

Appel à communications

Mondes possibles, mondes numériques : enjeux et modalités de l'immersion fictionnelle

Colloque organisé du **18 au 20 juin 2014** à l'**Université du Maine (Le Mans)**, dans le cadre des travaux du **3L. AM** (Laboratoire de Langue, Littérature et Linguistique des Universités d'Angers et du Mans)

À l'occasion de ce colloque se tiendra l'**assemblée générale de la LPCM** (association des chercheurs en Littératures Populaires et Culture Médiatique)

S'il est périlleux de prétendre rendre compte des mutations d'épistémè dans le temps même qu'elles sont censées se produire, du moins peut-on sans risque d'erreur mettre en évidence le changement de paradigme qui a vu l'ère du numérique succéder en quelques décennies seulement à la galaxie Gutenberg. Dit autrement, on est passé d'une civilisation de l'imprimé à la prépondérance des écrans ; il en résulte la mise en œuvre de nouveaux cadres de référence et de réception dont la montée en puissance pourrait sembler reléguer l'écrit en général, et le texte littéraire en particulier, en marge de la conscience contemporaine au profit de l'immédiateté des médias, de la fascination des images et du prestige du Web.

À ce constat désenchanté, il faut toutefois opposer la persistance du champ littéraire, avec en particulier l'essor éditorial de la littérature pour la jeunesse, dont la place avérée dans les pratiques de consommation culturelle témoigne de son rôle structurant dans la constitution d'un imaginaire collectif des jeunes générations, de même que l'évolution des littératures de l'imaginaire (*fantasy*, science-fiction...) qui touchent elles aussi un public élargi. Loin de s'opposer à la révolution numérique, de telles productions semblent au contraire l'accompagner, voire la mettre en scène, à travers le **motif récurrent des mondes possibles, thème obsessionnel de la fiction**

contemporaine.

Reste à savoir comment ces **différentes modalités de l'évasion dans d'autres univers** (à travers les textes ou par le biais des jeux vidéo, jeux de rôle et autres jeux en ligne) entrent en résonance dans les perceptions contemporaines. Peut-on considérer que les expériences sont superposables dès lors que « fiction » et « play » sont souvent confondus au nom d'une adhésion collective au paradigme de l'immersion ? Ou bien faut-il les considérer comme radicalement distinctes, comme ont pu un temps le revendiquer les *game studies* ? On se rappelle que Jean-Marie Schaeffer, dans la fameuse ouverture de *Pourquoi la fiction ?*, rapprochait pour sa part *Madame Bovary* de Lara Croft dans l'intention de couvrir la totalité du spectre fictionnel, considérant précisément que le propre de la fiction serait d'instituer un mode d'immersion dans l'univers postulé (la feintise ludique), caractérisé par des modes de projection similaires par-delà la disparité de leurs réalisations.

Ce ne serait donc pas un hasard si la fortune critique des théories de la fiction visant à rendre compte des phénomènes littéraires à l'aune du vieux mythe des mondes possibles¹ coïncide avec le succès de « mondes imaginaires » revisités par le cinéma (*Harry Potter* adapté par Hollywood, Tolkien revu et corrigé par Peter Jackson, *Narnia* de C.S. Lewis ou *His Dark Materials* de Philip Pullman promus en blockbusters), la généralisation croissante des consoles de jeux ou encore l'engouement médiatique et public pour les existences alternatives et les univers persistants (*Second life*, *World of Warcraft* ...).

L'objet de ce colloque est donc d'**interroger la façon dont s'entrelacent aujourd'hui les trois notions de « fiction », de « monde » et de « jeu »**. On pourra notamment et entre autres développer les pistes de réflexion suivantes :

- imaginaires des mondes et paradigmes théoriques, dans leurs différents

¹ Entre autres : Pavel, *Univers de la fiction* ; Dolezel, *Heterocosmica* ; Eco, *Lector in fabula* ; Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* ; Lavocat, *La Théorie des mondes possibles et l'analyse littéraire...*

investissements disciplinaires ;

- représentations de l'expérience des mondes ludiques dans la littérature, et symétriquement, modes de présence des mondes littéraires quand ils font l'objet d'adaptations ludiques ;

- multiplication des expériences « transmedia » et « crossmedia » autour de « mondes » partagés : quelles places y tiennent les différents médias, avec quels enjeux ?

- analyse des comportements psycho-cognitifs mis en jeu selon les modalités de l'immersion ;

- sociologie des pratiques et usages en fonction des supports considérés...

Ce sont ces convergences et ces nuances qu'il s'agira d'observer, voire de remettre en cause dans leur évidence première, pour tenter de forger une conception moderne de ce que serait une culture accordant la même valeur à la dimension artistique qu'au poids du numérique. C'est dire qu'une telle réflexion ne relève pas seulement du champ de l'esthétique, mais tout autant du politique dans la mesure où s'y jouent des questions d'héritage et de rupture, de transmissions patrimoniales et de conflits intergénérationnels, bref de comportements (inter)culturels et donc de modes de vie, de représentation autant que de pensée.

Le colloque proprement dit se déroulera pendant les deux journées du 19 et 20 juin. Il sera précédé le 18 juin après-midi par un *workshop* pour les jeunes chercheurs s'inscrivant dans la problématique et dans le contexte théorique et méthodologique du colloque. Ce *workshop*, avec modérateur, consistera en une présentation rapide de leurs travaux de recherches s'appuyant sur un poster.

Les propositions (environ 3000 signes espaces compris, précisant s'il s'agit d'un poster ou d'une communication pour le colloque) doivent être envoyées, accompagnées d'une courte notice biographique, à Laurent Bazin

(laurentbazin60@gmail.com), Anne Besson (annebesson@free.fr) et Nathalie Prince (nathalie.prince@bbox.fr) **avant le 31 décembre 2013.**

Organisation

Laurent Bazin, laboratoire 3L.AM, Université du Maine

Anne Besson, Université d'Artois

Nathalie Prince, laboratoire 3L.AM, Université du Maine

Comité scientifique

Gilles Brougère, Université de Paris 13

Vincent Ferré, Université de Paris 12

Irène Langlet, Université de Limoges

Françoise Lavocat, Université Paris III-Sorbonne Nouvelle

Marc Lits, Université de Louvain

Francis Marcoin, Université d'Artois

Brigitte Ouvry-Vial, Université du Maine

Richard Saint-Gelais, Université Laval, Canada

Url de référence :

<http://3lam.univ-lemans.fr/fr/index.html>