guerrier égale les femmes décèdent moins vite que les hommes mais les femmes combattantes décèdent moins vite que les hommes combattants.

Ainsi les probabilités de décès au premier épisode sont les suivantes pour les quatre profils constitués :

<sup>8</sup> Voir annexe pour les calculs menant à la reconstitution des courbes de survie



Ces courbes ont pu être reconstituées à partir des deux régressions suivantes :

```
proc logistic data=basel descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") combattant (ref="Non") / param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 combattant / link=logit;
score data=basel out=base_pred2F;where sexe="F" & combattant in ("Non" "Autre");run;
proc sort data=base_pred2F nodupkey;by sexe combattant temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred2F;var sexe combattant temps5 p_mort;run;
```

```
proc logistic data=basel descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") combattant (ref="Non") / param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 combattant / link=logit;
score data=basel out=base_pred2H;where sexe="H" & combattant in ("Non" "Autre");run;
proc sort data=base_pred2H nodupkey;by sexe combattant temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred2H;var sexe combattant temps5 p_mort;run;
```

## 5. Qualité des modèles

Indicateurs qualité (LO)	Modèle 1	Modèle 2	Modèle 3	Modèle 4
Part paire concordante	65%	79%	80%	80%
c	68%	79%	80%	80%
AIC (1694,1)	1610,3	1547,6	1509,3	1471,9
Déviante (1692,1)	1580,3	1443,6	1395,3	1353,9

Pour rappels, les différentes les variables introduites dans les variables :

M1 : temporalité, sexe

M2 : M1 + cohorte, epi\_vu30, handicapé, déviance sexuelle, richesse, allégeance

M3 : M2 + combattant, temps moyen à l'écran par épisode d'apparition

M4 : M3 + âge, prostitution

Par l'introduction de variables supplémentaires au fil des modèles la part de paires concordantes et l'air de la courbe de ROC augmentent, ce qui signifie que les probabilités prédites par le modèle correspondent toujours mieux à la réalité (nos décédés ont des probabilités de décès au cours de l'épisode prédites par le modèle plus élevées que nos survivants). Ainsi, c'est notamment par le passage du modèle 1 (où seules deux variables étaient proposées) au modèle 2 (qui en dénombre presque une dizaine) que ces deux indicateurs évoluent beaucoup.

Mais ces ajouts sont-ils parcimonieux ? Pour le savoir, nous pouvons analyser l'AIC qui prend en compte le nombre de variables introduites dans modèle. Nous rappelons que plus cet indicateur est petit, plus le modèle est jugé bon. Or l'AIC confirme, qu'à nombre de variable égal, le modèle s'est amélioré avec les ajouts de variables supplémentaires.

## 6. Code SAS

### 6.1 Lifetest

```
/*Ensemble*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life
intervals=0 to 3600;
time d1*censure(1);run;
/*Sexe*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
3600;
time d1*censure(1);strata sexe;run;
/*tps_moy_vu*/proc lifetest data=base_com plots=(s, h, ls) graphics method=Life
intervals=0 to 60;
time dlh*censure(1);strata d_tps_moy_vu;run;
/*Combat*/data base_com;set base400;where combat in ("0.Non combattant" "3.Autre
combattant");run;
proc lifetest data=base_com plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to 60;
time dlh*censure(1);strata combat;run;
ODS TAGSETS.EXCELXP FILE = "E:\GOT3\Biographie\lifetest.xls";
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="Age");
/*Age*/data base_age;set base400;where agell ne "NC";
if agell="14-25 ans" then agell="20 ans et moins";
if agell="15 ans et moins" then agell="20 ans et moins";run;
proc lifetest data=base_age plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to 60;
time D1H*censure(1);strata agell;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="All");
/*All*/data base_all;set base400;if all notin ("Stark" "Lannister" "Garde de Nuit"
"Autre" "Aucune") then all="Petites allégeances";run;
proc lifetest data=base_all plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to 60;
time D1H*censure(1);strata all;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="ga_");
/*GA*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata ga;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="dis");
/*Diss*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata diss;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="sta");
/*statmar*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0
to 60;
time D1H*censure(1);strata statmar;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="han");
/*hand*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata hand;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="cor");
/*corp*/data base_corp;set base400;where corp ne "NC";run;
proc lifetest data=base_corp plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to 60;
time D1H*censure(1);strata corp;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="dev");
/*devsex*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0
to 60;
time D1H*censure(1);strata devsex;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="imp");
/*impop*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0
to 60;
time D1H*censure(1);strata impop4;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="tra");
/*trahison*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life
intervals=0 to 60;
time D1H*censure(1);strata trahison;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="ric");
/*rich*/data base_rich;set base400; where rich ne "NC";run;
proc lifetest data=base_rich plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to 60;
```

```

time D1H*censure(1);strata rich;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="nob");
/*nobl*/data base_nobl;set base400; where nobl ne "NC";run;
proc lifetest data=base_nobl plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to 60;
time D1H*censure(1);strata nobl;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="reg");
/*regn*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata regn;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="rp_");
/*rp*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata rp;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="cr_");
/*cr*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata cr;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="tnn");
data base_tnn;set base400;if tnn="1.Aucun" then tnn="0"; else tnn="1";run;
/*tnn*/proc lifetest data=base_tnn plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata tnn;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="tn_");
data base_tn;set base400;if tn="A-0" then tn="0"; else tn="1";run;
/*tn*/proc lifetest data=base_tn plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata tn;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="com");
/*comm*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata comm;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="coh");
/*cohort*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0
to 60;
time D1H*censure(1);strata pop5;run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="pop");
/*pop*/proc lifetest data=base400 plots=(s, h, ls) graphics method=Life intervals=0 to
60;
time D1H*censure(1);strata pop4;run;
ods tagsets.excelxp close;

```

## 6.2 Modèles imbriqués

```

ODS TAGSETS.EXCELXP FILE = "E:\GOT3\Biographie\Imbrique.xls";
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="i0");
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="08. Entre 30 et 34") sexe (ref="F") /param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 sexe epi_vu30/ link=logit;
where devsex ne "NC";run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="i1");
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="08. Entre 30 et 34") cohorte (ref="Cohorte 1") all (ref="Aucune")
sexe (ref="F")
combattant (ref="Non") hand (ref="Aucun") devsex (ref="0") prost (ref="0") RICH
(ref="Sans biens") /param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 cohorte all rich hand devsex epi_vu30 sexe/
link=logit;
where devsex ne "NC";run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="i2");
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="08. Entre 30 et 34") cohorte (ref="Cohorte 1") all (ref="Aucune")
sexe (ref="F")
combattant (ref="Non") hand (ref="Aucun") devsex (ref="0") prost (ref="0") RICH
(ref="Sans biens") /param=ref;

```

```

model mort(event="mort")= temps5 cohorte all rich hand devsex epi_vu30 sexe
d_tps_moy_vu combattant/ link=logit;
where devsex ne "NC";run;
ods tagsets.excelxp options(sheet_name="i3");
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="08. Entre 30 et 34") cohorte (ref="Cohorte 1") all (ref="Aucune")
sexe (ref="F")
combattant (ref="Non") hand (ref="Aucun") devsex (ref="0") prost (ref="0") RICH
(ref="Sans biens") /param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 cohorte all rich hand devsex epi_vu30 sexe
d_tps_moy_vu combattant age_num prost/ link=logit;
where devsex ne "NC";run;
ods tagsets.excelxp close;

```

### 6.3 Régressions logistiques annexes permettant de reconstituer les courbes de survie

```

/*Juste le sexe : en un modèle*/
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode")
sexe (ref="F")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 sexe/ link=logit;
score data=base6000 out=base_pred1;
run;
proc sort data=base_pred1 nodupkey;by sexe temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred1;var sexe temps5 p_mort;where sexe ne "?";run;

/*Juste le sexe : en deux modèles*/
/*Régression femme*/
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") sexe (ref="F")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5/ link=logit;
score data=base6000 out=base_pred1F;where sexe="F";run;
proc sort data=base_pred1F nodupkey;by sexe temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred1F;var sexe temps5 p_mort;run;
/*Régression homme*/
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") sexe (ref="F")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5/ link=logit;
score data=base6000 out=base_pred1H;where sexe="H";run;
proc sort data=base_pred1H nodupkey;by sexe temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred1H;var sexe temps5 p_mort;run;

/*Sexe et combattant : un modèle*/
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") sexe (ref="F") cum_soumis_t (ref="1")
combattant (ref="Non")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 sexe combattant/ link=logit;score data=base6000
out=base_pred2;run;
data base_pred2;set base_pred2;
if combattant="Non" & sexe="H" then profil="H_N";
else if combattant="Autre" & sexe="H" then profil="H_C";
else if combattant="Autre" & sexe="F" then profil="F_C";
else if combattant="Non" & sexe="F" then profil="F_N";
else if profil="" then delete;run;
proc sort data=base_pred2 nodupkey;by profil temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred2;var profil temps5 p_mort;where sexe ne "?" ;run;
proc print data=base_pred2;var sexe combattant profil temps5 p_mort;where sexe ne "?" &
temps5="01. Au premier épisode";run;

/*Sexe et combattant : deux modèles*/
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") combattant (ref="Non")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 combattant / link=logit;
score data=base6000 out=base_pred2F;where sexe="F" & combattant in ("Non" "Autre");run;

```

```
proc sort data=base_pred2F nodupkey;by sexe combattant temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred2F;var sexe combattant temps5 p_mort;run;
proc logistic data=base6000 descending;
class temps5 (ref="01. Au premier épisode") combattant (ref="Non")/ param=ref;
model mort(event="mort")= temps5 combattant/ link=logit;
score data=base6000 out=base_pred2H;where sexe="H" & combattant in ("Non" "Autre");run;
proc sort data=base_pred2H nodupkey;by sexe combattant temps5 p_mort;run;
proc print data=base_pred2H;var sexe combattant temps5 p_mort;run;
```

## 7. Bibliographie

<sup>i</sup> Rick Porter, « “Game of Thrones” Season 7 finale smashes more records for HBO », *TVByTheNumber*, 28 août 2017, disponible en ligne : <http://tvbythenumbers.zap2it.com/more-tv-news/game-of-thrones-season-7-finale-smashes-more-records-for-hbo/>, consulté le 6 avril 2018

<sup>ii</sup> Citons entre autres : Alexandre Borde, « "Game of Thrones" : pourquoi un tel succès ? », *Le Point*, 20 août 2013, disponible en ligne : [http://www.lepoint.fr/culture/game-of-thrones-pourquoi-un-tel-succes-20-08-2013-1715593\\_3.php](http://www.lepoint.fr/culture/game-of-thrones-pourquoi-un-tel-succes-20-08-2013-1715593_3.php), consulté le 6 avril 2018  
Pierre Langlais, « “Game of Thrones”, le succès en dix leçons », *Télérama*, 13 juillet 2017, disponible en ligne : <http://www.telerama.fr/series-tv/game-of-thrones-le-succes-en-dix-lecons,160044.php>, consulté le 6 avril 2018

et Cécilia Delporte, « ”Game of Thrones” : pourquoi ça fonctionne encore ? », *Les Echos*, 13 juillet 2017, disponible en ligne : [https://www.lesechos.fr/13/07/2017/LesEchosWeekEnd/00085-013-ECWE\\_-game-of-thrones---pourquoi-ca-fonctionne-encore.htm](https://www.lesechos.fr/13/07/2017/LesEchosWeekEnd/00085-013-ECWE_-game-of-thrones---pourquoi-ca-fonctionne-encore.htm), consulté le 6 avril 2018

<sup>iii</sup> Tristan Brossat et Louis Delavier, « “Game of Thrones” : violence, sexe et Moyen Âge », *Esprit*, août-septembre, n°8, 2014, p. 240, disponible en ligne : [https://www.cairn-int.info/article-E\\_ESPRI\\_1408\\_0217--game-of-thrones-violence-and-sex-in.htm](https://www.cairn-int.info/article-E_ESPRI_1408_0217--game-of-thrones-violence-and-sex-in.htm), consulté le 6 avril 2018

<sup>iv</sup> Mathilde Cesbron, « La série d'HBO déclenche une hystérie planétaire chaque saison depuis 2011. On a tenté d'expliquer cette frénésie avec l'aide de psychologues », *Le Point Pop*, 17 mai 2016, disponible en ligne : [http://www.lepoint.fr/pop-culture/series/pourquoi-game-of-thrones-est-un-cas-clinique-17-05-2016-2039830\\_2957.php](http://www.lepoint.fr/pop-culture/series/pourquoi-game-of-thrones-est-un-cas-clinique-17-05-2016-2039830_2957.php), consulté le 6 avril 2018

<sup>v</sup> Pour ne citer qu'un exemple : Nathalie Blanpain, « Les hommes cadres vivent toujours 6 ans de plus que les hommes ouvriers », *Insee Première*, n°1584, 18 février 2016, disponible en ligne : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/1908110>, consulté le 6 avril 2018

<sup>vi</sup> Parmi d'autres, l'article « “Game of Thrones”, quand les femmes étaient chevaliers », publié le 20 février 2014 sur le site du *Courrier International*, compare Brienne à Jeanne d'Arc. Disponible en ligne : <https://www.courrierinternational.com/article/2014/02/17/quand-les-femmes-etaient-chevaliers>, consulté le 6 avril 2018

<sup>vii</sup> Dans l'article « Et si la nouvelle saison de “Game of Thrones” annonçait un (réel) raz de marée démocratique », publié le 5 octobre 2010 sur le site du *Huffington Post*, Tywyn Lannister est comparé au Prince de Machiavel puis à Vladimir Poutine. Disponible en ligne : [https://www.huffingtonpost.fr/samir-hammal/game-of-thrones-saison-6\\_b\\_9680618.html](https://www.huffingtonpost.fr/samir-hammal/game-of-thrones-saison-6_b_9680618.html), consulté le 6 avril 2018

<sup>viii</sup> C. Alberti et all, “Analyse de survie : le test du logrank”, 2005, disponible en ligne [http://www.biomedicale.parisdescartes.fr/enseignement/toxico/M2THERV\\_2013\\_2014/documents/C1/Roudot%20logrank.pdf](http://www.biomedicale.parisdescartes.fr/enseignement/toxico/M2THERV_2013_2014/documents/C1/Roudot%20logrank.pdf), consulté le 27/04/2018

<sup>ix</sup> Nous avons ainsi commencé par constituer une liste de noms à l'aide du site allociné (disponible en ligne : [http://www.allocine.fr/series/ficheserie\\_gen\\_cserie=7157.html](http://www.allocine.fr/series/ficheserie_gen_cserie=7157.html)). Nous l'avons ensuite complétée par les personnages figurant sur le site fandom anglais (disponible en ligne : [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game\\_of\\_Thrones\\_Wiki](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki)). Nous avons alors 370 personnages auxquels nous avons ajouté d'autres personnages découverts au cours du visionnage. Nous avons donc finalement 398 personnages.

<sup>x</sup> Alex, « Who Gets Betrayed in “Game of Thrones” ? », *Projet Synapse*, 16 mai 2016, disponible en ligne : <https://synapse176.wordpress.com/2016/05/16/who-gets-betrayed-in-game-of-thrones/>, consulté le 6 avril 2018

Faridz Ilham Maulana, « Game of Thrones's Dead/Alive Characters Classification using Logistic Regression », 21 novembre 2017, disponible en ligne : <https://medium.com/@imfaridz95/game-of-thrones-dead-alive-characters-classification-using-logistic-regression-65cfe47331fc>, consulté le 6 avril 2018

Taylor K. Larkin, Denise J. McManus, « Who's Next? Using SAS® to Predict the Survival Probabilities for Characters on “Game of Thrones” », *Analytics Experience*, 2016, disponible en ligne : [https://www.sas.com/content/dam/SAS/en\\_us/doc/event/analytics-experience-2016/whos-next-using-sas-predict-survival-probabilities-characters-game-thrones.pdf](https://www.sas.com/content/dam/SAS/en_us/doc/event/analytics-experience-2016/whos-next-using-sas-predict-survival-probabilities-characters-game-thrones.pdf), consulté le 6 avril 2018

<sup>xi</sup> L'époque médiévale est en effet perçue comme une période très violente. En regardant une série de fantaisie médiévale, le spectateur s'attend donc à de la violence. Jacques Le Goff (*A la recherche du Moyen Age*, 2006) dénonce toutefois cette légende noire du Moyen-Age barbare qui séparerait l'antiquité de la Renaissance.

<sup>xii</sup> « Le viol de trop dans “Game of Thrones” », *Courrier International*, 20 mai 2015, disponible en ligne : <https://www.courrierinternational.com/article/serie-le-viol-de-trop-dans-game-thrones>, consulté le 13 avril 2018

<sup>xiii</sup> Ministère de l'Intérieur, « Chiffres clés : Homicides », 14 décembre 2017, disponible en ligne : <https://www.interieur.gouv.fr/Interstats/Themes/Homicides/Chiffres-cles-Homicides>, consulté le 6 avril 2018

<sup>xiv</sup> Alyssa Rosenberg, « “Game of Thrones” has always been a show about rape », *The Washington Post*, 19 mai 2015, disponible en ligne : [https://www.washingtonpost.com/news/act-four/wp/2015/05/19/game-of-thrones-has-always-been-a-show-about-rape/?noredirect=on&utm\\_term=.86aaa26182d1](https://www.washingtonpost.com/news/act-four/wp/2015/05/19/game-of-thrones-has-always-been-a-show-about-rape/?noredirect=on&utm_term=.86aaa26182d1), consulté le 14 avril 2018

<sup>xv</sup> Vanessa Fagnoli, *Viol(s) comme arme de guerre*, Éditions L'Harmattan, mars 2012

<sup>xvi</sup> Romane Beaufort et Lucas Melissent, *When demographers play the game of thrones, Pour une analyse de la mortalité par cohorte de personnages*, avril 2018

<sup>xvii</sup> Paul Tassi, Ranking « The 'Game of Thrones' Characters Most Likely To Die In Jon Snow's Suicide Squad », *Forbes*, 20 août 2017, disponible en ligne <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/08/20/ranking-the-game-of-thrones-characters-most-likely-to-die-in-jon-snows-suicide-squad/#31e62338e578>, consulté le 27 avril 2018

<sup>xviii</sup> Lannister Tyrion (nain) conseillant Jon Snow (batard) de faire de son stigmaté une force (épisode 101)

---

<sup>xix</sup> Erving Goffman, *Stigmate. Les usages sociaux des handicaps*, 1963 définit le stigmate comme un attribut qui, par le regard d'autrui, exclue de la norme.

<sup>xx</sup> **Tyrian Lannister**: "And you, you're Ned Stark's bastard, aren't you? Did I offend you? Sorry. You are the bastard, though."

**Jon Snow**: "Lord Eddard Stark is my father." **TL** : "And Lady Stark is not your mother, making you...the bastard. Let me give you some advice, bastard. Never forget what you are. The rest of the world will not. Wear it like armor, and it can never be used to hurt you." saison 1 épisode 1

<sup>xxi</sup> Eddison Tolett à propos de Caster (épisode 203)

<sup>xxii</sup> Pierre Sérurier, "“Game of Thrones” : La justice au coeur de la série", *Le Monde*, 13 avril 2015, disponible en ligne : <http://seriestv.blog.lemonde.fr/2015/04/13/game-of-thrones-la-justice-au-coeur-de-la-saga/>, consulté le 14 avril 2018

<sup>xxiii</sup> Auteur anonyme, "5 Richest Characters & Houses In Westeros: HBO's Game of Thrones Money Issues", *Finances online*, juillet 2015, disponible en ligne :

<https://financesonline.com/5-richest-characters-houses-in-westeros-hbos-game-of-thrones-money-issues/>, consulté le 3 mai 2018

<sup>xxiv</sup> Carole Avignon, *Bâtards et bâtardises dans l'Europe médiévale et moderne*, Presses universitaires de Rennes, 2016

<sup>xxv</sup> Daniel Blévec "Les lépreux peuvent-ils vivre en société ? Réflexions sur l'exclusion sociale dans les villes du Midi à la fin du Moyen Âge", *Vivre en société au Moyen Âge : Occident chrétien VI<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècle*, Presses universitaires de Provence, 2008, pp. 281-291, disponible sur Internet : <http://books.openedition.org/pup/6360>, consulté le 13 avril 2018