¿ Interrogations ?
revue pluridisciplinaire de sciences humaines et sociales

Peyron David

L’appropriation ludique des mondes fictionnels chez les fans d’imaginaire fantastique

Pour citer l'article

Peyron David, « L’appropriation ludique des mondes fictionnels chez les fans d’imaginaire fantastique », dans *revue ¿ Interrogations ?*, N°23. Des jeux et des mondes, décembre 2016 [en ligne], http://revue-interrogations.org/L-appropriation-ludique-des-mondes (Consulté le 7 mai 2024).

ISSN 1778-3747

Tous les textes et documents disponibles sur ce site sont, sauf mention contraire, protégés par la Licence Creative Commons Attribution - Pas d’Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 France.

Résumé

La notion de monde a fait une entrée remarquée ces dernières années dans le vocabulaire des producteurs et des publics à propos de la manière de concevoir et d'appréhender la culture populaire. Elle est particulièrement associée, dans le domaine fictionnel, à celle de jeu. En prenant au sérieux cette double mobilisation, cet article examine ce que ce tournant implique du point de vue des consommateurs les plus engagés : les fans. A partir de leur discours il est question de ce que veut dire faire monde dans la culture de genre (science-fiction, *fantasy*), quels critères esthétiques nouveaux cela entraîne et comment les fans adoptent une attitude ludique pour aborder les univers imaginaires dans le cadre d'une culture participative.

Mots-clés : Mondes, jeux, fans, geek, transmédia.

Abstract

The Playful Appropriation of Fictionnal Worlds among Fans of Fantastic Imaginary

The idea of world has massively emerged these last few years in the vocabulary of both audience and producers to describe the way popular culture is apprehended. In particular, it is used in association with the concept of game. Taking seriously this association, this article examines what this shift signifies from the point of view of the most engaged audience : fans. From their discourse, the emphasize is on what does world making means in science-fiction and fantasy culture, what new aesthetics it implies and how fans have a playful attitude toward imaginary universes in the frame of a participatory culture.

Keywords : Worlds, games, fans, geeks, transmedia.

Introduction

« Une série ne peut plus être juste un récit télé. Elle doit être un ''monde'' » (Kring, cité dans Langlais, 2014 : en ligne). Ces propos de Tim Kring créateur de la série *Heroes* lui servent à illustrer les changements de pratiques des publics de la télévision et leur impact sur les créateurs. La signification de monde est ici multiple. Pour le scénariste, cela implique que le cadre diégétique de l'œuvre doit être pensé de manière très détaillée pour donner une densité à l'objet culturel que les fans peuvent revoir pour y chercher de nouvelles informations. Cela renvoie aussi à l'idée que cet objet doit être présent ailleurs que sur son support originel, il doit déborder de son support, exister sous d'autres formes, d'autres médias, d'autres points d'accès (réseaux sociaux, BD, jeux vidéo, etc.).

Cette citation illustre une triple tendance de la culture populaire qui accélère depuis une dizaine d'années. Tout d'abord, il s'agit de ne plus penser l'œuvre en tant que récit unique mais comme vaste monde fictionnel où diverses histoires peuvent prendre forme. Ensuite, il s'agit pour cet univers dense de dépasser le cadre d'un support pour devenir transmédiatique [1] (Jenkins, 2006) et ludique. Enfin, les producteurs se doivent de prendre en compte l'existence de communautés de fans, leur volonté de participer et de se construire au travers de leur passion.

Ces constatations sont particulièrement prégnantes dans le domaine des œuvres dites « de genre » que l'on qualifiera au sens large d'imaginaire fantastique (science-fiction, *fantasy*), domaine qui nous intéressera ici et qui donne depuis longtemps une importance privilégiée à la notion de monde (Saint-Gelais, 2005 : 346). Ainsi, James Cameron réalisateur américain explique à propos de l'univers développé au sein de son film *Avatar* (2009), que sa principale motivation était de *« créer un monde différent, un écosystème composé de créatures merveilleuses »* (Cameron cité dans Rose, 2010 : 44). Pour lui, son univers est composé comme une photo en très haute résolution que l'on peut regarder de loin mais sur laquelle on peut aussi zoomer à l'infini pour découvrir de nouveaux détails, faire de nouveaux parcours ; bref il s'agit de s'approprier l'objet et de *jouer* avec. La référence ultime du réalisateur est alors celle de J.R.R. Tolkien, créateur notamment du *Seigneur des anneaux* et parangon de l'auteur créateur de monde imaginaire profond.

Henry Jenkins parle ainsi de ce qu'il nomme *« world making »* (2006), comme d'un point central de la culture populaire contemporaine. Cette tendance, par essence transmédiatique, s'incarne particulièrement bien dans le domaine des jeux vidéo, en particulier ceux qui découlent de la pratique du jeu de rôle sur table. Lorsqu'il

s'agit de jouer avec un monde très complet autorisant toute sorte d'interactions, cette pratique née en 1974 avec *Donjons & Dragons* sous l'influente filiation du travail de Tolkien, est fondatrice. A leur tour, les jeux vidéo puisent dans cette Histoire culturelle pour incarner pleinement le tournant actuel où les œuvres deviennent des territoires à explorer avant d'être des récits. Lorsque Nicolas Auray et Sylvie Craipeau interrogent les créateurs d'un jeu de rôle en ligne, ils se posent en ingénieurs de monde sous la figure tutélaire de Tolkien : *« Le travail a consisté à créer la planète où se déroule le monde. À partir de là, nous avons déterminé l'histoire de cette planète et les différentes civilisations qui y existent […] Faire ce travail pluriel peut être le lot d'une vie comme l'a fait par exemple Tolkien »* (Auray, Craipeau, 2003 : 42).

De nombreux chercheurs ne manquent pas, eux aussi, de souligner une évolution de la fiction populaire vers plus de monde et plus de jeux, liant ensemble ces notions avec une idée de fabrication quasi artisanale. Ainsi, Olivier Caïra (2007) sous-titre son étude sur le jeu de rôle *« Les forges de la fiction »*, Laurent Trémel (2001) pour son travail sur jeu vidéo et jeu de rôle parle des *« Faiseurs de mondes »*. L'ouvrage coordonné par Franck Beaud sur Internet et jeu en ligne se nomme Culture d'univers. Dans la même veine, l'ouvrage de Jean-Paul Lafrance (2006) sur le jeu vidéo est sous-titré *« A la recherche d'un monde meilleur »*. Anne Besson, souligne que tout ce qui vient d'être évoqué constitue 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 à des adultes – mais des adultes qui continueraient de jouer et de croire »* (Besson, 2015 : 15). Ici, lorsque l'on parle de jeu, c'est donc au sens large et inclusif. Il s'agit de l'adoption, selon les travaux pionniers de Jacques Henriot (1989), d'une attitude ludique qui s'applique à des objets qui ne sont pas tous conçus comme des jeux à proprement parler, même si ceux-ci en sont de bons exemples. Besson met aussi en avant la cible de ces productions. Le public aurait évolué et serait plus attiré par cette densification des objets culturels qui encourage un fort engagement expressif.

Ce tournant en termes de production est, en effet, inséparable d'un autre en termes d'émergence massive d'un public de fans et de leur manière de s'approprier les objets. De ce fait, si ces mondes fictionnels denses, lointains, et ludiques se multiplient et connaissent un grand succès, c'est qu'ils doivent correspondre à la fois aux objectifs des industries (plus d'investissement peut induire plus de consommation) mais aussi aux manières d'aborder les œuvres d'un public qui s'en fait le thuriféraire. Ces univers immersifs permettraient de rencontrer l'un des grands enjeux contemporains des industries de l'attention (Boulier, 2009), d'un côté « plaire au plus grand nombre de spectateurs auditeurs et téléspectateurs, de l'autre [de] capter un regard très spécialisé » (Maigret, 2005 : 136). Il s'agit alors de se pencher sur ce que ce public engagé fait avec ces mondes, comment il les aborde, les interprète, s'en sert de support identitaire, et participatif. C'est l'ambition de cet article dont le but est de partir de leur approche, de leur vision, pour comprendre le rapport ludique à la fiction de genre.

Cette réflexion sera appuyée sur une étude consacrée à ce qui est nommé par ceux qui s'en revendiquent la « culture geek ». Ce mouvement culturel se construit sur la base d'un stéréotype dont la forme contemporaine est née dans les années 1980. Il s'agit donc du geek passionné à l'extrême, recherchant immersion et expertise totale, en particulier envers les objets technologiques, la culture numérique et les œuvres de genre. La transversalité des passions labélisées geek pose des problèmes de définition du terme mais elle est ici utile pour avoir une approche holiste et réflexive du rapport à la fiction des individus. Le « geek » comme figure idéale du passionné d'imaginaire fantastique et d'activités ludiques autour de cet imaginaire est alors une clé d'entrée dans la question du rapport des fans aux univers fictionnels et permettra de dégager trois critères, trois traits qui à la fois qualifient ce qui pour eux est une œuvre réussie mais aussi offrent une description de ce qu'ils font avec ces œuvres-mondes. Il pourra alors être possible de mieux comprendre les tendances actuelles qui vont bien au-delà de ce public. Comme le note Anne Besson, *« emblématisé par le geek, mais le dépassant de toute part (classe d'âge, sexe, catégorie sociale), le pop-consommateur post-moderne veut des mondes pour jouer, pour jouer avec, pour jouer dedans »* (Besson, 2015 : 270). Reste à savoir comment, pourquoi, et ce que jouer veut dire ici.

Méthodologie

L'objectif de cet article étant de partir de la vision de fans, de passionnés, de geeks, pour asseoir la réflexion théorique sur les liens entre jeu, monde et fiction dans la culture populaire contemporaine, les références à leur discours sont ici indispensables. Les propos recueillis et qui seront cités tout au long de ce texte l'ont été de deux manières distinctes. Dans les deux cas, le but était de constituer un corpus pour l'étude de la construction identitaire au sein du mouvement geek dont la visibilité et la revendication comme culture est croissante

depuis le milieu des années 2000.

La première partie de cette enquête a été menée entre la fin de l'année 2007 et le début de l'année 2010 au cours d'une thèse de doctorat. Il s'agit d'un terrain sociologique qualitatif constitué de cinquante-trois entretiens semi-directifs dont la durée oscille entre quarante-cinq minutes et trois heures. Le recrutement des enquêtés s'est fait tout d'abord de proche en proche, mais aussi *via* Internet (annonces sur divers forums spécialisés) ainsi que par rencontre et annonces laissées dans des lieux de sociabilités (boutiques de vente de jeu vidéo, de jeu de rôles, librairie spécialisée, salle de jeu en réseau, associations, etc.). La seule indication pour les potentiels enquêtés était la recherche de passionnés d'imaginaire fantastique sans distinction de support ou d'activité pour une étude sociologique. Ce versant de l'enquête de terrain a permis tout d'abord de tester certaines hypothèses et de ré-affiner la grille d'entretien exploratoire, puis de retracer des carrières longitudinales de fans. Le mode biographique et semi-directif est, en effet, une manière opératoire de retracer un parcours pour ensuite le comparer et analyser à la fois pratiques et représentations. Chaque citation d'entretien sera accompagnée du prénom de l'auteur du discours [2].

L'autre versant de l'enquête de terrain constituant le corpus analysé ici résulte d'un travail d'exploration ethnographique en ligne. En considérant Internet comme un espace d'expression et de sociabilité, et l'enquêteur comme un internaute parmi d'autres, cette approche a consisté en une immersion dans les discussions sur les forums et blogs en ligne à la recherche, tout d'abord, de débats sur la définition d'une identité geek, puis, suivant la dynamique intertextuelle et protéiforme du web, en allant de proche en proche lors d'une dizaine de sessions d'exploration. Plus de deux cents sites, blogs, et forums ont été indexés, analysés selon une méthode thématique, et le parcours menant de l'un à l'autre a été sauvegardé. Comme pour l'enquête par entretien, il n'était pas question de tenter de se rapprocher d'une quelconque exhaustivité ou représentativité. Le but était de se servir d'Internet comme outil de recueil de données qualitatives (Héas et Poutrain, 2003) permettant de se confronter à une hypothétique communauté geek multisituée sur Internet. Chaque citation issue d'un site Internet sera suivie d'un lien en note (même si du fait de la malléabilité du support, certains peuvent ne plus être valides, ils ont été conservés en l'état) et du nom – ou le plus souvent du pseudonyme – de l'auteur. Ce double corpus permet de retracer à la fois des carrières de fans mais aussi, par le biais des forums et blogs, d'avoir accès à des discussions entre fans sur ce qu'être geek veut dire et d'observer en direct la formation de consensus ou de dissensions dans le cadre social, précieux pour l'observateur, d'un relatif entre soi.

La distance, première étape pour l'autonomie des mondes fictionnels

Pour un fan, un passionné d'un objet fictionnel, pour qui celui-ci possède une valeur identitaire forte, tout commence par l'*« activité qui consiste à donner un sens à des textes commerciaux et à y trouver du plaisir »* (Jenkins, 2008 : 213). Or, pour les fans d'imaginaire fantastique dont les discours ont été recueillis, ce plaisir vient en premier lieu des mondes fictionnels et de leur construction. Le plaisir ressenti au contact des objets devient alors jugement de goût et lorsque *« l'élaboration des mondes consistants et plausibles accède au rang d'objectif voire de critère esthétique, il devient impératif de dissimuler ce que ces mondes doivent au texte qui les instaure »* (Saint-Gelais, 2005 : 271). C'est la raison pour laquelle il n'est jamais question de texte, de jeu, de film, de série, de comics ou autre support possible sur lesquels se développent les objets de genre estampillés geek, mais bien de « monde ».

En effet, on peut constater une extrême abondance de l'usage du terme. On ne dit pas « j'aime ce livre », ou « j'aime ce film », mais *« Le* Seigneur des Anneaux*, j'adore ce monde »* (Colin), *« pour moi,* Star Wars*, c'est un des meilleurs univers que j'ai connus »* (Yannick) ou encore, *« en fait,* Warcraft*, c'est pas un jeu pour moi, c'est plus que ça, c'est un monde »* (Jonathan). Ce *« bien plus »* renvoie alors à l'idée que certains objets arrivent à faire presque oublier leur statut fictionnel pour se donner des airs de territoire qu'il s'agit de parcourir.

Le « presque » est toutefois important, il ne s'agit pas d'un oubli du réel mais d'une quête sans fin d'optimum immersif. Comme le dit très bien Ien Ang, « *la fuite dans un univers de fiction n'est pas tant une négation de la réalité qu'un jeu avec elle, un jeu qui permet à la personne de mettre en question les limites de la fiction et du réel pour les rendre fluides et au cours de ce jeu, une participation imaginaire à l'univers fictionnel est vécue comme un plaisir* » (Ang cité dans Schröder, 1990 : 789). Ce qu'implique ces propos et ceux des fans, c'est la recherche vis-à-vis de notre monde quotidien, d'une forme d'autonomie : de dépendre le moins possible d'une autre entité pour se créer une identité propre. L'autonomie (ou plutôt le sentiment d'autonomie) constitue alors à la fois une fin et un moyen. Elle est une fin comme recherche esthétique centrale provoquant du plaisir *via*

l'immersion, et un moyen comme support de pratiques sociales. Et le premier des critères qualitatifs de ce travail de séparation est la distance. En effet, l'autonomie du monde fictionnel est toujours très fragile, elle doit être conquise pour provoquer le sentiment d'un ailleurs, produit à la fois par la force évocatrice de l'objet mais aussi le regard porté sur celui-ci.

Dans ce processus, la mise à distance permet de prendre du recul, de tracer des frontières isolant l'autre monde considéré comme un tout et donc, de naviguer entre des espaces. C'est aussi ce type d'approche qui définit l'attitude ludique chez Henriot dans sa vision élargie du concept. Pour l'auteur, *« il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude »* (Henriot, 1969 : 74). Cette attitude implique la création intentionnelle d'un espace autre, au second degré, ni tout à fait le monde quotidien ni tout à fait ailleurs.

Pour les fans, un univers sera donc considéré comme réussi s'il semble ne devoir que très peu à celui que nous côtoyons au quotidien, c'est toute l'utilité de la métaphore spatiale très utilisée et dont la notion même de monde est issue. C'est même ce qui permet aux individus de définir une identité collective transversale : *« En définitive, un geek, c'est avant tout quelqu'un qui rêve d'autres mondes, d'autres univers. Qu'il s'agisse de Sciences, de Science-fiction, de Fantastique ou de Fantasy, que ce soit par le biais de la littérature, de séries, de jeux vidéo, de technologies ou de Jeux de Rôle. »* [3] Le point commun autour duquel se retrouvent ces fans, ce sont des univers qui ne sont pas le nôtre et qui peuvent faire l'objet d'une forme de rêverie ludique dans laquelle on se plaît à imaginer une exploration.

Ici, le récit ou les péripéties vécues par les personnages passent au second plan face à une valorisation du monde pensé comme un territoire lointain développé sur un temps long. Par exemple, Vincent explique adorer la série de romans Le Trône de fer de Georges R. R. Martin et surtout les moments où le récit ralentit : *« Moi, c'est les moments que j'ai préférés [...]. Il explore juste le monde, les différents peuples, les animaux, tout quoi, et du coup ben, les grandes intrigues, oui, elles passent un peu à la trappe, mais... Je trouve ça trop bien quand les mecs font ça, quand ils vont au bout de leur univers. »* Nicolas formule aussi cela très bien à propos du cycle de Pern d'Ann McCaffrey, célèbre saga de fantasy : *« Y'a beaucoup d'auteurs qui écrivent des trucs centrés sur des périodes de grands bouleversements du monde ; justement, dans* Pern*, y'a un vrai monde qui vit vraiment en dehors de ses moments de crise, y'a une vraie société derrière qui peut facilement ensuite être peuplée. »* Nous avons affaire à une esthétique holiste, pour laquelle la beauté et le plaisir tiennent dans la contemplation d'une vue d'ensemble. La possibilité d'explorer un autre monde qui apparaît vaste tout en étant très différent est gage d'autonomie.

C'est là que peut naître ce que Green, Brock et Kaufman (2004) nomment le plaisir du transport dans un monde narratif qui exige un ailleurs lointain et différent. Les créateurs de jeux vidéo narratifs ont depuis longtemps pris en compte cette dimension spatiale comme support premier du plaisir *via* la distanciation avec le monde réel. Comme le rappelle Jenkins, ils *« ne se contentent pas de raconter des histoires ; ils créent des mondes et sculptent des espaces »* (Jenkins, 2010 : en ligne). Les individus interrogés sont d'ailleurs nombreux à faire référence à l'immensité des espaces à parcourir dans leurs jeux favoris et du sentiment de liberté que cela procure, ce que suggère aussi Vincent Berry dans son étude sur les joueurs de jeux en ligne (Berry, 2013 : 80). Cette liberté qui donne son aspect tangible au monde fantastique renvoie à la dimension ludique du *play* (jeu libre, exploration sans contrainte d'un espace existant au second degré) par opposition au *game* (système de règles) développée notamment par Mathieu Triclot à la suite des travaux de Jacques Henriot. Au travers de ce concept, l'auteur met au cœur de l'étude ce que fait le sujet avec l'objet pour le rendre ludique et non seulement les structures de celui-ci. L'attitude ludique liée au *play* implique alors *« qu'il puisse exister du play sans games définis. Autrement dit, que n'importe quels objets puissent devenir jeux »* (Triclot, 2013 : en ligne) s'il y a intentionnalité ludique chez l'individu ou le groupe. Les mondes narratifs lointains (dans le temps, l'espace, l'étrangeté de leur fonctionnement) typiques de la science-fiction ou de la *fantasy* possèdent un potentiel ludique qui n'est activé que par le regard d'un public spécifique. Nous proposons de nommer ce processus « interprétation ludique », le premier terme soulignant qu'il s'agit d'une manière située de donner sens à l'objet (Esquenazi, 2007), un sens qui peut être inscrit dans ses formes mais aussi être tiré d'artefacts très divers. Ici, c'est l'interprétation ludique sous la forme du *play*, des objets, qui conduit les fans à les envisager comme des mondes très distants, autonomes et explorables. Ces objets peuvent être des jeux mais, il peut s'agir aussi de livres, de séries, de films ou encore de comics et c'est une opération interprétative qui les transforment en support de *play* à condition toutefois que l'univers reste cohérent.

La cohérence est, en effet, pour les fans, l'alliée de la distance et de l'interprétation ludique, il faut que le monde se tienne, qu'il soit crédible, sinon la magie est immédiatement brisée, la distance abolie et les

contingences de notre réalité se font sentir. Alors, l'approche des joueurs en termes de *play* devient plus hybride car cette crédibilité suppose règles et apprentissage afin de s'approprier l'univers, c'est-à-dire appréhender son étrangeté pour profiter pleinement de l'expérience. En d'autres termes, la recherche de cohérence est la recherche d'une dose de « *game* ». Xavier, pour qualifier ce rapport à la fiction, utilise une métaphore musicale : *« Dès qu'il y a un univers, un monde qui ne tient pas debout déjà je vais le sentir vite, avec l'habitude c'est comme un genre de feeling, comme une fausse note. »* Cette démarche s'apparente donc au développement d'une véritable compétence qui, comme pour un mélomane, permet d'apprécier au mieux la composition. La présentation d'univers lointains se doit d'être irréprochable, d'autant plus si l'on en est passionné : *« Souvent, moi je repère les incohérences et ça me gène dans un livre, ou une série, après ça dépend de l'intérêt qu'on a pour une œuvre, si c'est que pour me divertir, je m'en fous mais si c'est vraiment pour la qualité d'un univers, oui je suis très attentif à la cohérence »* (Jean).

Cohérence ne veut cependant pas dire réalisme puisque l'on parle de mondes où la magie peut-être une réalité quotidienne, et où vaisseaux spatiaux et voyages dans le temps sont monnaie courante. Il s'agit simplement de règles qui, une fois établies, ne peuvent plus être enfreintes sans qu'il y ait un sentiment de tricherie. Dès lors, l'affirmation est claire : *« Je me fous du réalisme, c'est-à-dire que je m'en fous que ça soit pas réaliste, moi ça me dérange pas de voir un mec qui vole et tout mais tant que c'est cohérent dans son univers »* (Olivier). Ces règles, qu'elles soient implicites ou affichées (comme pour un jeu de société), participent de la mise en place d'un univers autre dont on observe la construction minutieuse avec délectation, comme l'on peut trouver de la beauté dans un mécanisme d'horlogerie de précision. La métaphore la plus utilisée pour cela est celle de la science qui régit l'espace des possibles des actions. Par exemple, lorsque Benjamin est interrogé sur ses préférences en termes de jeux de rôle, il explique que, *« pour moi, je préfère qu'il y ait des règles, parce que tout simplement justement, ça rend l'univers cohérent, y'a des lois dans notre monde, les lois de la physique ou les textes de loi, et là, ben elles sont traduites en règles du jeu*. *»* L'autonomie prend alors pleinement son double sens, celui qui évoque la séparation, et celui de « tenir dans la durée » (comme une batterie), qui implique un objet bien manufacturé. Pour que l'expérience soit solide et durable, il faut que les règles soient respectées, et en retour, il faut les apprendre.

Comme le dit Benjamin cité plus haut, « *l'immersion c'est un muscle* », c'est-à-dire une compétence acquise se renforçant, et ce muscle doit savoir abolir la distance pour provoquer le transport vers l'ailleurs (ce qui veut dire se familiariser avec l'étrangeté des mondes) mais aussi détecter les faiblesses de l'univers. Comme le dit Vincent Berry, « *devenir indigène d'un monde virtuel, suppose d'apprendre et d'incorporer un ensemble de savoirs et de réflexes* » (Berry, 2013 : 84). Une interprétation ludique cela s'apprend, se plonger dans un autre monde et savoir distinguer les bons univers des mauvais selon le double critère de la distance et de la cohérence aussi. Selon Mizuki Ito (2008), dans son étude sur le jeu de cartes *Yu-Gi-Oh !*, c'est même l'éloignement qui explique le fait que les œuvres de genre soient particulièrement enclines à susciter des communautés de fans vastes et très actives. Selon l'auteur, le détachement de notre monde oblige à plus de travail pour appréhender ces œuvres et leurs règles, en particulier lorsqu'il s'agit de pouvoir en parler avec d'autres. Cela renforce donc la création d'un imaginaire commun basé sur un répertoire culturel partagé par de micro groupes qui, de fait, s'engagent davantage dans leur rapport à la fiction. Le propos passe alors du plaisir individuel au partage et à l'apprentissage collectifs, et cela se traduit concrètement par un rapport spécifique aux détails.

Le culte du détail, un outil d'appropriation ludique

L'esthétique immersive des mondes imaginaires autonomes interprétés de manière ludique comme territoires vastes implique donc, en premier lieu, une distance elle-même conditionnée par une recherche de cohérence reposant sur un apprentissage. Ce premier point engage ensuite à se pencher sur ce qui en découle : une quête sans cesse renouvelée de détails, de micro-informations qui viendraient compléter une encyclopédie. Le foisonnement de ces détails dont on souhaite en avoir toujours plus constitue alors le second critère qui soutient la mobilisation de la notion de monde.

C'est le premier élément qui distingue les fans d'un public plus large. En effet, *« le fan est aussi celui qui sait faire preuve d'érudition, même si son savoir concerne généralement les objets situés en dehors de la culture consacrée »* (Le Guern, 2009 : 35). De fait, manipuler en permanence des micro-informations correspond à ce qui fait la fondation de l'activité geek comme fan de monde imaginaire. Comme le relève Benoit Faucher : *« La première étape d'un* Star Trek *geek est de connaître de fond en comble les multiples épisodes de la série, c'est lorsqu'il utilise ses connaissances pour souligner des anachronismes et des disparités »* (Faucher, 2010 : 5).

Cela correspond à ce que Jenkins nomme à propos des fans de *Star Trek* une *« computational aesthetic »* (Jenkins, 1995 : 227), c'est-à-dire une esthétique basée sur l'accumulation d'éléments minimes analysés et manipulés.

On peut, à présent, envisager cette activité comme une attitude ludique vis-à-vis des œuvres. Cela participe alors à la construction de l'appréciation de l'objet du point de vue de son autonomie, de sa distance, de son immensité et de sa cohérence. A l'aune d'un fourmillement de détails, l'œuvre peut alors combler les attentes des fans : *« Ce que j'attends en premier, c'est un univers, un monde, riche, inépuisable, avec pleins de trucs et même l'impression que le bouquin ou le film ne suffisent pas, un monde qui me fasse croire en lui, ouais voilà, faut que j'y croie et c'est pas facile ! »* (Jean).

De ce fait, après les considérations sur la transversalité de la passion pour des univers lointains, ce sont les longues discussions collectives sur des micro-éléments qui permettent bien souvent de définir ce que veut dire être geek. Ainsi, *« si t'es pas capable de parler pendant des heures de toutes les races existantes dans* Star Wars *[…], de la langue des Jaffa dans* Stargate*, de toutes les fins différentes de* Mass Effect*, ou des variations dans la couleur du costume de Spider-man […], t'es pas vraiment un geek »* (Mathieu). Nous avons ici des références à une série télévisée (*Stargate*), un film (*Star Wars*), un jeu vidéo (*Mass Effect*) et un héros de *comic book* (Spider-man) pour décrire non plus uniquement un goût mais ce qui est fait de celui-ci au travers de plusieurs supports. Le culte du détail apparaît comme une manière de prolonger l'expérience fictionnelle et de rendre plus consistant, quotidien et collectif, le rapport aux univers où l'on côtoie d'autres langues, d'autres peuples, d'autres territoires ou technologies qui n'ont que peu de référents dans le monde quotidien. Le critère esthétique qualitatif que constitue le fait d'entrer dans un monde lointain et cohérent est traduit en variable quantitative : le nombre d'éléments que l'on peut extraire du texte et réorganiser sous forme encyclopédique.

Cette quête d'exhaustivité peut être vue comme un sérieux malvenu face à des objets qui ne peuvent pas tenir la comparaison avec notre réalité, ou qui n'ont pas la légitimité culturelle et la richesse de véritables œuvres d'art. En effet, les fans font depuis longtemps l'objet d'une remise en cause de leur passion sous l'angle de la pathologie (Jensen, 1992). Leur obsession du détail serait le premier symptôme de ce fanatisme tandis que le même comportement envers des objets de la culture légitime est qualifié d'érudition. C'est une vision tout à fait connue des fans qui ont tendance à en rire. C'est le cas de cet internaute passionné de l'univers *Star Trek* et qui n'hésite pas, dans sa critique du film réalisé en 2009 par J. J. Abrams, à s'arrêter sur ce qui apparaîtrait, pour un public large, comme des détails insignifiants (les différences d'uniformes avec la série) et, en même temps, à faire preuve d'autodérision : *« Les uniformes ! Bien que vaguement recréés, ils s'apparentent sans le moindre doute à ceux de la période 2266-2270, et en aucun cas à ceux de la période 2254-2265 (correspondant aux deux pilotes de* Star Trek TOS *). Vous objecterez peut-être que mon argumentaire est un ratiocinage de geek et je dirais, oui tout à fait ! »* [4]. Cependant, on voit bien que ce n'est pas une collecte vaine, mais une manière de critiquer un film qui, du fait de ses incohérences, ne respecte pas les canons d'un univers déjà fort développé. Cette pratique bien établie chez les fans porte même un nom : le *« nitpicking »*, que l'on pourrait traduire par « pinailler ». Mais tout l'aspect péjoratif de ces termes s'envole dès que l'on considère cela comme un jeu érudit et comme une manière nouvelle d'évaluer les œuvres qui s'éloignent des critères classiques de la légitimité artistique.

Pour Jason Mittel, qui a travaillé sur *Lostpedia*, une encyclopédie en ligne de l'univers de la série *Lost*, tout cela relève de ce qu'il nomme les *« forensic fandoms »* (Mittel, 2009). Le terme *forensic*, qui renvoie au vocabulaire de l'enquête judiciaire, souligne qu'il s'agit d'une forme de jeu d'énigme. Les informations sont à considérer comme des indices et le monde comme le résultat d'une investigation collective (personne ne pouvant maîtriser tous les détails). Il n'est donc pas question ici d'un fétichisme malsain mais d'une véritable entreprise de construction en groupe d'un rapport aux objets qui implique un contact répété avec eux. Cela justifie de revoir pour la dixième fois *Star Wars*, de rejouer à son jeu vidéo favori pour avoir la fin que l'on n'avait pas eue, de relire tel immense cycle de *fantasy*, etc. Cette répétition n'est qu'apparente, tandis qu'*« à chaque fois que je rejoue à* Fallout 2 *[5] je retrouve de nouveaux détails que j'avais pas vus, des affiches dans un bar qui font référence à un lieu pas encore exploré, des trucs comme ça »* (Damien).

Certes, tout n'est pas dans l'attitude : de plus en plus, les fictions tiennent compte de cette approche et donnent aux fans du grain à moudre en densifiant les univers. Comme le dit Besson, *« parce que la fiction a voulu rivaliser en termes de cohérence et de précision avec le monde réel, elle peut à juste titre déclencher une demande et donc une offre de ces détails que le texte a implicitement promis mais non fourni, une exploration en profondeur de chaque région, de chaque ville évoquée »* (Besson, 2004 : 136). On peut penser aux nombreuses encyclopédies à succès consacrées à des mondes de fiction, aux cartes et descriptions

émaillant les annexes des cycles de *fantasy*, aux bestiaires des univers de jeu de rôle, etc. Cependant, on peut aussi renverser le propos et suggérer que la tendance actuelle est liée tout autant à l'offre qu'à une demande longtemps peu comblée.

C'est aussi ce que note Kevin Veale (2013) à propos des fans de la série *My Little Pony* dont il compare l'engagement à celui observé dans les jeux en réalité alternée. Dans ces jeux (aussi nommés ARG pour *Alternate Reality Games*), sortes de chasses au trésor modernes, il n'y a pas de support de référence mais il s'agit, en analysant différents indices disséminés sur plusieurs médias, de reconstituer un univers et une intrigue. Ils induisent une forte implication des fans et un travail collectif car tous les éléments ne peuvent pas être réunis par une seule personne. Et l'on peut, en effet, reprendre cette comparaison à propos de la manière dont les fans amassent des détails à propos des mondes imaginaires. Ainsi les passionnés de *My Little Pony* cherchent dans l'œuvre tous les indices qui pourraient être des références cachées par les producteurs ou des éléments d'une future intrigue, et en tirent des conclusions âprement discutées.

Le plaisir vient de savoir qu'il y a toujours plus à connaître même à propos d'œuvres loin d'être aussi denses que le travail de Tolkien : « *Un film que j'aime, je vais le voir au moins cinq ou dix fois, pour vraiment l'aimer jusqu'au bout. Quand je connais déjà l'histoire, je peux vraiment me concentrer sur l'univers, sur les détails, sur tout ce qui va faire que… que ça devient plus riche !* » (Steve). De plus, comme dans un ARG, personne ne peut tout maîtriser, tout emmagasiner. Le culte du détail est alors une activité collaborative où l'on échange tel élément, telle incohérence, tel fait amusant, qui n'a plus valeur d'information brute mais de support d'échange. Au sein du groupe, ce savoir est valorisé comme une forme de capital symbolique et permet de reconstituer des singularisations au sein de collectifs pour des individus qui, dans d'autres cadres, n'ont pas de gratifications du fait du peu de valeur sociale de leur expertise. Comme un enquêté le disait plus haut, il ne s'agit pas simplement de noter l'information et de la garder pour soi, mais de partager et « *de parler pendant des heures* » (Mathieu). Et le monde lui-même gagne à cela en même temps que le groupe. Ce dernier possède « *un corpus de références communes et prêtes à l'emploi ; elles facilitent la communication sur une vaste échelle géographique avec des fans qui, tout en partageant la même identité et de mêmes intérêts, n'auront jamais l'occasion – ou rarement – de se rencontrer* » (Jenkins, 2008 : 214). Le monde devient alors l'arrière-plan (le *background* comme disent les fans) d'un ensemble d'activités ludiques qui passent par la communication et un engagement identitaire. De l'autre côté, le monde y gagne une autonomie : sa réalité est attestée et partagée par de nombreux individus. Ce jeu d'enquête qu'est le culte du détail est donc, comme les autres critères, à la fois une manière de juger un univers conçu comme distant et autonome, mais aussi de le faire advenir, de l'actualiser collectivement.

L'un des jeux les plus courants dans les communautés en ligne est, par exemple, de faire advenir un univers uniquement par la mise en relation inductive de détails. Prenons un exemple classique de telles « théories de fans » avec l'univers partagé entre *Indiana Jones* et *Star Wars*. Les fans avides de références ont vite noté que les deux amis Steven Spielberg et Georges Lucas aiment faire allusion à l'œuvre de l'autre dans leurs travaux respectifs. Ainsi, dans le premier film de la saga *Indiana Jones* réalisé par Spielberg, on peut apercevoir, dans une salle datant de l'Égypte antique, un hiéroglyphe représentant R2D2 et C3PO, deux robots issus de l'univers de *Star Wars*. Il est courant d'y voir une allusion amicale, mais depuis quelques années, de nombreux fans sur Internet se sont amusés à y lire la preuve que les deux sagas appartiennent à la même diégèse. Les aventures des héros de *Star Wars* se déroulant il y a bien longtemps dans une lointaine galaxie, il serait possible, grâce à leur technologie avancée, que ses personnages aient visité la Terre et influencé les anciennes civilisations. Avec cette hypothèse, ensuite confortée par d'autres détails trouvés lors d'une enquête minutieuse des *forensic fandoms*, les fans rejoignent la célèbre théorie dite des « anciens astronautes » [6]. Surtout si leur interprétation ludique passe l'épreuve de la cohérence, ils font monde, un monde plus grand que celui des deux œuvres séparées et qui ne tient que par le travail sur des détails et un consensus collectif. Les fans savent que tout cela est clin d'œil, mais ils jouent avec et adoptent une attitude au second degré, qui fait naître un univers plus vaste et plus fourmillant.

Les exemples de ce type d'interprétation ludique sont légions, de l'univers de Quentin Tarantino à celui qui lierait tous les films de la firme d'animation Pixar. C'est ce type d'attitude, ce plaisir du lien entre des éléments fragmentés qui, ensuite, permet aux industries de se lancer sans crainte dans des entreprises comme l'univers cinématographique Marvel (plusieurs films et séries partageant un même monde) ou toutes les formes transmédiatiques contemporaines. Il s'agit toujours de rassembler des éléments (parfois des détails qui échappent au grand public) pour leur donner un sens à une échelle qui dépasse celle de l'objet. C'est ce que Pierre Cuvelier nomme une « *esthétique du fragment* » (Cuvelier, 2011) à propos de la manière dont les fans utilisent les indices laissés par les cartes pour reconstituer tout un univers de *fantasy* dans le jeu *Magic*

l'Assemblée. L'univers fictionnel est ainsi fragmenté en diverses entités et l'activité des passionnés consiste à les rassembler pour en retrouver la cohérence. La dimension ludique est alors double, celle qui consiste à faire des parties avec les cartes, mais aussi à reconstituer minutieusement le cadre qui se plaque sur le système de règles. Cuvelier souligne ainsi le lien fort entre jeu (comme dispositif et comme mode d'appropriation), fiction et monde. De la distance et du fourmillement de détails découle alors logiquement un troisième et dernier critère, un trait que doit avoir un monde, il s'agit de l'habitabilité. En d'autres termes, il faut pouvoir soi-même peupler ces mondes.

L'habitabilité ou l'œuvre comme terrain de jeu

On a vu que la métaphore utilisée pour décrire la manière dont est envisagée la fiction par les fans d'imaginaire fantastique est celle d'un territoire. Cette figure n'est en aucun cas anodine et révèle l'importance du sentiment de présence dans l'appropriation des univers. Les deux premiers critères esthétiques analysés qui caractérisent aussi la manière dont les fans s'emparent des mondes, distance et fourmillement d'informations, sont tous les deux au service de la construction d'un imaginaire spatial qui souligne une autonomie utopique de l'univers de fiction vis-à-vis du nôtre.

Pour le public, éprouver la cohérence et accumuler des connaissances, c'est se familiariser avec un autre monde qui, du fait de sa distance (au moins cognitive), respecte d'autres règles. L'apprentissage évoqué plus haut est au service d'une immersion réussie, mais il est aussi une manière de pouvoir faire quelque chose avec ces univers, c'est un point d'entrée qui rend possible d'autres activités. Connaître le cadre diégétique permet de l'habiter, de le peupler, d'agir en son sein : « *On assiste en fait à un rapport paradoxal, d'une certaine manière pragmatique, à un imaginaire qui se veut mystérieux, exotique, ésotérique, qui consiste d'abord à la quantifier, le maîtriser, le rendre prévisible et susceptible d'être la toile de fond d'actions rationnelles* » (Lizé, 2004 : 54). Pour reprendre le vocabulaire de Thomas Pavel, il s'agit d'abaisser le « coût d'accès » (Pavel, 1988) à l'univers de fiction pour ensuite, une fois cette entrée facilitée, en faire un terrain d'expérimentations ludiques.

Là aussi, la métaphore est filée par les enquêtés : s'il y a un autre monde ailleurs, quand bien même il ne tiendrait que par un imaginaire fictionnel, il faut en franchir le seuil. « *Quand j'ouvre* Le Seigneur des anneaux *ou* Le Monde de Narnia *pour la dixième fois, j'ai l'impression que je connais tout, et c'est ça qui est bien. C'est comme ouvrir une porte vers un monde dans lequel tu te sens bien, où tu voudrais juste te poser et te reposer, et tu te rends compte qu'il y a toujours un truc, un petit coin, un détail que tu connaissais pas* » (Thibaut). Comme souvent, revient ici le champ lexical du délassement grâce à cet ailleurs à la fois connu et jamais entièrement exploré, comme si la maîtrise des univers fictionnels était liée à une volonté de reconquête face à la complexité du monde quotidien. Ouvrir la porte, permet de retrouver un lieu familier, maîtrisé dans son étrangeté et donc facile d'accès, pour ensuite mieux le faire sien.

Si l'appropriation ludique passe largement par les étapes précédentes, il s'agit aussi d'aller plus loin et de participer. Cette participation, ces activités créatives, résultent en grande partie d'un point qui a déjà été évoqué : aussi complexe et dense que soit la construction du monde par l'auteur, il n'y a jamais assez de contenu pour combler les attentes de ce public. On a même vu que des objets fictionnels non conçus comme des univers vastes peuvent être interprétés de cette façon, le manque étant alors d'autant plus important. Les cadres fictionnels ont leurs limites ontologiques, mais ce sont ces limites qui font leur force. Tout comme un univers dont tous les détails seraient connus, un monde auquel il n'y aurait plus rien à apporter pour qu'il soit complet serait sans intérêt pour des fans qui veulent jouer avec. Tolkien, lui-même, avait bien compris cette tension entre attente de complétude et nécessité d'inachèvement lorsqu'il explique qu'« *une partie de l'attrait du S[eigneur] [des] A[anneaux] est due, je pense, aux aperçus d'une vaste Histoire qui se trouve à l'arrière-plan : un attrait comme celui que possède une île inviolée que l'on voit de très loin, ou des tours d'une ville lointaine miroitant dans un brouillard éclairé par le soleil. S'y rendre, c'est détruire la magie* » (Tolkien, 2005 : 467-468).

Le monde doit reposer sur un équilibre entre une immensité qui produit sentiment d'immersion et volonté de maîtrise, et entre une non-exhaustivité qui pousse à s'y investir de manière à remplir les vides. Les fans s'engouffrent alors dans les trous, les failles, pour peupler le monde de leurs propres histoires, ils jouent avec. Si l'on pense aujourd'hui des mondes avant de penser des récits, c'est en grande partie pour que ces derniers soient produits par le public lui-même en interaction avec l'univers comme cadre ludique.

On peut penser aux jeux de rôle dont une très grande majorité est issue d'univers fictionnels existants ou de genres très structurés qui convoquent immédiatement les compétences génériques d'un public très aguerri. Comme le rappellent Caïra (2007) ou Lizé (2004), jouer à un tel jeu nécessite souvent de posséder un répertoire de références, devenir MJ (pour meneur de jeu) demande d'avoir acquis des connaissances et d'avoir été joueur soi-même. Xavier, par exemple, a toujours voulu écrire ses propres histoires et les faire jouer à d'autres, mais il a attendu que son expertise soit suffisante et a commencé comme simple joueur autour d'une table. C'est seulement au bout d'un an que « *j'ai eu envie de masteriser parce que ça me plaisait vraiment de maîtriser mon monde et donc, j'ai acheté les livres de* Donjons & Dragons*, moi je suis toujours dans la même logique de vouloir aller à fond dans un monde* ». Écrire un scénario de jeu de rôle est donc une manière de s'approprier un univers tout en partageant cette expérience avec d'autres qui aident à peupler ce monde. De nombreux enquêtés pratiquent aussi le jeu de rôle par forum au travers de discussions asynchrones sur Internet qui ne nécessitent pas de co-présence et donc, permettent un engagement à la carte. Le succès de cette pratique montre que la culture numérique, et la démocratisation des outils de création qu'elle implique ont un fort impact sur la participation des fans même dans des micro-activités insérées dans la vie quotidienne. Quels que soient l'échelle, le niveau d'intensité ou de temps passé, ces pratiques s'inscrivent dans une culture participative qui se sert de la fiction comme point d'appui pour des activités créatives et sociales.

Le lien entre habitabilité, et maîtrise de compétences ludiques est aussi présent dans le domaine du jeu vidéo. L'avantage est alors que les règles sont déjà inscrites dans le dispositif numérique. C'est ce que suggère Juul en expliquant que, « *comme les règles sont cachées au joueur, le jeu vidéo permet au joueur de se concentrer initialement sur l'apparence du jeu en tant que monde fictionnel* » [7] (Juul, 2005 : 162). Le fait d'avoir moins à maîtriser du côté des règles permet alors de pratiquer de nombreuses activités au sein de l'univers, que cela soit dans le jeu ou en dehors. Dans le jeu en ligne, cela peut consister à pratiquer le *roleplay*, c'est-à-dire dire à véritablement incarner son personnage en lui donnant un passé, une histoire et en scénarisant ses interactions avec les autres (Vachey, 2011). L'avatar devient alors personnage-joueur (Di Filippo, 2012), notion qui souligne l'imbrication entre jeu et fiction. Il est aussi possible de participer sur les nombreux forums et Wikis qui accompagnent ce type de jeu, en contribuant à l'encyclopédie de l'univers, en racontant sa dernière quête sous la forme d'une nouvelle, en publiant le journal des activités de sa guilde (regroupement de joueurs), etc. A partir du monde foisonnant des jeux vidéo, certains s'essaient aussi aux machinimas, genre de vidéo très populaire sur *Youtube* qui consiste à créer des histoires en montant des extraits de parties. Il s'agit de tirer des expériences personnalisées et créatives d'un monde fourni et qui peut ainsi servir d'espace d'expérimentations prêt à l'emploi.

Si, pour Brougère, les jeux constituent des *« histoires potentielles »* (Brougère, 2003 : 208), alors les jeux qui font monde et les mondes comme jeux en sont des réserves infinies. L'habitabilité par la culture participative ne concerne donc pas que les dispositifs ludiques, même s'ils en sont un exemple particulièrement prégnant. En effet, l'une des activités de fans les plus étudiées, l'écriture de *fanfictions* (François, 2008) et autres *fanfilms* constitue aussi une manière de s'engouffrer dans les failles, de compléter le nombre d'informations disponibles sur un univers et de se servir de ces cadres comme support ludique. Le contexte déjà maîtrisé est une grande aide pour l'activité créative de la même manière que l'intégration des règles dans le dispositif est un avantage des supports vidéoludiques. Cela met à disposition un monde et même des personnages prêts à l'emploi et déjà appréciés. Comme le dit Charlotte, qui publie régulièrement des histoires sur des sites spécialisés, *« p ourquoi j'irais inventer un nouvel univers alors que j'ai le* Dr Who *sous la main ; il est parfait comme marionnette ! »* Il est alors possible d'habiter le monde et de combler les non-dits de l'œuvre originale tout en restant cohérent face au canon que représente cet univers ou, au contraire, de réparer ce qui est considéré comme des erreurs ou incohérences. La *fanfiction* ou le *fanfilm* diffusés sur les plates-formes de vidéo deviennent alors commentaires critiques de l'œuvre et expressions d'une interprétation ludique qui représente le sens qu'un individu veut donner à l'objet en fonction de son identité et de ses goûts. Il s'agit du phénomène que Laurence Allard nomme expressivisme (Allard, 2009), typique de la culture populaire contemporaine, c'est-à-dire que les goûts culturels intenses servent de point d'ancrage à l'expression de soi par la participation.

Bien d'autres formes participatives existent et elles consistent toutes à donner à la fiction plus de consistance en l'incarnant par la pratique et l'action quotidiennes.Ces mondes sont alors joués, dans tous les sens du terme : on joue avec, on joue dedans mais on peut aussi jouer au sens de jouer la comédie. C'est le cas dans les GN ou jeux de rôle grandeur nature (Kapp, 2015) ou encore dans le *cosplay*, deux pratiques qui impliquent d'incarner physiquement un personnage fictionnel et, bien souvent, de concevoir son propre costume. Dans la même lignée, on peut aussi fabriquer concrètement le monde, en réalisant des maquettes d'univers médiévaux ou futuristes, en dessinant des cartes ou encore en peignant des figurines pour jouer à un des nombreux *wargames* dont le parangon reste *Warhammer 40 000*.

Dans tous ces exemples, les mondes fantastiques sont performés (Lancaster, Mikotowicz 2001) c'est-à-dire rendus sensibles et transformés par l'appropriation des fans. Cette appropriation prend les atours d'un jeu au sens large qui consiste *« à prendre l'absence pour étoffe, à dépasser le présent dans le sens de l'avenir, à transformer le réel par le moyen du possible en lui donnant la dimension de l'imaginaire »* (Henriot, 1989 : 256). Des mondes et des outils sont mis à dispositions et co-construits par les usagers pour produire une expérience d'interaction avec un monde qui n'existe que par la rencontre entre des dispositifs et leur appropriation en fonction de règles canoniques, en bref, des jeux.

Conclusion

Les trois traits caractérisant à la fois les attentes des fans et leur manière de construire leur rapport aux mondes fictionnels permettent de mieux appréhender la citation qui a ouvert ce texte. Si une série qui se veut culte ne peut plus n'être qu'une série, c'est parce qu'elle doit, pour satisfaire le public d'aujourd'hui, construire un univers lointain et vaste, fourmillant de détails et qu'il paraît possible d'investir de manière très diverse. Sans tomber dans un panludisme naïf qui voudrait que tout soit jeu dans notre société, il est clair qu'une forme d'attitude ludique se fait sentir à tous les étages de cette tendance qui infuse dans la culture populaire. L'horizon d'attente des fans correspond tout à fait à l'évolution en cours de la culture populaire, celle d'une ingénierie des univers qu'Henry Jenkins nomme « world making » (Jenkins, 2006 : 93).

Cependant, les fans n'ont pas attendu la tendance actuelle pour s'emparer de la fiction de cette manière. On pourrait suggérer qu'ils sont ce que Jenkins nomme *« les troupes de choc de la transformation culturelle »* (Jenkins, 2009 : 111), c'est-à-dire, en grande partie, le moteur de cette évolution et une forme de modèle anticipé du changement qui, comme l'écrit Besson (2015 : 270) les dépasse à présent. La notion de monde fictionnel comme lieu autre, englobant, immersif et dépaysant, déborde elle-même son cadre puisqu'elle est, par exemple, de plus en plus utilisée par des marques qui ont compris l'intérêt des traits qui y sont associés pour retenir l'attention fuyante des consommateurs. De nombreuses publications de marketing, en particulier numérique, traitent aujourd'hui de la question du *storytelling* et de la création d'un univers fort pour les entreprises [8]. Monde, jeux et fictions sont donc indissociables et prennent une place de plus en plus grande dans nos vies ; les fans étudiés ici permettent de mieux saisir les ressorts de cette évolution.

Bibliographie

Allard Laurence (2009), « Britney Remix : singularité, expressivité, remixabilité à l'heure des industries créatives. Vers un troisième âge de la culture ? », *Poli*, 1, septembre, pp. 65-83.

Auray Nicolas, Craipeau Sylvie (2003), « Les ingénieurs de mondes » *Les Cahiers du numérique*, 4 (2), novembre, pp. 37-45.

Beau Frank (dir.) (2007), *Culture d'Univers : jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP éditions.

Berry Vincent (2012), *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR.

Besson Anne (2004), *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions.

Besson Anne (2015), *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions.

Boullier Dominique (2009), « Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion », *Réseaux*, 154 (2), avril, pp. 231-246.

Brougère Gilles (2003), *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.

Brougère Gilles (2005), « De Tolkien à Yu-Gi-Oh », *Communications*, 77, mai, pp. 167-181.

Caïra Olivier (2007), *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions.

Cuvelier Pierre (2011), « Jeu et fiction dans un jeu de cartes à collectionner : le cas de *Magic : l'Assemblée* »,

Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance, 2, juin [En ligne]. https://strenae.revues.org/305 (consulté le 22/11/2013).

Däniken Von Erich (1969), *Présence des extra-terrestres*, Paris, Robert Laffont.

Di Filippo Laurent (2012), « Les notions de personnage-joueur et Roleplay pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », *Interrogations*, 15, décembre [En ligne]. http://www.revue-interrogations.org/Les-notions-de-personnage-joueur (consulté le 23/01/2016).

Esquenazi Jean-Pierre (2007), *Sociologie des œuvres : De la production à l'interprétation*, Paris, Armand Colin.

Faucher Benoit (2010), « Les malaisés dans la culture », Lignes de fuites, hors série 1, janvier [En ligne]. http://www.lignes-de-fuite.net/IMG/_article_PDF/article_128.pdf (consulté le 28/06/2016).

François Sébastien (2008), « Les *fanfictions*, nouveau lieu d'expression de soi pour la jeunesse ? », *Agora débats/jeunesses*, 46 (4), février, pp. 58-68.

Green Melanie, Brock Timothy, Kaufman Geoff (2004), « Understanding Media Enjoyment : The Role of Transportation Into Narrative Worlds », *Communication Theory*, 14, novembre, pp. 311-327.

Héas Stéphane, Poutrain Virginie (2003), « Les méthodes d'enquête qualitative sur Internet », *ethnographiques.org*, 4, novembre [En ligne]. http://www.ethnographiques.org/2003/Heas,Poutrain (consulté le 28/06/2016).

Henriot Jacques (1969), *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France.

Henriot Jacques (1989), *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, Paris, José Corti Éditions.

Ito Mizuko (2008), « Technologies of the Childhood Imagination : Yugioh, Media Mixes, and Everyday Cultural Production », dans *Structures of Participation in Digital Culture*, Karaganis Joe (dir.), New York, Social Science Research Council, pp. 88-111.

Jenkins Henry (1995), « Star Trek at MIT » dans *Science-fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*, Tulloch John, Jenkins Henry (dir.), Londres, Routledge, pp. 213-236.

Jenkins Henry (2006), *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.

Jenkins Henry (2008), « La ''filk'' et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction », dans *Cultural Studies anthologie*, Glévarec Hervé, Maigret Eric, Macé Eric (dir.), Paris, Armand Colin/Ina, pp. 212-222.

Jenkins Henry (2009), « Comprendre la culture Web 2.0 » *Poli*, 1, septembre, pp. 107-133.

Jenkins Henry (2010), « Le *game design* : une architecture narrative ? », *Exposition Arcade* [En ligne]. http://www.arcade-expo.fr/?page_id=206 (consulté le 05/01/2014).

Jensen Joli (1992), « Fandom as Pathology : The Consequences of Characterization », dans *The Adoring Audience, Fan Culture and Popular Media*, Lewis Lisa (dir.), Londres, Routledge, pp. 9-29.

Juul Jesper (2005), *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Boston, MIT Press.

Kapp Sébastien (2015), « Quitter le donjon. Quand le jeu de rôles devient 'grandeur nature' », *Sciences du jeu*, 4, octobre [En ligne]. https://sdj.revues.org/488 (consulté le 22/11/2015).

Lafrance Jean-Paul (2006), *Les jeux vidéo : à la recherche d'un monde meilleur*, Paris, Hermès Science Publications.

Lancaster Kurt, Mikotowicz Thomas (2001), *Performing the Force : Essays on Immersion into Science-Fiction, Fantasy and Horror Environments*, Jefferson, McFarland & Co Inc.

Langlais Pierre (2014), « Les séries télévisées à l'heure des réseaux sociaux », *Télérama*, 23/12 [En Ligne].

http://po.st/FImYf9 (consulté le 19/01/2016).

Le Guern Philippe (2009), « ''No matter what they do, they can never let you down'' Entre esthétique et politique : sociologie des fans un bilan critique », *Réseaux*, 153 (1), février, pp. 19-54.

Lizé Wenceslas (2004), « Imaginaire masculin et identité sexuelle, le jeu de rôles et ses pratiquants », *Sociétés contemporaines*, 55 (3), juin, pp. 43-67.

Maigret Eric (2005), « Esthétique des médiacultures », dans *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Maigret Eric, Macé Eric (dir.), Paris, Armand Colin/INA, pp. 124-144.

Mathelot Aurore (2012) « Le storytelling : Comment construire un univers autour de votre marque ? », *Agence Pycty* [En ligne]. http://www.pycty.com/web-marketing/le-storytelling-comment-construire-univers-autour-de-votre-marque/ (consulté le 23/01/2016).

Mittel Jason (2009), « Sites of participation : Wiki fandom and the case of Lostpedia », *Transformative Works and Cultures*, 3, avril [En ligne]. http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/118/117 (consulté le 16/01/2016).

Pavel Thomas (1988), *Univers de la fiction*, Paris, Seuil.

Rose Franck (2012), *Buzz*, Paris, Sonatine.

Saint-Gelais Richard (2005), *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene.

Schröder Kim Christian (1990), « Vers une convergence de traditions antagonistes ? Le cas de la recherche sur le public », *Réseaux*, 44, janvier, pp. 773-795.

Tolkien John Ronald Ruel, (2005), *Lettres*, Paris, Christian Bourgois Éditeur.

Trémel Laurent (2001), *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France.

Triclot Mathieu (2013), « Game studies ou études du play ? », *Sciences du jeu*, 1, octobre [En ligne]. https://sdj.revues.org/223 (consulté le 15/01/2016).

Vachey France (2011), « Fictions de personnages dans un MMORPG. Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction » *Sociétés*, 113, janvier, pp. 81-90.

Veale Kevin (2013), « Capital, dialogue, and community engagement ; My Little Pony : Friendship Is Magic understood as an alternate reality game », *Transformative Works and Cultures*, 14, mai [En ligne]. http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/510/405 (consulté le 19/01/2016).

Winnicott Donald W. (1975), *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

Notes

[1] Le concept de transmédia issu de la notion de *transmedia storytelling* développée par Henry Jenkins désigne le fait de déployer un univers fictionnel sur plusieurs supports médiatiques sans redondances de récit (au contraire de l'adaptation qui reprend la même histoire sur un autre support). Cette manière de concevoir la fiction implique souvent des dispositifs ludiques et interactifs.

[2] Les prénoms ont bien entendu été anonymisés, ceux qui apparaissent ne sont donc pas les dénominations originales des enquêtés.

[3] Saheyus, http://www.rue89.com/2009/06/20/fil…, consulté le 15/07/2010.

[4] http://www.unificationfrance.com/?5…, consulté le 24/01/2009

[5] RPG (jeu de rôle vidéoludique) américain se déroulant dans un monde post-apocalyptique réputé pour la densité de

son univers.

[6] Formulée en particulier par l'auteur Erich Von Däniken, cette théorie se base sur une archéologie alternative pour imaginer que des extraterrestres auraient visité la Terre il y a des millénaires et influé sur le cours de l'Histoire (voir Däniken, 1969).

[7] Traduction de l'auteur. « *Since the rules are hidden from the player, video game allows the player's initial focus to be on the appearance of the game as a fictional world.* »

[8] Voir, par exemple, Mathelot (2012).