

ANNE BESSON

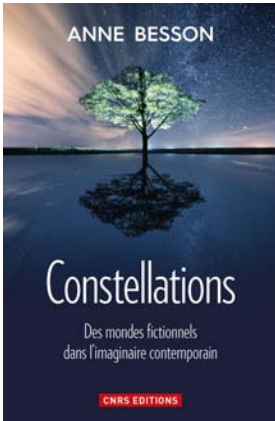


Constellations

Des mondes fictionnels
dans l'imaginaire contemporain

CNRS EDITIONS

Présentation de l'éditeur :



Univers alternatifs proliférants, jeux de rôle, *fan fictions*, atlas imaginaires, bibliographies fictives : les indices d'une évolution de notre rapport aux fictions sont partout. Ils participent à la construction d'un imaginaire commun propre à l'Occident post-moderne : le monde est une histoire, l'œuvre est un monde, tout est jeu, hors le jeu lui-même.

Les producteurs et les consommateurs se saisissent de plus en plus des œuvres aimées pour en poursuivre ou en détourner l'intrigue, en incarner les personnages. Si cela n'est pas fondamentalement nouveau, le nombre de ces phénomènes d'expansion et d'appro-

priation explose avec la démocratisation d'Internet. Usagers, lecteurs, spectateurs, joueurs peuvent devenir créateurs à leur tour, avec un considérable public potentiel. Les œuvres de fiction deviennent des mondes, le monde réel est fictionnalisé. Nous vivons une ère de l'imagination réhabilitée...

Anne Besson décrypte pour nous ce nouvel âge de la fiction.

Anne Besson est maître de conférences habilitée à diriger des recherches, en littérature générale et comparée, à l'université d'Artois, spécialiste des ensembles romanesques et de la fantasy, auteur de D'Asimov à Tolkien, CNRS Éditions, 2004.

Constellations

Anne Besson

Constellations.
Des mondes fictionnels
dans l'imaginaire
contemporain

CNRS ÉDITIONS

15, rue Malebranche - 75005 Paris

Sommaire

Introduction.....	9
Un nouvel âge de la fiction.....	10
Décrire la culture au présent.....	15
Les mondes de la culture de grande diffusion contemporaine.....	20

Première partie.

D'autres mondes que le nôtre : fortune d'un imaginaire de la fiction

Chapitre 1 : Des théories critiques aux œuvres-mondes de la fiction contemporaine.....	29
1. De la fiction comme monde et comme possible.....	29
2. Quelques critères pour une définition.....	46
3. Partagés, étendus... Formes des mondes.....	74
4. Expansions.....	112
Chapitre 2 : « Innombrables sont les récits du monde » : variations narratives sur le motif des univers parallèles.....	141
1. Multiples mondes possibles.....	143
2. Mondes du livre et magie de la fiction.....	173
3. Du Créateur aux créateurs.....	194

Deuxième partie :
Usages des mondes : sous le signe du jeu

Chapitre 1 : Se bercer d'illusions.....	239
1. Chère enfance	242
2. Culture populaire et compétences fictionnelles.....	274
3. De la création « pour jouer » à l'art ludique	304
Chapitre 2 : Jouer le jeu	345
1. Des mondes pour jouer.....	347
2. Le jeu, moteur de la culture pop.....	365
3. À vous de jouer !	382
Chapitre 3 : <i>What if?</i> Au contact des autres mondes	403
1. <i>Lifegame</i> , le jeu dans le monde	408
2. Grandeur nature : la vie dans le jeu.....	425
3. Y croire (ou faire comme si)	442
 Conclusion : S'imaginer ailleurs : règne du fake ou quasi-réel ?	 475
 Bibliographie.....	 503
Glossaire	493
Index	549

Introduction

Les indices d'une évolution du rapport contemporain aux fictions sont partout, des strates les plus visibles de la culture populaire mondialisée aux créations des artistes contemporains, des programmes scientifiques aux cibles marketing, de la théorie critique à la participation interactive – tellement foisonnants peut-être que leur multiplication gêne la bonne perception de leur ensemble en tant que tel. Les petits sorciers et leurs pendants adultes néopaiens* New Age, le Moyen Âge fantastique, les jeux en ligne, le partage de fichiers, *Second life* et le Web 2.0, l'autofiction* et le transhumanisme*, les atlas imaginaires et les bibliographies fictives, les synergies médiatiques et la réhabilitation du *fan*, du *nerd**, du *geek**, l'emprise du *storytelling** et la réinvention de soi, le « marketing affectif » et les publicités qui font de la ville et de la planète de vastes terrains de jeux ou d'éclosion du merveilleux¹ : chacun de ces vecteurs participe à la construction d'un imaginaire commun propre à l'occident postmoderne. Ensemble, ils disent que le monde est une histoire, que l'œuvre est un monde, et que tout est un jeu à part le jeu lui-même, qui est sérieux – *this is not a game*².

1. Toutes ces références seront éclaircies et analysées dans le cours de cette étude. Les astérisques renvoient au glossaire final

2. Il s'agit du slogan, superbement trouvé, du jeu « The Beast » ou « I.A. Game », le plus développé des « jeux de réalité alternative » en ligne, analysés par exemple par Jane McGonigal, « “This is not a game”: Immersive Aesthetics and Collective Play », *Digital Arts & Culture 2003 Conference Proceedings*,

Un nouvel âge de la fiction

Nous aurons l'occasion de nuancer la « nouveauté » de tels usages des constructions imaginaires, conçues comme manipulables *via* leur « univers fictionnel » : que les consommateurs se saisissent des œuvres aimées pour en incarner les personnages, en poursuivre ou en détourner l'intrigue, en habiter le monde, cela est assez anciennement et continuellement attesté pour apparaître comme une modalité fondamentale d'appréhension des fictions. L'Angleterre de Thomas Malory organisait des tournois pseudo-arthuriens pour rejouer les valeurs chevaleresques, les lecteurs des romans du XVII^e siècle s'identifiaient, par exemple, aux personnages du *Roland Furieux* *via* une sorte de « jeu de l'oie » tiré de l'œuvre³, ceux des feuilletons du XIX^e se sentaient, à juste titre, en droit d'intervenir auprès de l'auteur pour orienter le destin de l'intrigue en cours. Reste qu'avec notre contemporanéité, l'échelle des phénomènes d'appropriation, qui n'avait cessé de croître déjà au fil des exemples ci-dessus, explose avec la démocratisation d'Internet et la diffusion des hauts débits : se trouvent dès lors mis à la portée d'une proportion croissante des usagers, lecteurs, spectateurs, joueurs, non seulement des outils simples d'emploi pour devenir créateurs à leur tour, mais encore un énorme public potentiel (quoique virtuel...), à qui soumettre variations sur un monde connu, parodiques ou respectueuses, ou propositions inédites d'autres univers alternatifs.

Le succès, et donc les nouveaux développements, de ce que le sociologue américain Henry Jenkins nomme *participatory culture* (quand il s'intéresse aux publics) ou *convergence culture* (sous l'angle des supports médiatiques⁴), se comprend sur fond d'un subs-

Melbourne, mai 2003, en ligne sur <http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>.

3. Exemple emprunté à Françoise Lavocat, « Fictions et paradoxes. Les nouveaux mondes possibles à la Renaissance », in Françoise Lavocat (dir.), *Usages et théories de la fiction. Le débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVI^e-XVIII^e siècles)*, Rennes, PUR, 2004, p. 87-111, cit. p. 88.

4. Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*, New York, Routledge, « Studies in culture and communication », 1992 ; *Fans*,

Introduction

trat plus vaste, celui d'une évolution lente des mentalités depuis l'avènement des âges du capitalisme et de l'individualisme, qui aboutit, dans notre société du loisir éprise de jeunesse et vouée corps et âme aux diktats du divertissement, à cette valorisation des activités imaginaires et de la capacité de création personnelle.

Valorisation, indéniablement : pour reprendre la perspective de Jean-Marie Schaeffer⁵, il s'agirait d'une victoire de l'aristotélisme, en réalité peu contestée, les offensives « platoniciennes » apparaissant comme des combats d'arrière-garde, dont les accents paniqués traduisent la défaite. Oui, il y a lieu de s'inquiéter des addictions aux MMORPG*, de la « génération *otaku** » du Japon contemporain et autres « nolife* » : mais le contradicteur a toujours beau jeu de pointer la faiblesse statistique de tels phénomènes (sans même parler d'une éventuelle influence de l'ultraviolence fictionnelle sur les massacres perpétrés par les adolescents américains en milieu scolaire). Plus largement, leurs excès ne font qu'attirer l'attention sur l'importance prise par ces mêmes pratiques, trop banales et quotidiennes désormais pour être vraiment remarquables, et encore moins condamnables. C'est parce que tout le monde joue que certains jouent trop, c'est parce que l'emprise des environnements fictionnels est massive que certains perdent la maîtrise de leurs frontières avec le réel. Mais s'y connaître en informatique (consoles, ordinateurs et autres interfaces multifonctions), en codes génériques (ceux du *medfan** ou « médiéval fantastique⁶ » sont actuellement dominants) et en socialisation virtuelle (chatter, avoir un bel avatar* et un « profil » séduisant sur Facebook), ce sont des compétences à l'intérêt pas du tout immatériel, celles de nos héros

Bloggers and Gamers, Exploring participatory culture, New York et Londres, NY University Press, 2006 ; *Convergence culture, Where old and new media collide*, New York et Londres, NY University Press, 2006.

5. Dans *Pourquoi la fiction ?* (Seuil coll. « Poétique », 1999), celui-ci fait remonter l'opposition entre les attitudes « euphoriques » et « dysphoriques », fascination ou méfiance devant les pouvoirs de la fiction, au débat antique autour de la *mimésis* : Platon chasse les poètes-imitateurs de la Cité, tandis qu'Aristote consacre sa *Poétique* à leur art.

6. La traduction de l'anglais *medieval fantastic* est maladroite en français, les catégories poétiques du « fantastique » ne coïncidant pas dans les deux aires culturelles. Plutôt que de « fantastique », un Français parlerait ici de « merveilleux ».

de demain, citoyens du monde ou entrepreneurs dynamiques⁷ : les parents ne détourneront pas leurs enfants de cette magie-là.

Nous vivons donc un âge de la fiction, de l'imagination réhabilitée – l'adjectif substantivé « l'imaginaire » s'est d'ailleurs imposé de façon spectaculaire pour désigner des constellations culturelles partagées, des modalités d'appréhension commune dont il faut relever qu'elles se disent en termes de fiction : la coalescence des « images » que l'on se fait de telle ou telle chose produit un total « imaginaire »... Nous ne sommes pas les premiers là encore, l'âge baroque par exemple ayant multiplement exprimé un même ébranlement devant le pouvoir des simulacres, une même tentation, émerveillée ou terrifiée, de la confusion entre « vie » et « songe », « monde » et « théâtre », pour reprendre les termes qui s'imposaient alors à l'imagination métaphorique – nous préférons aujourd'hui parler plutôt de « jeu » ou de « mondes » pluriels⁸.

Ces nouvelles désignations, liant l'appréhension collective des objets fictionnels au territoire du ludique et à l'infinité des possibles, illustrent et prolongent de grandes évolutions dans les représentations de la vie imaginaire – on pense en particulier à « l'invention de l'enfance » et à la valorisation connexe du merveilleux, décisives pour notre propos, dont a rendu compte l'histoire des mentalités dans la lignée de l'ouvrage fondateur de Philippe Ariès, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime* (1960). Les travaux de Michel Manson par exemple, sur l'histoire de l'édition pour la jeunesse, des jeux et jouets⁹, mettent en lumière la constitution, progressive au cours du XIX^e siècle, d'un univers culturel propre à l'enfance, accompagnant l'attribution aux premières années de la vie d'un

7. Un exemple de telle réussite française, dont on retrouvera régulièrement les productions dans ces pages : Anthony Roux, alias Tot, créateur « amateur » du MMORPG* *Dofus* et aujourd'hui à la tête d'Ankama, prospère agence de création multimédia installée à Roubaix.

8. L'idée de la « seconde post-modernité » analysable comme baroque contemporain a été développée à la fin des années 1980 par Guy Scarpetta, avec *L'Impureté* (Paris, Grasset coll. « Figures », 1985) et *L'Artifice* (Paris, Grasset coll. « Figures », 1989).

9. Voir par exemple sa synthèse « L'histoire du livre de jeunesse et l'histoire de l'enfant », *Argos* n° 4 – 2003, p. 79-82.

Introduction

imaginaire spécifique et valorisé, du côté de la merveille, de la magie, du paradis perdu.

Chez les grands maîtres de la fantasy du premier xx^e siècle, les amis oxoniens C. S. Lewis et J. R. R. Tolkien, la création romanesque, aux évidentes tendances encyclopédiques et démiurgiques, s'enracinent très clairement dans une pratique enfantine de la fiction, celle du jeu de feintise (*mimicry*), déguisement, poupées ou petits soldats à propos desquels s'inventent des histoires. Chez Lewis, ce type de pratique de la fiction est largement resté confiné au monde, lui-même confiné, de l'enfance – c'est le petit univers de Boxen, création commune du jeune Jack et de son frère Warnie contraints de garder la chambre, dérivé d'un premier « AnimalLand » inspiré par Beatrix Potter, et dont les *juvenilia* publiés¹⁰ proposent des ébauches d'économie, de politique et d'histoire du monde, ainsi que de nombreux dessins. Tolkien, lui, n'a pas abandonné ce qui chez Lewis mais sans doute chez beaucoup d'autres (il n'est qu'à regarder nos enfants jouer, ou à se rappeler nos jeux étant enfants) apparaît comme une modalité de la fiction primordiale mais première, un état naïf ensuite relégué dans sa boîte à souvenir (la « box » de Boxen). Tolkien l'a pour sa part entretenu, à ce premier niveau d'abord, à destination de ses propres enfants : on connaît la constitution, au fil des années, d'un pôle Nord merveilleux de plus en plus peuplé, autour du Père Noël, et d'un cycle miniature des aventures illustrées de ces habitants¹¹ ; on connaît encore l'attention de Tolkien à cette « vie des jouets » qui est un des grands traits de l'animisme enfantin, que ce soit avec la pimpante voiture jaune de *Mister Bliss* ou avec le petit chien de plomb Rover, devenu *Roverandom*¹². Et puis bien

10. *Boxen: The Imaginary World of the Young C. S. Lewis*, Walter Hooper (éd.), Londres, Harcourt, 1985 ; republié sous le titre *Boxen: Childhood Chronicles Before Narnia*, Londres, HarperCollins, 2008.

11. *The Father Christmas Letters*, Londres, Allen & Unwin, 1976 (1990), *Les Lettres du Père Noël*, trad. Gérard-Georges Lemaire et Céline Leroy, Paris, Christian Bourgois, 2004.

12. *Mr Bliss*, Londres, Allen & Unwin, 1982, *M. Merveille*, trad. Pierre Grammont, Paris, La Mercurie, 2008 ; *Roverandom*, Londres, HarperCollins, 1998, *Roverandom*, trad. Jacques Georgel, Paris, Christian Bourgois, 1999.

entendu, Tolkien a réinvesti ce goût du jeu fictionnel, qu'il avait su conserver adulte, comme moteur pour l'exploration, à jamais inachevée, de son monde imaginaire d'Arda. On peut avancer qu'il s'agit d'un des principaux legs de Tolkien à la postérité : ce rapport intrinsèquement ludique à une fiction conçue comme un monde et que sa sophistication destine aux adultes – mais à des adultes qui continueraient de jouer et de croire. Tolkien nous dit que cela n'a rien de puéril. Par « ludique » ici il faut entendre, en deçà des univers de jeux que va inspirer l'œuvre de Tolkien, et qu'elle va inspirer précisément pour cette raison, le rapport au lecteur qu'elle entend instaurer, qu'elle induit¹³. Celui-ci se caractérise par l'association de deux tendances qui peuvent sembler inconciliables : d'un côté, l'adhésion pleine et entière (ou créance secondaire) suscitée par le fameux « réalisme poétique » rigoureux de Tolkien¹⁴ – cet aspect du rapport au monde fictionnel irrigue les idéaux *immersifs* aujourd'hui omniprésents dans le développement des mondes numériques, jeux en ligne, simulateurs de vie et réseaux sociaux ludiques ; de l'autre côté, indissociable, une nécessaire distance qui fait également partie des théories du jeu, sous la forme du « second degré » ou du « cercle magique¹⁵ » et y cohabite avec le sérieux de la démarche et des enjeux.

L'« infantilisation » dont témoignent indéniablement pour une part les modes de consommation et les postures mentales dont nous allons rendre compte – volontairement ludiques, escapistes, déresponsabilisés, crédules – a donc été progressive¹⁶. La fusion des classes d'âge, par allongement de l'intermédiaire adolescence, est largement

13. L'exemple de Tolkien, créateur de monde superlatif, sera développé en fin de première partie.

14. Isabelle Pantin, *Tolkien et ses légendes*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Médiévalisme(s) », 2009, p. 226.

15. Respectivement chez Gilles Brougère (*Jouer/Apprendre*, Paris, Economica Anthropos, 2005, p. 42-58 pour l'ensemble des cinq critères) et Johan Huizinga (*Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 34).

16. Si l'association entre jeu et enfance, aujourd'hui consensuelle, n'a rien d'évident ou de systématique dans son principe, les jeux dont nous allons traiter, du côté des jeux de rôles et des scénarisations fictionnelles (le « comme-si »), s'enracinent en revanche profondément dans les expériences de l'enfance.

Introduction

en marche¹⁷ (voir les « kidults », « adolescents » et autre KGOY* : au total, une grosse tranche d'âge, de 10 à 35 ans environ), et se traduit dans le caractère transgénérationnel des biens culturels qui leur sont proposés (voir le succès de « *Harry Potter*¹⁸ » ou le ciblage par l'industrie hollywoodienne de l'adolescence comme « grand public » le plus large, dès la fin des années 1970). Mais il aura fallu pour en arriver là, pour que divertissement et consommation deviennent les idoles jumelles de notre société, qu'elles se voient en grande part déculpabilisées : l'historien de la culture Michael Saler repère une série de phénomènes décisifs en ce sens dès la première moitié du xx^e siècle, et y lit la « préhistoire » de nos « mondes virtuels » contemporains¹⁹. Les adultes qui jouent et se gavent de fiction ne sont certes pas des enfants et ne l'ignorent pas ; mais ils ont aujourd'hui socialement acquis le droit de prendre plaisir à se le faire croire.

Décrire la culture au présent

On aura compris que notre propos, sans être dupe des idéologies véhiculées et des intérêts industriels en jeu, n'est pas d'évaluer, pour ou contre, ces nouveaux usages de la fiction (on verra que cette notion de « fiction » a précisément l'intérêt, entre autres, d'aplanir les distinctions médiatiques comme les hiérarchies héritées). Il consiste davantage, en adoptant une perspective humble, à regarder de plus près un vaste phénomène, à décrire ce qui se passe « quand

17. C'est le phénomène qualifié en sociologie de « jувénisation », identifié dès 1985 par Jean-Claude Chamboredon dans son article « Adolescence et post-adolescence : la jувénisation. Remarques sur les transformations récentes des limites et de la définition sociale de la jeunesse », in *Adolescence terminée, adolescence interminable*, Anne-Marie Alléon, Odile Morvan et Serge Lebovici (dir.), Paris, PUF, 1985, p. 13-28.

18. Par convention typographique, le titre d'ensemble est cité en italiques et entre guillemets afin de le distinguer des titres de volumes.

19. Un équilibre entre « raison » et « animisme » au sein de « nouvelles sphères publiques de l'imagination », illustré *via* la réception des œuvres de Conan Dole, Lovecraft et Tolkien. Michael Saler, *As If. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, Oxford University Press, 2012.

les œuvres deviennent des mondes²⁰ » et que symétriquement l'être humain et le monde où il vit se trouvent « fictionnalisés », à des fins ludiques ou instrumentales.

Nous nous efforcerons bien sûr de distinguer, quand cela demeure possible, les pratiques commerciales de celles des amateurs, dont le statut n'est pas le même, ou encore de prendre en compte des discours, comme ceux du management et du marketing, dont l'influence sur les représentations collectives (éventuellement pernicieuse mais en tout cas indéniable) est sous-estimée par les théories littéraires et médiatiques. Mais nous éviterons très largement de soulever les questions de la valeur et de la légitimité des œuvres et des consommations observées. D'abord, il nous apparaît que la réflexion à leur sujet, qui possède une longue et honorable tradition critique (autour des notions de « paralittérature » et « littérature populaire²¹ »), est prise au piège d'un binarisme aux frontières instables et se borne en réalité souvent à enregistrer les évolutions des pratiques, celles même qu'on se propose de considérer ici dans leur actualité, sans préjuger de leur devenir-légitime²². Ensuite, mais peut-être l'absence de recul du contemporainiste est-elle en cause ici, les usages de la fiction dont nous entendons rendre compte (partage d'univers et participation à leur expansion, importation dans le réel des données fictionnelles), longtemps stigmatisés mais en voie de valorisation rapide, semblent donc parvenus à un point critique de leur évaluation sociale (et académique d'ailleurs) : le cas très clair des séries télévisées, ou encore celui des jeux vidéo et de leur « muséifica-

20. Pour reprendre le titre d'un article de David Peyron, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », revue *Réseaux*, vol. 26/148-149, « Communication, technologie, société », 2008, p. 335-368.

21. Voir la mise au point de Jacques Migozzi, tête de pont à Limoges de telles recherches, dans son essai *Boulevards du populaire* (Limoges, PULIM « Médiatextes », 2005), dont le chapitre 1 s'intitule « Tentatives de déminage et de balisage d'un terrain idéologiquement et théoriquement piégé », p. 21 *sq.*

22. Notons tout de même dans ce sens que le nombre de « profils dissonants », c'est-à-dire d'habitudes de consommation culturelle « mixtes » atteint 74,3 % très exactement, « parmi les cadres et professions intellectuelles supérieures ». Bernard Lahire, *op. cit.*, p. 259.

Introduction

tion », sur lesquels nous reviendrons, montrent que leur légitimation socioculturelle se double très rapidement de travaux réfléchissant à ces pratiques. On assisterait alors à un dernier repli défensif de la posture antimimétique, ce qui, face au triomphe annoncé de la fiction globale, ne favorise malheureusement pas la neutralité des débats.

D'un point de vue méthodologique, ce travail entreprend de faire dialoguer deux champs critiques, théories de la fiction et *cultural studies*, qui me semblent moins irréconciliables qu'il n'y paraît (dans le contexte intellectuel français du moins), en tirant parti de leur intérêt commun pour les usages et les usagers des produits culturels. La volonté de rendre compte du public, de la façon dont le texte, au sens large, est reçu, apparaît comme l'orientation fondamentale des mouvements critiques depuis un demi-siècle, marqués par une vaste poussée interdisciplinaire en direction des contextes et des interactions²³. On pense en particulier au grand mouvement des sciences humaines, pour la reconnaissance du pouvoir des histoires, connu sous le nom de « *narrative turn* », ou à l'importance prise, en linguistique, par l'analyse conversationnelle et le courant « interactionniste ». La « pragmatique » plus généralement s'est faite incontournable, dans ses divers avatars. Elle rencontre en effet, au-delà des théories du langage, l'anthropologie, la sociologie ou la psychologie, associées dans les recherches des écoles dites « de Chicago » et « de Palo Alto », dès les années 1930 et 1950²⁴.

23. La première vaste illustration de cette tendance dans le domaine de la recherche en littérature n'est autre la « théorie de la réception », initiée dans l'École de Constance dès le milieu des années 1960, par les travaux en particulier de Hans-Robert Jauss (*Pour une esthétique de la réception*, 1978) et de Wolfgang Iser (*L'Acte de lecture, théorie de l'effet esthétique* [1976]). Ils mettent au premier plan le rôle du lecteur dans la communication littéraire, dont il est ensuite resté un des acteurs les plus étudiés. À la même époque aux États-Unis, Stanley Fish proposait l'iconoclaste *Is There a Text in this Class. The Authority of Interpretive Communities* (Harvard University Press, 1980), et la notion majeure de « communautés interprétatives ». L'ouvrage n'a été traduit qu'en 2007 : *Quand lire, c'est faire. L'autorité des communautés interprétatives*, éditions des Prairies ordinaires.

24. La « seconde école de Chicago », considérée comme pionnière de « l'ethnométhodologie », regroupe des sociologues dont les plus célèbres sont Herbert Blumer, « l'inventeur » de l'interactionnisme symbolique, et Erving Goffmann,

Constellations

L'importance donnée aux effets de l'interaction au sein des systèmes sociaux, commune à Herbert Blumer et à Erving Goffman même s'ils en promeuvent des usages distincts, nous intéresse particulièrement pour l'influence interdisciplinaire qu'elle exerce dans le sens d'une attention aux contextes et aux représentations collectives.

Les théories de la fiction, « école » critique fédérant des travaux très divers sous une bannière commune, ont pour spécificité que leurs approches ne concernent plus des textes (comme dans les études littéraires, ou d'ailleurs cinématographiques, d'obédience structuraliste et narratologique), ni des produits culturels (à l'instar des perspectives ethnosociologiques ou historiques), ni même des systèmes de signes (sémiotique, sémiologie), mais bien des *fictions*. Celles-ci se distinguent du « monde actuel » (plutôt que de la « réalité ») par leur statut ontologique, des énoncés vérifonctionnels par leur statut épistémologique et des mensonges par leur statut pragmatique. Leurs modalités de fonctionnement, qu'il s'agisse de leur construction interne ou de leur actualisation par le récepteur-interprète, présentent des particularités qui les traversent, toute proportion gardée, depuis les rêveries ou les jeux de l'enfance jusqu'aux œuvres artistiques, et ce quel que soit leur support d'expression. Ainsi, même si elles font la part belle à la fiction verbale, les « théories de la fiction » sont par principe vouées à transcender la question du support.

Positionnement interdisciplinaire et préoccupations pour les pratiques, les effets, les publics, caractérisent de part en part les *cultural studies* – un autre vaste « petit monde » de la recherche universitaire, apparemment aux antipodes de celui des théories de la fiction, du moins dans les représentations actuellement dominantes des milieux académiques français, car il n'existe pas de telle frontière étanche entre ces deux approches aux États-Unis. Quand la réflexion théo-

pour sa sociologie des cadres de l'expérience (*Les rites d'interaction* [1969], puis surtout *Les Cadres de l'expérience* [1974]). Via Goffman notamment qui emprunte la notion même de « cadre » à Bateson, cette « école » à l'unité trompeuse en rejoint une autre du même type, Palo Alto. Gregory Bateson, anthropologue de formation, anime ces équipes qui ont pour projet d'exploiter les concepts issus de la cybernétique de Norbert Wiener dans une direction, l'approche systémique, à la fois clinique et théorique, servant à modéliser des types d'interaction sociale.

Introduction

rique sur la fiction attire aujourd'hui en France les plus brillants esprits issus du système de sélection universitaire, les *cultural studies* à l'inverse y ont encore quelque peu mauvaise réputation, alors qu'elles continuent d'être, un quart de siècle après leur diffusion massive²⁵, un des plus florissants domaines des recherches en sciences humaines outre-Atlantique, très favorable aux travaux sur la culture populaire. Partie la plus exposée de l'iceberg des *studies* (particularité américaine de regroupement par objet, sans équivalent en France où prévaut la répartition disciplinaire), fédérant d'innombrables sous-groupes ou groupuscules qui sont aussi des groupes d'intérêt (au sens propre, sans cela ait quoi que ce soit de choquant dans la mentalité américaine), *afro-american studies*, *gender studies*, *fan studies*, les études culturelles illustrent une démarche valorisant la participation du chercheur à son objet (il est à l'évidence mieux d'être lesbienne pour étudier la position des femmes dans l'histoire, il faut être noir pour parler des cicatrices de l'esclavage, il faut, donc, avoir acquis une légitimité au sein des *fans* pour prétendre à leur analyse). Un tel postulat étant violemment étranger aux conceptions européennes de la place du chercheur, on comprend mieux les avancées minces et tardives en France de cette « discipline » mal identifiée²⁶. Reste que le rapprochement entre médias et cultures est en cours d'intégration dans la pensée française, notamment grâce aux travaux de la sociologie des médias²⁷, et que, tout en demeurant consciente de la nécessité de rester attentif à la dilution des domaines d'expertise, il me semble que le comparatisme a là quelque chose à gagner, et ne devrait pas tarder à y revendiquer son lot²⁸.

25. Armand Mattelard et Erik Neveu, *Introduction aux Cultural Studies*, Paris, La Découverte, 2003 ; *Cultural Studies. Études culturelles*, André Kaenel, Catherine Lejeune et Marie-Jeanne Rossignol (dir.), Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2003.

26. Dominique Pasquier, « La Culture populaire à l'épreuve des débats sociologiques », *Hermès* n° 42, 2005, p. 60-69.

27. C'est le constat posé dans l'introduction de l'ouvrage *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Éric Maigret et Éric Macé (dir.), Armand Colin / INA, coll. « Médiacultures », 2005.

28. La réussite du XXXV^e Congrès de la Société française de littérature générale et comparée (SFLGC), organisé en septembre 2008 à l'Université de Dijon par

Les mondes de la culture de grande diffusion contemporaine

Revenons à nos moutons, troupeau de fictions/mondes/jeux autrement plus attrayant que celui des théories concurrentes : notre corpus d'univers fictionnels aux déclinaisons multimédiatiques et collaboratives se prête à l'évidence à l'application d'un tel programme méthodologique. En effet, les genres de la science-fiction et de la *fantasy*, les jeux, les « œuvres dérivées » de la *fanfiction** ou encore les documents imaginaires se présentent explicitement, et se pensent directement, en terme de « mondes » ou d'« univers ». Les « genres de l'imaginaire » se consacrent ainsi, d'abord et bien sûr, à l'exploration sur différents supports des mondes qu'ils créent, autres espaces et autres temps, futuristes ou alternatifs. De son côté, le cadre ludique est par définition distinct du quotidien²⁹, et l'essence du travail des créateurs et développeurs de jeux consiste en outre à trouver le juste équilibre entre jouabilité et immersion, de manière à ce que le *gameplay* (façon dont les règles sont données à jouer) permette un accès optimal au *background* (« toile de fond »), c'est-à-dire à l'*univers* ainsi régi, élément décisif de la production et de l'appréciation des JdR*. Les créations « faniques », par lesquelles les amateurs passionnés se saisissent de l'œuvre aimée pour lui donner un prolongement narratif et/ou graphique, consistent quant à elles à coloniser des encyclopédies fictionnelles préexistantes (l'ensemble des données connues ou extrapolables à partir d'un corpus de fiction : personnages, intrigues, valeurs...), là encore conçues

Didier Souiller, Sébastien Hubier, Antonio Dominguez Lleiva et Béatrice Jongy, précisément consacré aux « Études culturelles, anthropologie culturelle et comparatisme » a constitué un premier indice dans ce sens, que l'organisation, à Paris en juillet 2012, du grand Congrès International des *Cultural studies*, sous l'égide de l'Université Paris III-Sorbonne Nouvelle (Anne-Isabelle François et Éric Maigret), est venue confirmer en lui donnant une visibilité mondiale.

29. C'est un des traits définitoires retenus par les théoriciens du jeu que cette instauration provisoire d'un espace-temps spécifique. On verra cependant que les évolutions récentes d'un jeu expansif et multiforme entraînent certaines remises en cause de ce critère.

Index

- Viennot, Éric : 406, 412, 415
Vila-Matas, Enrique : 342
Village People : 444
Villers, Aurélie : 190
Vincent, Jean-Didier : 458
Vinge, Vernor : 189, 191, 389, 459
Volkoff, Vladimir (Lieutenant X) : 417
Volodine, Antoine : 221
Volodine, Antoine (voir aussi Bassmann
Lutz, Draeger Manuela, Kronauer Elli) :
36, 194, 221-228, 230-234, 342, 472
Vonarburg, Élisabeth : 115, 173, 193
Vormann, Jan : 317
- Wachowski, Andy et Larry (Lana) : 62,
108, 170, 344
Wagner, Eva : 411
Wagner, Frank : 231
Walker, Jill : 306
Walton, Kendall : 32, 259-260, 410
Waneggfelen, Thierry : 476-477
Wardrip-Fruin, Noah : 348
Warhol, Andy : 320
Weber, Christophe : 331
Wegenast, Bettina : 248
Weinzierl, Rupert : 478
Weisbrot, Robert : 83
Weiss, Margaret : 354
Weitz, Chris : 62
Wells, H.G. : 77, 126
West, Kanye : 321
West, Simon : 448
Westfahl, Gary : 281
- White-Le Goff, Myriam : 30, 173
Who, Docteur : 69, 72, 102, 166
Williams, Leslie R. : 113
Williams, Raymond : 385
Williams, Robert : 321
Williams, Tad : 176
Williams, Walter Jon : 176, 389-390
Willingham, Bill : 179
Willis, Ika : 302
Wilmart, Marc : 433
Winckler, Martin : 57
Wingrove, David : 77
Winnicott, Donald W. : 346, 491
Wolf, Cendrine : 305
Wolf, Dick : 88
Wolheim, Donald A. : 93
Woollacott, Janet : 485
Wright, Will : 90, 264, 350, 352, 385,
399-400
Wul, Stefan : 80
Wyndham, John : 145-148, 153
- Yates, David : 137
Yee, Nick : 97, 309
Yes Men : 343
- Zahorsky, Kenneth J. : 142
Zeitoun, Ariel : 271
Zelazny, Roger : 171-172
Zichermann, Gabe : 415
Zonjic, Tonci : 121
Zuiker, Anthony : 375
Zunshine, Lisa : 39

Retrouvez tous les ouvrages de CNRS Éditions
sur notre site www.cnrseditions.fr