

# INTRODUCTION

---

Anne BESSON

## À la croisée des œuvres et des théories<sup>1</sup>

Cet ouvrage collectif est né de la volonté commune de prendre au sérieux l'idée, ou l'image, du « monde » en fiction, et notamment la façon dont nous nous y « plongeons ». Ces dernières années, les travaux se sont multipliés, marqués par des approches convergentes de phénomènes apparentés; pour n'en citer que quelques-uns dans le champ francophone, dont on constate qu'ils font apparaître plusieurs des auteurs présents à notre sommaire, Olivier Caïra a abordé les jeux de rôles comme « forges de la fiction », Vincent Berry montré comment on pouvait « jouer, vivre, apprendre *dans* un jeu vidéo », Alain Boillat observé les films de cinéma, et d'ailleurs aussi quelques séries télévisées, comme « machines à monde », Christian Chelebourg proposé une approche de ce qu'il nomme justement les « fictions de jeunesse », faisant la part belle à l'imaginaire immersif, tandis que Pierre Bayard revenait sur les possibles ouverts par les théories du « multivers<sup>2</sup> ». Un tour d'horizon plus approfondi de la production critique, problématisé dans la perspective des chapitres qui vont suivre, s'impose donc afin d'inscrire ce projet dans le contexte scientifique contemporain, très dynamique, qui est le sien.

Le premier constat doit être celui d'une coïncidence temporelle, qui semble impliquer l'engendrement mutuel, depuis une quinzaine d'années, entre un développement *fictionnel* des thématiques « mondaines » et une ressaisie *critique* des problématiques ainsi mises en lumière. D'une part, donc, des œuvres, se donnant elles-mêmes comme mondes, dans l'espace d'un média unique ou, souvent, en appuyant cette ambition sur un déploie-

1. Ces remarques reprennent et résumant les développements plus importants consacrés aux mêmes questions dans mon ouvrage : BESSON A., *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.
2. Respectivement : CAÏRA O., *Jeux de rôles : Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007. BERRY V., *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, 2012. BOILLAT A., *Cinéma, machine à mondes*, Lausanne, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014. CHELEBOURG C., *Les Fictions de jeunesse*, Paris, PUF, coll. « Les Littéraires », 2013. BAYARD P., *Il existe d'autres mondes*, Paris, Éditions de Minuit, 2014.

ment multimédiatique. La pluralité d'auteurs, producteurs et intervenants qui en découle, s'associe à une diversité tout aussi grande des contextes de réception et des communautés interprétatives. Ces critères de la persistance et du partage permettent à une œuvre, selon Michael Saler, de passer du monde « imaginaire » au monde « virtuel » :

« *It's not simply the profusion of fictions in modern life that is noteworthy, but that rational adults devote sustained attention to them, often communally. Such persistent and communal habitation transforms an imagined world, which fiction has always provided, into a virtual world, a more recent phenomenon*<sup>3</sup>. »

D'autre part, frappe dans les ouvrages critiques récents l'important investissement théorique des notions de fiction, de virtualité, mais aussi de jeux et de possibles, comme si un *fictionalist turn* venait prolonger et recouper les tournants « narrativistes » et « pragmatiques » des grands courants scientifiques contemporains. Il met encore l'accent sur le récit et le récepteur, à l'ère du numérique et du multimédia, s'engouffrant dans les appels d'air suscités par les innombrables fenêtres ouvertes, depuis nos écrans, sur d'autres mondes. Marie-Laure Ryan, qui nous fait l'honneur d'ouvrir le recueil par une vaste mise en perspective de la multiplication des « univers » contemporains, en a été la pionnière, dont la production spécifiquement consacrée aux questions de l'immersion et du numérique remonte au début des années 1990<sup>4</sup>.

On peut estimer qu'en replaçant ainsi au centre de l'attention l'histoire, les personnages ou les modalités de réception, et en passant du « texte », quel que soit son support d'expression, à la « fiction comme monde (possible) », le champ critique a su se faire le reflet de pratiques culturelles à la visibilité accrue, d'une évolution, à la fois lente, ancienne, et très brutalement accélérée ces quinze dernières années, dans la façon de consommer et d'appréhender les œuvres. Parler de « mondes possibles » à propos d'œuvres fictionnelles, c'est, on le sait, faire référence à la fois à un *topos* littéraire

3. SALER M., *As if. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual reality*, Oxford, Oxford University Press, 2012, p. 4-5. « Ce n'est pas seulement la profusion de fictions dans la vie moderne qui est remarquable, mais aussi l'attention soutenue que leur accordent des adultes raisonnables, souvent de façon collective. D'être ainsi habités par une communauté durable transforme un monde imaginaire, quelque chose que la fiction a toujours produit, en un monde virtuel, ce qui constitue un phénomène plus récent » (traduction personnelle).

4. Voir notamment : RYAN M.-L., *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Literary Theory*, Bloomington et Indianapolis, Indiana UP, 1991. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 2001. *Avatars of Stories*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006. « Mondes fictionnels à l'âge de l'internet », in Bernard GUELTON (éd.), *Arts visuels, web et fiction*, 2008, p. 66-84. « Cosmologie du récit, des mondes possibles aux univers parallèles », in Françoise LAVOCAT (éd.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, 2010, p. 53-81.

passablement éculé, mais dont la pérennité mérite d'être soulignée et interrogée, en même temps qu'à une tradition philosophique plus récemment revivifiée que la théorie littéraire a voulu s'approprier, en raison de la proximité évidente qu'elle offrait à certaines de ses plus anciennes images – de manière assez vaine si on en reste au plan de l'applicabilité directe, mais beaucoup plus fructueuse si l'on accepte de prendre en compte le pouvoir heuristique de la métaphore : si l'on essaie de comprendre pourquoi cette image nous *plait* à ce point, et en quoi cette fascination elle-même peut se révéler productive. On peut me semble-t-il estimer en effet que le fait de *considérer* ce qu'on lit, voit, joue, comme un monde forme *en soi* la source première de la plupart des plaisirs liés à ces consommations. Sans « monde » à disposition en effet, comment donc pourrait-on y « entrer », y « participer », s'y « évader<sup>5</sup> » ?...

La motivation du renouveau critique doit sans doute alors être cherchée dans l'importance toujours plus grande prise par des œuvres et des outils technologiques faisant explicitement jouer ce type d'images et en ressuscitant pleinement l'éternelle puissance d'attraction – « genres de l'imaginaire » (science-fiction, fantasy, fantastique), résurgences multiples du merveilleux à travers la « magie » du numérique, qui restent pourtant encore trop peu étudiées pour elles-mêmes dans cette perspective. Les œuvres qui aujourd'hui se revendiquent ou doivent être décrites comme « mondes » choisissent de jouer sur l'éloignement et non sur la proximité, sur le vertige de l'altérité et non sur le reflet. Elles s'affirment simultanément comme fictions, dans un régime généralisé du « méta » (« n'allons pas oublier que nous sommes face à, ou plutôt *dans* une histoire », nous disent-elles – une part de la jouissance prise à leur consommation tient à cette conscience et à la manière dont l'œuvre la travaille : l'endort, la réveille...), et comme mondes *possibles*, dans un sens en général beaucoup plus concret que celui de la seule bifurcation des hypothèses (mondes crédibles, souhaitables, potentiels). De telles entreprises apparaissent comme les produits de la post-modernité, décrite sous cet angle par Brian McHale<sup>6</sup>, comme démarche de repeuplement, par le spéculaire, la reprise ludique, le trans- et le méta-, d'une réalité orpheline de ses autres mondes (métaphysiques, idéologiques) ; les produits aussi de l'âge d'Internet, qui confère une autre dimension à la concrétisation des imaginaires en mondes comme à la coexistence en chacun des possibles. D'ailleurs ces corpus de « l'imaginaire populaire », dans leurs plus récentes ramifications, se présentent très souvent à leur tour, dans un bel effet de

5. Pour un développement scientifique de cette intuition commune, voir GREEN M. C., BROCK T. C., KAUFMAN G. F., « Understanding Media Enjoyment : the role of transportation into Narrative Worlds », *Communication Theory*, n° 14, vol. 4, novembre 2004, p. 311-327.

6. MCHALE, B., *Postmodernist Fiction*, Londres et New York, Routledge, 1987 : pour l'auteur, cette ère de la fiction a pour spécificité sa « dominante ontologique », le questionnement portant sur la nature du/des monde(s).

symétrie, comme des mises en pratique, ou en difficulté, des théories qui prétendent nous expliquer le fonctionnement, l'intérêt ou les objectifs de la fictionnalité. On y rencontre alors, avec une certaine délectation, une « mise à plat » de ce qui nous plaît dans leur lecture, leur pratique ou leur spectacle, en dehors de toute rationalisation, et qui consiste en général à prêter à la fiction de grands pouvoirs, quelque chose d'une magie... On observera au fil des chapitres de cet ouvrage la fortune du scénario « entrée dans la fiction » ou « machines à monde<sup>7</sup> », plongée dans le livre, dans le jeu, dans la case, dans le film. La mise en équivalence, récurrente, de la fiction et de la création, de l'œuvre et du monde, s'avère ainsi mise au service d'une auto-apologie des pouvoirs de la fiction.

## À la croisée des mondes, des récits et des jeux

Si le « monde » nous semble s'imposer comme perspective d'analyse, c'est également parce qu'en lui se concrétise un lieu de convergence possible entre fictions ludiques et narratives – entre « histoires » et « jeux » : deux termes qui renvoient aux principales sources de plaisir et d'évasion par la fiction, célébrées ou honnies comme telles, mais qui ont pourtant souvent été opposés comme deux principes inconciliables. Or on pourrait avancer qu'il y a du récit *possible* dans les jeux : il y adopte la forme d'un monde, réservoir à histoires. Will Wright, créateur entre autres des *Sims*, donnait pour objectif à ses jeux de « permettre de se raconter des histoires dans un univers<sup>8</sup> », tandis que Gilles Brougère, à propos des jeux de carte du type initié par *Magic, l'Assemblée*, et de leur stratégie de « valorisation de l'univers symbolique », posait qu'il s'agissait là de vendre un « univers qui permet de jouer aux cartes<sup>9</sup> ».

En outre, là où certains ludologues, parfois franchement opposés à toute ombre de narrativisation de leurs objets, conçoivent en revanche une convergence profonde entre mondes et jeux (le jeu se présente comme modalité d'accès privilégié accès au « monde », ce qui lui assure une place de premier plan au sein des *fictions*), des travaux théoriques prenant pour point de départ des textes, même sans exclusive, comme ceux de Françoise Lavocat ou de Marie-Laure Ryan, construisent pour leur part un ensemble de distinctions qui tendent cette fois à opposer, au moins historiquement, « monde » et « jeu » du point de vue de l'appréhension du récepteur, l'un favorisant l'immersion (on reviendra sur cette notion), l'autre impliquant

---

7. Voir BOILLAT, A., *Cinéma, machine à mondes*, *op. cit.*

8. « My aspirations are not about telling better stories but about allowing players to “play” better stories within these artificial worlds » (traduction personnelle), WRIGHT W., *First Person. New Media as story, performance and game*, in Noah WARDRIP-FRUIJN et Pat HARRIGAN (éd.), Cambridge, MIT Press, 2004, p. 13.

9. BROUGÈRE G., *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, coll. « Un ordre d'idées », 2003, p. 380.

une forme de distance et de détachement. Ainsi, dans *Narrative as Virtual Reality*, Marie-Laure Ryan identifie-t-elle deux métaphores de l'œuvre fortement opposées, l'œuvre-monde, représentée dans ce cas par les vastes constructions du XIX<sup>e</sup> siècle, jouant sur la tension narrative et l'identification émotive ; et l'œuvre-jeu qui prendrait sa suite, ramassant les débris de l'utopie démiurgique pour en faire les pièces d'un puzzle à reconstituer, nouveau paradigme critique exemplifiant le caractère éluif du signifié, la nature fuyante du langage<sup>10</sup>. C'est pour sa part dans le cadre d'une réflexion sur les degrés de fictionnalité que Françoise Lavocat relève une opposition similaire entre des fictions « autonomes », dont les grands exemples sont réalistes, et des « transfictions » polyréférentielles et ludiques : « Une certaine incompatibilité entre les fictions construites de façon ludique et celles qui bâtissent des mondes et favorisent l'immersion<sup>11</sup>. »

Dans les deux cas, peut-être parce qu'il est avant tout question de textes littéraires, le jeu se trouve conçu comme un « jeu de l'esprit », un jeu intellectuel complexe qui ferait frein à la participation – pourtant, on peut arguer bien entendu aussi et à l'inverse que la convergence entre mondes alternatifs et médias-jeux apparaît comme le résultat et/ou la matrice de fictions participatives en plein essor, et que plus largement les évolutions contemporaines tendent manifestement à une coexistence de ces deux tendances : on peut pleinement s'identifier à quelque chose qui en même temps est constamment donné comme un jeu – c'est tout l'enjeu des multiples formes du jeu de rôle (papier surtout, « textuel » sur forums, vidéo, Grandeur Nature...). Ainsi Jean-Marie Schaeffer notait-il, à propos des « jeux numériques actuels », qu'ils mêlent des « traits qui sont typiques des jeux (notamment l'aspect de compétition [...]) avec des traits typiques des œuvres de fiction (la création d'univers) ». « Les techniques numériques permettent de créer une œuvre-matrice qui à la fois propose un univers fictionnel et programme une réception interactive » : « indifférentes au partage traditionnel entre *jeux* fictionnels et *œuvres* de fiction », « elles réconcilient la fiction avec ses origines ludiques<sup>12</sup> ».

10. RYAN M.-L., *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, op. cit. Deuxième partie, « The poetics of immersion », chap. 3, « The text as world, theories of immersion » à 6, « From immersion to interactivity : the text as World vs the text as Game ». La comparaison des deux modèles du monde et du jeu se trouve aux pages 191-197.

11. « Il est vraisemblable que les processus d'immersion et l'investissement du lecteur ou du spectateur dans la tension narrative ne sont pas compatibles avec la circulation intense entre les mondes. Nous avons vu que ce va-et-vient supposait des opérations d'identification, de reconnaissance, de comparaison, qui pouvait éventuellement s'apparenter à une forme de jeu [...]. L'attention du lecteur, mobilisée par le déchiffrement, ne l'est alors pas, ou pas essentiellement, par le « mind reading » ou la « tension narrative », LAVOCAT F., « Les genres de la fiction : état des lieux et propositions », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, p. 15-51, op. cit., p. 46-47.

12. SCHAEFFER J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 315.

Dans le même sens, les mouvements symétriques observables dans les tendances récentes des produits culturels, l'explosion des fictions « à monde », le devenir-jeu des fictions et le devenir-fiction des jeux, qui feront l'objet d'une section de cet ouvrage (Anne-Isabelle François, Chris Reyns-Chikuma, Isabelle Périer), ne cessent de prendre en défaut des oppositions théoriques pourtant tout à fait valides. Dans un article consacré au *world building*, cet art de faire des mondes médiatiques, Henry Jenkins suggère ainsi que c'est via le jeu, parce que ce dernier est avant tout affaire d'espace, de construction et d'exploration de mondes, que la « tradition beaucoup plus ancienne des histoires spatialisées » revient au premier plan, comme relevant de fonctionnements et d'usages similaires<sup>13</sup>. Alexis Blanchet développe une analyse parallèle à propos des films de cinéma : pour lui, dans l'« avènement d'une culture d'univers multimédiatiques » à laquelle nous assistons, « le rapport de force entre médias », traditionnellement favorable à la visibilité du cinéma, serait en train de s'inverser, le jeu vidéo désormais « imposant au film ses logiques à vocation ludique », et notamment la production de films qui se résument à une « entreprise de présentation d'univers visuels<sup>14</sup> ».

## En immersion

Ce lien qui associe fictions ludiques et fictions narratives autour de la notion de mondes est bien entendu tout particulièrement profond dans les genres de la science-fiction et de la *fantasy*, en particulier du *medfan* (pour « médiéval-fantastique »), imaginaire vraiment matriciel pour les jeux de rôle sur table et lieu d'expérimentation privilégié des synergies médiatiques « cosmogoniques ». Comme Isabelle Périer le développera, il y a peu de jeux dans ce genre sans leurs romans, et les romans suscitent leurs jeux, le « monde » tenant lieu de point de rencontre, au carrefour de la narration et de l'expérimentation ludique.

L'idéal d'immersion dans un « milieu » fictionnel où se « mouvoir » constitue ainsi, plus que jamais l'axe de développement des genres de l'imaginaire en mondes ludiques. Marie-Laure Ryan se proposait justement, dès l'introduction de *Narrative as Virtual Reality*, de réhabiliter cette notion d'« immersion », longtemps dévalorisée pour son caractère passif et addictif, en la réconciliant, au nom d'une expérience de participation

---

13. JENKINS H., « Game design as narrative architecture », in *First Person*, p. 118-130. « *Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces* » (p. 121, traduction personnelle). Ce qui est premier, c'est le « *game space* » ; le jeu s'inscrit ainsi dans « *a much older tradition of spatial stories* » (Tolkien, Verne, SF...) auxquelles des reproches récurrents ont d'ailleurs été adressés pour cet accent mis sur le « *world building* » aux dépens des personnages et de l'intrigue (p. 122).

14. BLANCHET A., « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in Gilles BROUGÈRE (éd.), *La ronde des jeux et des jouets, Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 59-76.

totale, avec l'idéal concurrent de participation active et ludique, dont elle se serait séparée au cours du xx<sup>e</sup> siècle (avant-garde et post-modernité s'y réservant les jeux d'esprit tandis que la fiction populaire restait attachée à l'illusion référentielle, comme on l'a vu). Quant à Jean-Marie Schaeffer, il revendiquait de partir, pour son étude, « des mécanismes fondamentaux du "faire-comme-si" – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative », de la capacité de chacun à « entrer dans un univers régi par la feintise ludique<sup>15</sup> ». Il adopte ensuite comme « règle constituante fondamentale de toute fiction : l'instauration d'un cadre pragmatique approprié à l'immersion fictionnelle<sup>16</sup> », et consacre un chapitre à la notion, à ses traits phénoménologiques comme aux facteurs susceptibles de bloquer ou de favoriser l'immersion, avant de s'attacher à distinguer les expériences irréductibles offertes de ce point de vue par les différents médias<sup>17</sup>.

Il faut d'ailleurs constater en ce sens que le terme d'immersion ne recouvre pas exactement les mêmes réalités en fonction du champ médiatique auquel il est appliqué. Un objectif commun – que le récepteur se détache de sa situation réelle pour adhérer à l'expérience fictionnelle –, ne sera ainsi pas corrélé à des attributs semblables. Je prendrai pour exemple le critère de « transparence ». Dans le champ littéraire, glorieusement a-technologique, l'immersion tend à se voir associée à une transparence du média écrit, c'est-à-dire à des modalités narratives éprouvées, voire éculées, à une facilité de lecture où le texte se fait oublier<sup>18</sup>. La conception de la diégèse cinématographique promue par Étienne Souriau, qui investit très directement l'image de l'« entrée » dans l'univers filmique (« Une porte : le rectangle de l'écran. [...] Je dis une porte, et non une fenêtre. Par l'esprit, par le sens, nous entrons dans cet univers<sup>19</sup> ») a pu prêter le flanc à des critiques formulées au nom d'« une conception anti illusionniste de la représentation » : on lui a ainsi reproché les « effets (néfastes) propres au cinéma de la "transparence"<sup>20</sup> ».

En revanche, du côté des jeux vidéo, la recherche de l'immersion visée dans les années 1990, du côté (toujours) d'une simulation illusionniste, allait à l'encontre de la transparence, car impliquait une lourdeur pratique

15. *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p. 11.

16. *Ibid.*, p. 146 : c'est ce cadre qui est décrit par les expressions « feintise ludique » ou « feintise partagée » (Searle).

17. Chapitre « L'immersion fictionnelle », p. 179-198. La typologie des médias fictionnels par vecteurs et postures apparaît p. 243-259.

18. Voir NELL V., *Lost in a Book, The Psychology of Reading for Pleasure*, Yale University Press, 1988.

19. SOURIAU É., « Les grands caractères de l'univers filmique », in Étienne SOURIAU (éd.), *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953, p. 11-31.

20. BOILLAT A., « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas : revue d'études cinématographiques/Cinémas : Journal of Film Studies*, vol. 19, n° 2-3, 2009, p. 217-245. En ligne [<http://id.erudit.org/iderudit/037554ar>].

(matérielle) allant *in fine* à l'encontre même du projet – cette immersion comme tentative pour faire croire était cette fois en contradiction avec l'aspect « intuitif » de la technologie et avec la « facilité d'utilisation », dont on a vite estimé qu'ils devaient se voir privilégiés. On tend davantage dans ce champ à mettre en avant la notion de « présence », dont les traits saillants apparaissent comme ceux d'une idéale « immersion active », tant il s'agit d'un état dans lequel « notre conscience du médium disparaît, si bien qu'il nous amène à des sensations proches de l'expérience directe »<sup>21</sup>.

Au-delà de ces distinctions médiatiques qu'il faut prendre en compte (Pascal Robert par exemple nous présentera le cas particulier de la bande dessinée), l'idéal d'immersion est parcouru par plusieurs tensions : entre ce qui est décrit comme une expérience de réception et la manière dont les créateurs ou les concepteurs s'efforcent d'atteindre cet effet ; entre, aussi, les réalisations médiatiques, partielles, et le fantasme de l'immersion, celui de la réalité virtuelle, la VR (*Virtual Reality*). Marie-Laure Ryan décrit ce fantasme à travers l'exemple du fameux « Holodeck » de *Star Trek*, machine à susciter des environnements virtuels<sup>22</sup>. Les images de la lecture ou du spectacle comme « transport », « voyage », qu'elle qualifie de véritable « folklore de l'immersion »<sup>23</sup>, peuvent être comprises aussi bien comme leur source que leur conséquence. Cause et conséquence, car sans doute est-ce ce rêve ancestral du voyage dans la fiction qui a suscité, motivé, le désir de concevoir des environnements où s'immerger aussi complètement que possible. Mais symétriquement, le fait de voir toujours plus de fictions matérialisant ce désir contribue à ce que le récepteur conçoive son expérience dans ces termes-là, toujours repris<sup>24</sup>. La notion de « cyberspace », qu'évoque dans son chapitre Henri Desbois, constitue un des exemples récents les plus intéressants de ces allers-retours entre fiction futuriste et conception de l'espace technologique.

21. BIOCCHA F., « The Evolution of Interactive Media : Toward "being there" in Nonlinear Narrative Worlds », in Melanie C. GREEN, J.J. STRANGE et Timothy C. BROCK (éd.), *Narrative Impact : Social and Cognitive Foundations*, Mahwah (New Jersey), Erlbaum, 2002, p. 97-130, p. 102. « Our awareness of the medium disappears and we are pushed through the medium to sensations that approach direct experience » (traduction personnelle).

22. Celui-ci apparaît également dans le titre de l'ouvrage fondateur de Janet Murray, *Hamlet in the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, MIT Press, 1998), et au premier rang des « artefacts science-fictionnels » – et transfictionnels – repérés par Richard Saint-Gelais (*L'Empire du pseudo : Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Littérature(s) », 1999 ; *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011).

23. RYAN, M.-L., *Narrative as Virtual Reality*, *op. cit.*, p. 93.

24. Voir cet exemple d'analogie massive entre immersion fictionnelle et voyage physique dans GERRIG R., *Experiencing Narrative Worlds* (Yale University Press, 1993) : « *Someone (the traveler) is transported, by some means of transportation, as a result of performing certain actions. The traveler goes some distance from his or her world of origin, which makes some aspects of the world of origin inaccessible. The traveler returns to the world of origin, somewhat changed by the journey* », p. 10-11.

Le développement des mondes dans la culture médiatique contemporaine, tout comme leur lien privilégié aux genres de l'imaginaire, apparaît à l'évidence comme un signe d'une « désinhibition » désormais acquise de l'immersion, voire d'un pic de la valorisation en cours depuis quinze ans, jusqu'à la surenchère. Quant au développement transmédiatique, il permettrait d'approcher ce qui est donc devenu un idéal, dans une optique cumulative, jusqu'au rêve de la « fiction totale » qui sous-tend, par exemple, les ARG (les *alternate reality games* dont Mélanie Bourdaa nous présentera un exemple) : « fiction totale », c'est l'expression qui a été employée lors de la sortie du jeu transmédiatique *AltMinds* d'Éric Viennot en 2012. À l'écrit, l'explicitation du jeu sur l'incomplétude par son inlassable comblement ; au cinéma, tout particulièrement depuis la généralisation accélérée des projections en 3D, l'impression de profondeur (bien utile après tout quand il s'agit d'« entrer ») ; à la télévision, la sérialité la plus efficace, avec sa succession régulière et rapide d'épisodes nombreux, qui contribue sans doute à l'intensification de la « présence » de la « réalité parallèle » de l'univers fictif ; aux jeux, bien sûr, la participation (interaction ou simulation) incarnée, au sens propre, par la mobilisation (même minimale) de la motricité ; à leur ensemble et aux bonus transmedia, enfin, les échelles individualisées dans l'investissement de chacun, l'appropriation par chacun.

Autant de sources potentielles, et additives, susceptibles de susciter enfin « l'engagement immersif » dont parle Janet Murray : plutôt que « suspension de l'incrédulité », il y aurait là « création active de créance » chez le récepteur, qui prend part à son immersion en s'efforçant « de renforcer plutôt que de mettre en question la réalité de l'expérience<sup>25</sup> ». La « concentration », qui chez les bons lecteurs favorise l'immersion davantage qu'un parcours « trop » facile<sup>26</sup>, le sentiment de « présence » numérique redéfini comme « sensation d'être à ce que l'on fait » (plutôt que « d'être ailleurs »)<sup>27</sup>, l'analogie qui rapproche le « transport » du « flow<sup>28</sup> », « expérience optimale » décrite par le psychologue Mihály Csikszentmihályi<sup>29</sup> comme une implication totale dans une activité, constituent un faisceau d'indices convergents vers cette même posture attentionnelle qui recherche, comme désirable, l'absorption la plus convaincante dans une expérience de fiction et qui participe à la créer.

25. MURRAY J., *Hamlet in the Holodeck*, op. cit., p. 110 : « *We actively create belief* », « *to reinforce rather than to question the reality of the experience* » (traduction personnelle).

26. NELL V., *Lost in a Book*, op. cit., p. 164.

27. RÉTAUX X., « Immersion, présence et jeux vidéo », in Sébastien GENVO (éd.), *Le gameplay des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 325-346, p. 339.

28. GREEN M. C., BROCK T. C., KAUFMAN G. F., « Understanding Media Enjoyment : The Role of Transportation Into Narrative Worlds », art. cit., p. 315.

29. CSIKSZENTMIHALYI M., *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.

## Bibliographie

- BAYARD, P., *Il existe d'autres mondes*, Paris, Éditions de Minuit, 2014.
- BERRY V., *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, PUR, 2012.
- BESSON A., *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, CNRS Éditions, 2015.
- BIOCCA F., « The Evolution of Interactive Media : Toward "being there" in Nonlinear Narrative Worlds », in Green, Melanie C., J.J. Strange et Timothy C. Brock (éd.), *Narrative Impact : Social and Cognitive Foundations*, Mahwah (New Jersey), Erlbaum, 2002, p. 97-130.
- BLANCHET A., « Des films aux jeux vidéo : quand le jeu impose ses règles », in BROUGÈRE G. (éd.), *La Ronde des jeux et des jouets, Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Autrement, coll. « Mutations », 2008, p. 59-76.
- BOILLAT, A., « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas : revue d'études cinématographiques/Cinemas : Journal of Film Studies*, vol. 19, n° 2-3, 2009, p. 217-245. [En ligne] [<http://id.erudit.org/iderudit/037554ar>].
- *Cinéma, machine à mondes*, Lausanne, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014.
- BROUGÈRE G., *Jouets et compagnie*, Paris, Stock, coll. « Un ordre d'idées », 2003.
- CAÏRA O., *Jeux de rôles : Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.
- CHELEBOURG C., *Les Fictions de jeunesse*, Paris, PUF, coll. « Les Littéraires », 2013.
- CSIKSZENTMIHALYI M., *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.
- GERRIG R., *Experiencing Narrative Worlds*, Yale University Press, 1993.
- GREEN M. C., BROCK T. C., KAUFMAN G. F., « Understanding Media Enjoyment : the Role of Transportation into Narrative Worlds », *Communication Theory*, n° 14, vol. 4, novembre 2004, p. 311-327.
- JENKINS H., « Game design as Narrative Architecture », in WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P. (éd.), *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004.
- LAVOCAT F., « Les genres de la fiction : état des lieux et propositions », in LAVOCAT F. (éd.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010, p. 15-51.
- MCHALE B., *Postmodernist Fiction*, Londres et New York, Routledge, 1987.
- MURRAY, J., *Hamlet in the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1998.
- NELL V., *Lost in a Book, The Psychology of Reading for Pleasure*, Yale University Press, 1988.
- RÉTAUX X., « Immersion, présence et jeux vidéo », in GENVO S. (éd.), *Le gameplay des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 325-346.

- SALER M., *As if. Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, Oxford, Oxford University Press, 2012.
- SAINT-GELAIS R., *L'Empire du pseudo : Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Littérature(s) », 1999.
- *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011.
- SCHAEFFER J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999.
- SOURIAU É., « Les grands caractères de l'univers filmique », in Étienne SOURIAU (éd.), *L'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953, p. 11-31.