



HAL
open science

L'IMAGINAIRE TRANSMÉDIATIQUE ET SA SIGNIFICATION POLITIQUE

Alessandro Leiduan

► **To cite this version:**

Alessandro Leiduan. L'IMAGINAIRE TRANSMÉDIATIQUE ET SA SIGNIFICATION POLITIQUE. Cahiers des Champs visuels, 2023, 25. hal-04271028

HAL Id: hal-04271028

<https://hal.science/hal-04271028v1>

Submitted on 26 Aug 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LEIDUAN, A., « L'imaginaire transmédiateur et sa signification politique » in Mondes imaginaires et univers transmédiateurs sous la direction de Collet, L., Gagnebien, A., Leiduan, A. Roux, U., Paris, L'Harmattan, 2023, pp. 15-44.

L'imaginaire transmédiateur et sa signification politique

Alessandro LEIDUAN

Université de Toulon, Laboratoire Babel EA 2649

LEIDUAN, A., « L'imaginaire transmédiatique et sa signification politique » in Mondes imaginaires et univers transmédiatiques sous la direction de Collet, L., Gagnebien, A., Leiduan, A. Roux, U., Paris, L'Harmattan, 2023, pp. 15-44.

Résumé de l'article (250 mots max.):

L'objet de cet article est de problématiser les implications politiques inscrites dans la conceptualisation universitaire de la transmédiabilité. Dès la publication des premières recherches de Jenkins (2013), les travaux universitaires consacrés à la transmédiabilité ont été le support d'une attitude intellectuelle militante (celle des *aca-fans*), qui rompt avec la « neutralité axiologique » dont se réclamait, il n'y a pas encore si longtemps, la communauté universitaire. Cette interprétation politique de la transmédiabilité prend le plus souvent appui sur l'observation des modalités de plus en plus politiques par lesquelles les fans s'approprient le contenu d'une fiction transmédiatique. Au lieu de se limiter à interpréter le contenu de leurs fictions préférées, les fans se mobilisent, dans la réalité, pour les mêmes causes sociales qui motivent, dans la fiction, l'engagement de leurs personnages favoris. Ainsi *Wonder Woman* est, par exemple, devenue, aux États-Unis, l'égérie du féminisme, Superman, le porte-drapeau des droits des immigrés et *Joker*, le nouveau héraut d'une contestation urbaine violente et désabusée. Que penser de l'engagement politique des fans ? Que penser des universitaires qui reconnaissent dans le fan-activisme l'expression d'une forme de sociabilité révolutionnaire ainsi que la préfiguration d'un ordre politique d'avenir ? Faut-il vraiment y voir les prémices d'une nouvelle ère politique d'émancipation placée sous l'égide de la technologie numérique ? Ou faut-il plutôt y voir le symbole du défaitisme de nos démocraties tardives, condamnant les citoyens à compenser leur impuissance politique par le mirage d'un militantisme onirique et puéril ?

Mots-clés (5) : transmédiabilité, politique, fan-activisme, aca-fan, Jenkins (Henry)

The transmedia imaginary and its political meaning

Abstract (250 words max.):

The purpose of this article is to question the political implications embedded in the academic conceptualization of transmediality. Since the publication of Jenkins' early research (2013), academic studies pertaining to transmediality have supported an activist intellectual stance (that of the *aca-fans*), which breaks with the "axiological neutrality" claimed, not so long ago, by the academic community. This political interpretation of transmediality is most often based on the observation of the increasingly political ways in which fans appropriate the content of transmedia fiction. Instead of limiting themselves to depict the content of their favorite fictions, fans mobilize, in the real world, for the same social causes that motivate the commitment of their favorite fictional characters. In the United States, for example, *Wonder Woman* has become the muse of feminism, *Superman* the standard-bearer for immigrant rights and *Joker* the new herald of violent and disillusioned urban protest. What about the political commitment of fans? What are we to think of the academics who recognize in fan-activism the expression of a form of revolutionary sociability as well as the prefiguration of a future political order? Is it really the beginning of a new political era of emancipation under the aegis of digital technology? Or should we rather see it as a symbol of the defeatism of our late democracies, condemning citizens to compensate for their political impotence through the mirage of a dreamy and childish activism?

Abstract

Keywords (5): transmediality, politics, fan-activism, aca-fan, Jenkins (Henry)

Les univers imaginaires transmédiatiques sont des constellations d'œuvres qui gravitent autour d'une même histoire, mais dont le contenu s'étend sur plusieurs supports médiatiques interconnectés (livres, album illustrés, écrans de cinéma, de télévision, d'ordinateur...). Chacune des variantes d'un même univers est indépendante, elle peut être comprise en dehors de tout rapport avec les autres variantes du même univers¹. Mais, prise individuellement, aucune de ces variantes n'est en elle-même *pleinement* intelligible, elle ne peut le devenir qu'en s'intégrant aux autres variantes du même univers (romans, films, bandes dessinées, séries télévisées, etc.).

On peut classer en trois grandes typologies les rapports d'interconnexion entre les différentes variantes d'un même univers transmédiatique :

(i) le rapport le plus simple est celui qui correspond au transfert du contenu d'une œuvre d'un média vers un autre (*crossmedia*). L'œuvre qui en découle est une *réplique* plus ou moins fidèle de l'œuvre précédente, une adaptation de son contenu imaginaire aux caractéristiques d'un média différent de celui par lequel elle avait été initialement diffusée.

(ii) un autre rapport d'interconnexion plus complexe est celui qui existe entre une œuvre dont le contenu prolonge celui d'une autre œuvre (*spin off*). Le rapport entre les œuvres en question n'est plus de l'ordre de l'adaptation, mais de l'amplification : les œuvres qui racontent la vie d'un personnage en s'écartant des limites temporelles où s'était déroulée son existence à l'intérieur d'une œuvre déjà connue n'*adaptent* pas, à proprement parler, le contenu de l'œuvre en question aux caractéristiques d'un autre média, elles *amplifient* le sens de cette œuvre en faisant état d'événements qui n'avaient jamais été racontés auparavant.

(iii) un troisième rapport d'interconnexion est celui que les univers transmédiatiques instituent entre le monde imaginaire et le monde réel en faisant transiter leur contenu fictionnel d'un monde vers l'autre (nous pourrions parler à ce sujet de « transmigrations cosmologiques »). Sa manifestation la plus significative est le « fan-activisme », l'inscription dans le débat public des contenus d'une fiction par le biais d'un engagement qui transforme les fans en militants politiques et leurs communautés en « petites agoras » où se jouent les batailles d'opinion dont dépend le futur démocratique de la société.

L'objet de cet article est de problématiser les implications politiques inscrites dans la conceptualisation universitaire de la transmédiabilité. L'analyse des différentes formes de transmédiabilité s'est souvent accompagnée chez les spécialistes universitaires d'une prise de position politique à l'égard des phénomènes étudiés. Dès la publication des premières recherches de Jenkins (2013), les travaux universitaires consacrés à la transmédiabilité sont ainsi devenus le support d'une attitude intellectuelle militante (celle des *aca-fans*)², qui rompt avec la « neutralité axiologique » (*Wertfreiheit*) dont se réclamait, il n'y a pas encore si longtemps, la communauté universitaire. Cette interprétation politique de la transmédiabilité prend le plus souvent appui sur l'observation du rôle fondamental que jouent les fans dans le *processus de production et de réception* des fictions transmédiatiques. Du côté de la production, certes, ce sont d'abord les industries du divertissement qui élaborent le noyau imaginaire d'un univers transmédiatique, mais ce sont ensuite les fans qui s'approprient le contenu de ce noyau d'origine en le réécrivant à nouveaux frais (les « *user generated contents* ») avant de le redéployer sur de nouvelles plateformes médiatiques (via les sites de *fanfiction*, par exemple). Du côté de la réception, les fans ne se limitent pas à interpréter le contenu d'une fiction, ils le réinvestissent dans la réalité en transférant, parfois, dans l'arène politique réelle les batailles que leurs personnages préférés mènent dans l'arène politique imaginaire où se déploie leur existence fictive. Le masque du *Joker* est ainsi devenu, partout dans le monde, le symbole de la lutte pour la liberté d'expression, le costume des *Servantes écarlates* a été utilisé par des mouvements féministes états-uniens pour protester contre la restriction du droit d'avortement, les braqueurs de la *Casa de papel* ont été adoptés par les nouvelles générations comme symboles d'insoumission à un monde gouverné par l'argent et les banques...

Le nouveau rôle joué par les fans aussi bien dans la production que dans la réception des fictions transmédiatiques (un rôle moins herméneutique et plus engagé) a été interprété comme le corrélat symbolique d'une révolution fondamentale du rapport entre les citoyens et le pouvoir politique. Les fans

¹ « Chaque entrée [...] doit être indépendante, de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de voir le film pour aimer le jeu vidéo, et vice-versa » (Jenkins : 120).

² Cf. Jenkins 1992 et Cristofari & Guitton (2015).

qui se réapproprient, par les nouvelles technologies numériques, le droit à la création poétique symbolisent l'éveil du peuple, se réappropriant les droits politiques qui lui avaient été confisqués par les élites technocratiques, dans le cadre d'une démocratie en pleine crise d'identité. Cette interprétation est notamment attestée dans les travaux du sociologue des média, Pierre Lévy : dès les années 90 du XX^e siècle, celui-ci a essayé de rendre compte des importantes transformations qui, à la suite de la révolution numérique, ont affecté les principales formes de communication sociales et, à travers elles, l'organisation politique même de la société. La transmédialité – qui n'était à l'époque qu'à ses balbutiements et dont on n'avait pas encore théorisé le concept³ – y trouvait déjà une première caractérisation anticipatrice sous les traits de ces « nouvelles espèces d'art [qui], ignorant la séparation entre l'émission et la réception, la composition et l'interprétation (...), nous insèrent dans un cycle créateur, dans un milieu vivant dont nous sommes toujours déjà les co-auteurs » (1994 : 123). Faisant expérimenter au public un type de communication qui ne s'inscrit plus dans le schéma classique producteur-récepteur, les nouvelles espèces d'art qui préfigurent la transmédialité contemporaine s'inscrivent, selon Lévy, dans un processus qui, sous les auspices de la révolution numérique, devrait conduire, tôt ou tard, la société occidentale à repenser sur de bases entièrement nouvelles son rapport au savoir, à l'imaginaire et, surtout, à la politique. A l'instar des autres communautés qui prennent forme sur internet autour d'un intérêt commun (la santé, le cuisine, le travail, l'amitié...), les fans de fictions auraient vocation à former, selon Lévy, des « communautés pensantes » (103) à caractère politique, c'est-à-dire des communautés appelées à implémenter les potentialités révolutionnaires inscrites dans la révolution numérique en modifiant le rapport de la société à la politique.

L'usage socialement le plus riche de l'informatique de communication est sans doute de fournir aux groupes humains les moyens de mettre en commun leurs forces mentales pour constituer des collectifs intelligents et faire vivre une démocratie en temps réel. (69)

Malgré leur caractère utopique et, parfois, fantasque, les spéculations de Lévy ne sont pas restées sans lendemain. Elles ont irrigué secrètement mais profondément la réflexion d'autres chercheurs qui, après lui, se sont penchés sur les nouvelles formes de communication de l'ère numérique (surtout sur celles qui concernent l'imaginaire transmédiatique), afin d'en cerner les enjeux socio-culturels dans une perspective politique. L'influence de Lévy est notamment observable chez Anne Besson (2021) et Henry Jenkins (2013), deux chercheurs qui ont axé leur analyse de la transmédialité sur le comportement des fans. Loin d'être « des masses décérébrées entièrement absorbées par une foi aveugle », écrit Anne Besson à propos des fans (2021 : 102), ceux-ci forment des « petites agoras à taille humaine » (117), où chacun fait entendre sa voix en se battant pour « plus de représentations » (118). Bien sûr, l'activité des fans puise initialement ses racines dans l'univers de la fiction, elle concerne donc des biens symboliques qui n'appartiennent qu'à la sphère du divertissement. Mais rien n'empêche qu'elle pourrait un jour – ainsi que le fait remarquer Jenkins (2013) – s'étendre à d'autres sphères, notamment à celle qui relèvent de la dimension politique. « Aujourd'hui, écrit-il, nous utilisons cette force et ces compétences collectives pour nous divertir, mais nous le ferons bientôt dans des domaines plus "sérieux" » (23).

C'est en raison de cet infléchissement politique de leur réflexion sur la transmédialité que les travaux d'Henry Jenkins (2013) et d'Anne Besson (2021) se détachent, selon nous, des autres publications universitaires consacrées à l'analyse de ce phénomène⁴. Reste à savoir si les diagnostics, dans l'ensemble plutôt concordants, de ces auteurs sur les relations entre l'imaginaire transmédiatique et le remodelage des démocraties occidentales ne pourraient pas être nuancés dialectiquement en intégrant dans leurs grilles d'explication des facteurs supplémentaires, qui mériteraient d'être pris en compte en vue d'une compréhension plus complète du phénomène.

³ Sur l'histoire du concept, cf. Di Filippo & Landais 2017.

⁴ Les contributions de Baroni (2017), de Ryan (2017) et de Cayatte & Goudmand (2020), par ailleurs excellentes à plus d'un égard, éclairent bien les enjeux narratologiques de la transmédialité mais ne prennent pas en considération les implications politiques de ce phénomène.

I - La transmédiabilité et ses implications politiques chez Henry Jenkins et Anne Besson

Aussi bien Jenkins que Besson partent du constat que la circulation des œuvres imaginaires dans nos sociétés hypertechnologiques dépend de plus en plus d'une collaboration étroite entre le pôle de la production, traditionnellement occupé par les industries du divertissement imaginaire, et le pôle opposé, celui de la consommation, traditionnellement occupé par un public passif. Ces deux instances, responsables de la production et de la consommation des fictions existantes, travaillent désormais ensemble, les industries établissant « une relation plus collaborative avec leurs consommateurs » (Jenkins 2013 : 120), à la faveur d'un « modèle auctorial (*authorship*) plus collaboratif » (120), modèle que Jenkins appelle : « l'atorat collaboratif » (131). Les univers imaginaires qui en résultent, les univers co-crésés synergiquement par les industries du divertissement et par leur public, sont alors caractérisés par une expansivité illimitée, par le « *world building* », écrit Besson, c'est-à-dire par un « renouvellement potentiellement infini » de leur contenu (Besson 2021 : 176).

En quoi, selon ces deux auteurs, les univers transmédiatiques issus de cette collaboration inédite entre producteurs et consommateurs d'œuvres imaginaires représenteraient un phénomène intéressant à étudier d'un point de vue politique ? Par quel cheminement intellectuel leur discours tente d'accréditer l'importance politique des manifestations imaginaires reductibles à la transmédiabilité ?

Dans l'œuvre de Jenkins, le concept qui permet de faire le lien entre les manifestations empiriques de la transmédiabilité et les significations politiques de leur impact social est le concept de « convergence ». Ce concept est appliqué par le chercheur américain à des réalités très différentes.

Tout d'abord, la *convergence* renvoie chez lui à la coexistence, à l'intérieur d'un même univers transmédiatique, d'une pluralité de plateformes médiatiques, qui vont des moyens de communication traditionnels aux moyens de communication les plus récents de l'ère numérique. « Le mot imprimé n'a pas tué le mot parlé. Le cinéma n'a pas tué le théâtre. La télévision n'a pas tué la radio. Tous les médias anciens ont dû coexister avec les médias nouveaux » (Jenkins : 34). Le paradigme de la convergence repose sur l'hypothèse selon laquelle les médias du passé vont interagir de plus en plus avec les nouveaux médias. « C'est pourquoi la convergence constitue un paradigme plus crédible, pour comprendre le changement médiatique des dernières décennies » (Jenkins : 34).

En deuxième lieu, la convergence est chez cet auteur le corollaire de la révolution numérique, c'est-à-dire de la révolution dont sont issus les outils médiatiques de nouvelle génération (tels que l'*i-phone*, l'ordinateur), capables de s'acquitter de fonctions qui ne pouvaient être accomplies auparavant que par des outils médiatiques différents. Ces nouveaux outils « nous permettent [désormais] de jouer à des jeux, de télécharger de l'information sur Internet, de prendre et d'envoyer des photographies ou des messages textuels. Et ils nous permettront de plus en plus de regarder des bandes-annonces de film, de télécharger des romans publiés en feuilleton, d'assister à des concerts à l'autre bout du monde » (Jenkins : 36). Les nouvelles technologies de la communication ont ainsi aboli les barrières qui séparaient les différentes plateformes médiatiques, en réunissant dans un seul et même médium des fonctionnalités qui relevaient autrefois de dispositifs médiatiques différents.

Le terme de « convergence » renvoie enfin dans ses écrits (et c'est peut-être la signification la plus importante) aux possibilités de dialogue inédites que les nouveaux médias ont créées entre des catégories sociales qui, autrefois, ne communiquaient pas du tout. Les univers transmédiatiques actuels sont en effet le lieu d'intersection de messages de plus en plus diversifiés, émanant *de* et convergeant *vers* des communautés de plus en plus hétérogènes. Parmi les catégories sociales qui peuvent interagir de manière synergique au moyen des nouvelles technologies de la communication, il y a tous les sujets qui participent à la production, à la distribution et à la consommation d'œuvres imaginaires à vocation récréative ou esthétique (les œuvres d'art ou l'ensemble des créations ludico-fictionnelles dont dépend le divertissement imaginaire de la société). Dans l'histoire occidentale, les producteurs et les consommateurs de biens symboliques de type artistique ont toujours relevé de catégories sociales opposées : les rapports de force institutionnalisés par la tradition n'ont donné qu'aux premiers le droit de créer des œuvres d'art, condamnant les seconds au rang subalterne de consommateurs des créations artistiques des autres. D'un côté, il y avait les artistes, les écrivains, les cinéastes et les dramaturges, et de l'autre, leur public, condamné à l'impuissance créatrice et voué à l'admiration de la créativité des « élus ». Or, la révolution numérique dans le domaine de la communication aurait, selon Jenkins, créé

les conditions pour sortir de cette dichotomie, en mettant un terme au monopole des élites sur les biens symboliques et en ouvrant à tous les portes de la créativité artistique. Si, autrefois, les figures des producteurs et des consommateurs n'interagissaient jamais, se situant aux antipodes du cycle d'existence d'une œuvre d'art, aujourd'hui, les règles qui président au développement des univers narratifs transmédiatiques ont tout changé : producteurs et consommateurs peuvent, à juste titre, être considérés comme des « participants en interaction les uns avec les autres » (Jenkins : 23). L'interaction entre producteurs et consommateurs serait désormais devenue le principe qui gouverne le développement des univers narratifs transmédiatiques, d'autant plus que l'industrie du divertissement imaginaire a compris que pour accroître la pénétration sociale de ses artefacts, elle doit impliquer le public dans le processus de production.

La convergence, écrit-il, est à la fois un processus allant du haut vers le bas, dirigé par l'industrie, et un processus qui va du bas vers le haut, à l'initiative du consommateur (38).

Le paradigme de la convergence renvoie donc, chez Jenkins, à la coopération entre les industries médiatiques et leurs publics dans la production d'artefacts culturels à vocation récréative ou esthétique. Cette convergence ne concerne, pour l'instant, que la sphère du divertissement, mais elle pourrait concerner demain d'autres sphères, notamment celle de la politique. Et c'est dans cette extension de la logique de convergence au-delà de la sphère ludique de la communication qu'il faut chercher le lien de filiation entre l'idée de transmédiaticité et l'utopie politique d'un gouvernement autogéré par les utilisateurs individuels des technologies numériques.

Les compétences que nous acquérons par le jeu ont des conséquences sur la façon dont nous apprenons, dont nous travaillons, dont nous participons au processus politique et dont nous nous connectons avec d'autres personnes tout autour du monde (42).

La transmédiaticité est donc interprétée par Jenkins comme une forme de communication révolutionnaire qui, redéfinissant les rapports de force entre producteurs et consommateurs de fictions, parvient à *libérer la créativité* des fans en obligeant les industries du divertissement imaginaire à collaborer avec eux. Envisagée en termes politiques, cette libération de la créativité fanique permet de reconnaître dans les formes d'écriture collaboratives (mi-industrielle, mi-fanque) de la transmédiaticité la préfiguration symbolique d'une reconfiguration imminente du modèle démocratique traditionnel, prenant pour modèle les formes synergétiques et collaboratives à travers lesquelles se déploie l'« intelligence collective » sur les réseaux numériques (Lévy 1994). Par « intelligence collective », Jenkins entend « la capacité d'une communauté virtuelle à mobiliser l'expertise combinée de ses membres » (47), afin de réaliser ensemble ce qu'on ne peut pas réaliser tout seul (que l'on pense, par exemple, aux plateformes numériques qui hébergent des forums d'entraide informatiques). Dans l'esprit de Lévy, ces communautés collectives constituent le modèle miniature des nouvelles sociétés démocratiques qui supplanteront le modèle de démocratie de type représentatif et qui inaugureront un nouveau chapitre de l'histoire politique de l'Occident, fondé sur la mise en œuvre des idéaux inscrits dans la technologie numérique dont dépendent les pratiques collaboratives déployées au sein des « communautés de savoir »⁵. L'interprétation de la transmédiaticité de Jenkins s'inscrit donc dans la continuité de la réflexion de Lévy sur les formes de communication issues de la révolution numérique. Les enjeux de la transmédiaticité dépassent chez lui la sphère purement sémiotique et demandent à être analysés dans une perspective socio-culturelle et, surtout, politique.

Chez Anne Besson, l'idée de transmédiaticité prend forme autour de la polysémie du mot « représentation ». Ce mot recouvre une pluralité de sens qui sont très importants tant d'un point de vue politique que fictionnel. La représentativité est en effet l'assise sur laquelle repose aussi bien l'édifice de la démocratie que celui de la fiction. La démocratie moderne est un régime politique dans lequel le pouvoir s'exerce indirectement, la souveraineté populaire étant transmise par chaque citoyen à des *représentants* qui opèrent dans le cadre d'institutions différentes, chacune avec des pouvoirs différents

⁵ Voir, à ce sujet, tout le chapitre 4 de Lévy (1994) : « Dynamique des cités intelligentes. Manifeste pour une politique moléculaire », pp. 65-94.

et aux frontières bien délimitées. En s'entrecroisant, les pouvoirs législatif, exécutif et judiciaire déterminent la situation d'équilibre dont dépend la stabilité de l'ordre démocratique. Quant à la fiction, elle est, par définition, une pratique *représentationnelle*, puisqu'elle met en scène des situations et des personnages mimétiques, c'est-à-dire des situations et des personnages qui *représentent* quelque chose d'irréel mais qui, en même temps, sont *représentatifs* de quelque chose de réel.

Or la représentativité démocratique et la représentativité fictionnelle, selon Besson, ne jouiraient pas de nos jours du même état de santé : l'une serait entrée dans une crise profonde et ne donnerait plus satisfaction aux électeurs, l'autre se porterait de mieux en mieux et ne cesserait d'accroître son emprise sur la société. Ce destin asymétrique préluderait à des bouleversements politiques majeurs dont on peut déjà observer les signes avant-coureurs : le débat démocratique, argumente-t-elle, dépend de moins en moins, chez nous, de l'idéologie des partis et se nourrit de plus en plus des discussions qui enflamment les communautés de fans d'univers imaginaires. Tandis que les partis politiques peinent à nourrir le débat public, les fictions irriguent l'arène politique de thèmes de discussion nouveaux, qui se propagent de l'univers fermé des communautés vers la société tout entière. « Il semble, écrit Besson, que le moteur du débat public, comme l'espace de la revendication, se situent à l'évidence davantage désormais du côté de l'image et de l'imaginaire » (141). Dès lors, le fonctionnement de la démocratie ne dépend plus de l'action « indirecte » des représentants du peuple mais de stratégies de communication « directes » qui, par le biais des *mass medias*, permettent désormais à tout citoyen (maîtrisant les codes de la communication médiatique) d'accréditer telle ou telle cause politique devant l'ensemble de la société. « La force que les publics tirent de l'expression directe (sur les réseaux sociaux, dans des actions et manifestations), et celle qu'ils prêtent aux fictions qui peuvent s'en faire les porte-voix, semblent en proportion inverse de l'impuissance à agir sur la représentation politique » (141). C'est dans ce contexte que la démocratie évolue, en passant d'un fonctionnement « représentatif » (au sens politique du terme) à un fonctionnement « médiatique », basé sur l'idée de « représentativité » dont participent les pratiques fictionnelles.

La fortune du terme « représentation(s) » peut être comprise comme la traduction, dans les discours communs, d'une sorte de report du politique vers le médiatique. Aujourd'hui en effet, le terme, dans son emploi absolu (sans complémentation grammaticale), signifie pour chacun « image médiatique donnée d'une catégorie de population » (en général un groupe dominé). Mais cette valeur, récente, témoigne du rapprochement de ses deux principaux sens antérieurs, l'un du côté des processus fictionnels (le fait de donner à percevoir quelque chose : l'opération de la *mimesis*), l'autre du côté du fonctionnement démocratique (le fait de représenter quelqu'un, la « chambre des représentants »...) (Besson : 140).

Suivons l'articulation du raisonnement par lequel Besson explique la transformation dont nous venons de faire état. Le point de départ de sa réflexion est la crise des régimes démocratiques actuels : « les élections réelles témoignent chaque fois un peu plus, de manière inquiétante, d'une fatigue de la démocratie représentative et d'une exaspération des votants » (141). Dans un monde individualiste comme le nôtre, argumente-t-elle, la société n'est plus une « communauté », elle est désormais devenue une « machine à exclure » (129), les hommes vivent, certes, « ensemble, mais comme séparés » (129), ils n'entrent en consonance que « par des intérêts pratiques et provisoires », les liens qui les unissent sont « de l'ordre du contrat » (129). L'idée d'une communauté réunissant des individus « vivant entre eux comme dans une famille, unis par un lien organique essentiel (terre, sang, croyances) » doit alors être reconnue pour ce qu'elle est, une « fable d'héritage romantique » (129). Les individus étant éduqués à se mettre en relation les uns avec les autres sur le mode de la compétition, du *challenge* permanent, l'unité sociale n'est plus qu'une « illusion » (121), fondée sur des valeurs abstraites (les droits de l'homme) qui n'ont d'existence que juridique et dont la raison d'être occulte – tel est le soupçon que l'on peut porter contre elles – est d'avoir légitimé un « système inégalitaire », c'est-à-dire une « norme assurant des positions de domination » (137). L'universalisme des droits démocratiques, écrit Besson, a toujours été une « essence soustraite à l'interrogation » (137) : la société l'a adopté, mais elle l'a fait sous la contrainte, sans avoir pu participer à l'élaboration des idéaux abstraits qui fédèrent les citoyens. Dans ce contexte, il ne faut pas s'étonner si « le consensus socio-démocrate vole [actuellement] en éclats » (121) et si des strates de plus en plus larges de la société ne se reconnaissent plus dans les mécanismes représentatifs de la démocratie. Le délitement des institutions démocratiques et des valeurs

dont dépendait leur fonctionnement a préparé le terrain à l'évolution de la vie démocratique actuellement en marche, une évolution qui obéit à un idéal de « représentativité » inédit et presque « déviant » par rapport à la tradition, puisqu'il puise ses racines moins dans la sphère politique que dans la sphère médiatique (et, plus particulièrement, dans celle des fictions transmédiatiques de l'ère numérique).

Nous touchons là au cœur du raisonnement de Besson, dans la mesure où la raison d'être de la réflexion qu'elle déploie dans *Les pouvoirs de l'enchantement* (2021) vise principalement à accréditer, nous semble-t-il, les nouvelles formes de représentativité médiatiques par lesquelles les démocraties actuelles sont en train de s'affranchir des formes de représentativité sur lesquelles reposaient les démocraties du passé en transférant dans l'arène politique des thèmes empruntés à l'univers de la fiction. En quoi la fiction, selon elle, peut servir d'inspiration à la politique démocratique actuelle ?

Pour le savoir, il convient de rappeler le sens qu'elle prête à la notion de représentativité fictionnelle. La fiction, nous l'avons déjà dit, est une pratique mimétique dont le contenu (i) *représente quelque chose d'irréel*, tout en étant, à la fois, (ii) *représentatif de quelque chose de réel*⁶. La possibilité d'utiliser les contenus imaginaires comme arme de lutte politique réside dans cette dimension éminemment « représentationnelle » de la fiction. Les communautés de fans qui réinvestissent dans la réalité les contenus d'une fiction le font en effet sur la base des propriétés représentationnelles qui permettent au profil d'un certain personnage de renvoyer à toutes les catégories sociales qui possèdent les mêmes propriétés. Un personnage handicapé représentera alors toutes les personnes handicapées, un personnage féminin, toutes les femmes, un personnage homosexuel, tous les homosexuels, un personnage aux traits ethniques fortement marqués, l'ensemble de son ethnie, etc. Toute fiction, écrit Besson, « donne à voir un reflet ou des avatars des types sociaux » (139). Suivant la nature de l'action accomplie (ou subie) par les personnages d'une fiction, ceux-ci exemplifient certaines situations typiques de l'agir humain. Les personnages seront, par exemple, des autistes en quête de reconnaissance sociale, des femmes qui s'insurgent contre une société patriarcale, des homosexuels persécutés par un régime intolérant, des esclaves qui se battent pour leur liberté, etc. En fonction de la nature *progressive* ou *régressive* de leurs actions, les personnages contribuent « à la perpétuation ou à l'évolution » (Besson : 139) de la configuration sociale existante. Les groupes sociaux (les *fans*) qui puisent l'inspiration de leur engagement politique dans l'univers de la fiction transforment le destin imaginaire d'un personnage en une sorte de « *role model* » (140) à implémenter dans le monde réel. En d'autres termes, les *fans* engagés prolongent dans le monde réel où se déploie leur vie les luttes menées par tel ou tel autre personnage à l'intérieur d'un univers fictionnel. L'engagement politique de ces fans prend alors des couleurs éminemment fictionnelles, il devient « fan-activisme », en s'extériorisant sous une forme de plus en plus spectaculaire (« *ethical spectacles* », selon Stephen Duncombe 2008), de manière à attirer les médias et à conférer, grâce à eux, la plus grande visibilité possible aux causes sociales qui leur tiennent à cœur. Le masque du conspirateur Guy Fawkes (emprunté à la série de bandes dessinées *V pour Vendetta* et à l'adaptation cinématographique qui en a été tirée) est ainsi devenu le symbole du mouvement *Anonymous*, engagé dans la lutte pour la liberté d'expression, celui de *Joker* a été adopté par plusieurs manifestants au Liban, au Chili et à Hongkong pour dénoncer un recul des libertés, le costume des *Servantes écarlates* (une vaste robe rouge avec une coiffe dissimulant le visage) a été utilisé, aux États-Unis, par plusieurs militantes de la cause féministe dans le but de protester contre la restriction du droit d'avortement dans ce pays. En endossant les costumes de leurs personnages préférés pour défendre une cause sociale, les *cosplayers* passent de la condition de joueurs/joueuses à celle de militants politiques, ils contribuent par leurs actions à « faire bouger les frontières pour contester les logiques de domination » (Besson : 147), ils sont donc le nouveau visage du militantisme. Dans les formes par lesquelles s'exprime leur engagement se dessine le futur de nos démocraties de plus en plus remodelées par la communication numérique.

Le *fandom* (« royaume des fans ») s'est tellement agrandi qu'il convient désormais selon Matt Hills de parler de *fan world* (« monde des fans »). [...] Ce monde est par essence un lieu de débat. [...] Même s'il

⁶ Selon Besson, la fiction est une *pratique représentationnelle* (i) parce qu'elle « donne à percevoir quelque chose : l'opération de la *mimesis* » (140) et (ii) parce qu'elle reflète une « image donnée d'une catégorie de la population » (140).

est construit et adopté par nombre de ses adeptes sous les traits utopiques de « communautés » harmonieuses unies par l'amour d'une œuvre, s'y jouent de fait de grandes batailles d'opinion (142).

L'évolution du rapport de la société aux fictions dont le livre de Besson cherche à rendre compte montre que les débats qui enflamment les communautés de fans sont en train, petit à petit, de sortir du ghetto des *fandoms* (les clubs fermés où étaient initialement confinées les activités des fans) pour coloniser l'espace public, en influençant la vie politique et en demandant à la société de réinventer sur des bases nouvelles sa conception de la démocratie.

Dans le contexte d'une société de plus en plus marquée par la paralysie de ses institutions représentatives, ces univers peuvent donc contribuer – ainsi pourrions-nous synthétiser les avis convergents de Jenkins et de Besson – à créer des communautés, en utilisant l'attractivité d'un univers imaginaire comme facteur d'agrégation sociale et politique. Les communautés transmédiatiques peuvent fédérer des utilisateurs intéressés par l'échange d'informations sur le contenu d'une œuvre imaginaire (que l'on pense aux pages *Facebook* ou *Twitter* dédiées à une fiction) ou par l'analyse critique de ses diverses ramifications transmédiatiques (par exemple, le site français : *allociné*). Elles peuvent encourager des formes de réécriture transtextuelle ou transmédiatique de fictions déjà existantes dans le but d'étendre les frontières de l'univers dont elles relèvent (les plateformes de *fanfiction*). Elles peuvent aussi engager les fans dans des activités récréatives de nature ludique (les « jeux de rôle » ou les « jeux en réalité alternée » également appelés « *Alternate Reality Games* »). Elles peuvent enfin, nous venons de le voir, mobiliser les fans vers la lutte politique. Toutes ces communautés sont l'expression d'une nouvelle forme de sociabilité, irréductible aux formes agrégatives traditionnelles et en consonance avec les possibilités associatives et communicationnelles inaugurées par la médiosphère numérique. Dans la mesure où les univers transmédiaux « démocratisent » l'accès à la créativité imaginaire en se rendant disponibles à diverses intégrations, à des compléments productifs concrets, débordant, parfois, de la sphère de l'imaginaire jusqu'à « envahir » la réalité, ces univers inaugurent une nouvelle forme de sociabilité dont les effets n'impactent pas seulement le divertissement social, mais aussi, et surtout, le futur politique de nos démocraties.

Quel est le présupposé de l'idée de transmédiabilité à la lumière de laquelle Jenkins et Besson interprètent en termes politiques les nouvelles formes de sociabilité instituées par la révolution numérique actuellement en cours ? Et quelles critiques peut-on adresser à leurs interprétations de la transmédiabilité ainsi qu'aux aprioris politiques qui les sous-tendent ?

II - Pistes de problématisation des significations politiques rattachées à l'idée de transmédiabilité

L'idée de transmédiabilité qui a été institutionnalisée par le monde universitaire envisage les univers narratifs transmédiatiques comme l'exemplification d'un idéal politique de type palingénésique, qui prétend renouveler la démocratie en repensant à nouveaux frais le rapport entre les citoyens et le pouvoir politique sur la base des formes synergétiques et collaboratives à travers lesquelles se déploie l'intelligence collective sur les réseaux de communication de masse. La transmédiabilité puise donc ses racines dans une utopie politique qui prône l'autogestion de la *res publica* par les citoyens eux-mêmes, indépendamment des dispositifs de médiation traditionnels mis au point par les régimes démocratiques de type représentatif (Negroponte 1995). Les « communautés de savoir » (Lévy 1997), les « communautés de pratique » (Wenger 2006), les « communautés interprétatives » (Boccia Artieri 2012), toutes ces microsociétés sont le modèle en miniature de la nouvelle démocratie digitale théorisée par les prophètes de la cyber-politique, elles sont le noyau dur autour duquel prendra forme la société du futur, celle qui institutionnalisera les règles de fonctionnement qui s'appliquent aujourd'hui aux seuls membres des *fandoms*, mais qui ont vocation à étendre leur influence sur l'ensemble de la société. Ces microsociétés sont à la démocratie du futur ce que les « sociétés de pensée » d'Augustin Cochin ont été à la démocratie représentative qui a supplanté l'*Ancien régime* (Furet 1978). En effet, dans le cadre des démocraties numériques du futur, la solution des problèmes politiques ne sera plus confiée aux membres des assemblées représentatives, mais aux membres des assemblées digitales (c'est-à-dire à de simples citoyens qui, sur l'exemple des communautés qui se forment aujourd'hui sur Internet, mettront en

commun leurs ressources cognitives, culturelles et pratiques pour résoudre collectivement les problèmes soulevés à titre individuel par tel ou tel autre membre de la communauté).

Un dispositif de démocratie directe en temps réel dans le *cyberspace* permettrait à chacun de contribuer continuellement à élaborer et raffiner les problèmes communs, à ouvrir de nouvelles questions, à forger des arguments, à énoncer et adopter des positions indépendantes les unes des autres sur une grande variété de sujets. Les citoyens dessineraient ensemble un paysage politique qualitativement aussi varié que l'on voudra, non précontraint par de grandes séparations molaires entre partis. L'identité politique des citoyens se définirait par leur contribution à la construction d'un paysage politique perpétuellement en mouvement et par l'appui qu'ils donneraient à tels problèmes (qu'ils jugent prioritaires), à telles positions (auxquelles ils adhèrent), à tels arguments (qu'ils reprennent à leur compte). (...) On ne participerait donc plus à la vie de la cité en « faisant masse », en ajoutant du poids à un parti, ou en conférant une légitimité supérieure à un porte-parole, mais en créant de la diversité, en animant la pensée collective, en contribuant à l'élaboration et à la résolution des problèmes communs (Lévy 1994 : 71-72)

Pour faire face à la crise des institutions représentatives des états démocratiques modernes, les théoriciens de la cyber-politique préconisent donc l'introduction de doses massives de démocratie directe au sein du modèle politique « indirect » dont relèvent les régimes démocratiques actuels. Ce qui avait été, autrefois, le modèle de l'Athènes antique (à une époque où la capitale grecque était à peine plus grande qu'un village), deviendra, dans un futur proche, un modèle que l'on pourra implémenter au niveau national aussi (à l'époque où les *mass media* ont transformé le monde en « village global »). C'est cette utopie politique qui sert de principe de légitimation implicite aux recherches universitaires étudiant la transmédiabilité d'un point de vue socio-culturel et qui sous-tend notamment la réflexion de Jenkins et de Besson, principaux chefs de file de cette orientation de recherche.

Quelles critiques peut-on adresser à cette utopie ainsi qu'aux théorisations de la transmédiabilité qui prennent forme sur elle ?

Nous regrouperons nos critiques sous trois rubriques thématiques différentes, chacune d'entre elles abordant un « point faible » du discours théorique dominant au sujet du transmédia, afin de le problématiser dans une perspective dialectique :

(i) *Crise de la démocratie représentative ou triomphe de la technocratie néolibérale ?*

Jenkins et Besson partent du présupposé que la démocratie représentative actuelle est un régime politique en pleine crise. Constat irréfutable, mais qui mériterait d'être questionné historiquement : d'où vient la crise de ce régime ? Il me semble que les travaux des deux auteurs en question, malgré leurs qualités indéniables, survolent cavalièrement cette question, en se limitant à faire état de la décadence du système représentatif, mais sans jamais s'enquérir de ses origines. « Les Américains, écrit Jenkins, sont de plus en plus nombreux à ne pas participer au débat public » (2013 : 50). De l'autre côté de l'Atlantique, selon Besson, les choses ne se passent pas mieux : « les élections, écrit-elle, témoignent chaque fois un peu plus, de manière inquiétante, d'une fatigue de la démocratie représentative et d'une exaspération des votants » (2021 : 144). Mais d'où vient cette crise ? Si l'on ne se demande pas ce qui a enclenché la crise de la représentativité démocratique, toute réforme de celle-ci n'a guère de chance d'aboutir et pourrait même déboucher sur un pervertissement du système qu'elle prétendait rectifier. L'agonie politique des démocraties occidentales d'aujourd'hui tient, selon nous, au fait que leur fonctionnement est de plus en plus vicié par l'ingérence d'institutions non démocratiques qui détournent l'action politique de la poursuite d'objectifs politiques en l'orientant vers la recherche d'objectifs purement économiques. Les États nationaux ont désormais perdu leur souveraineté monétaire et doivent s'endetter sur les marchés financiers internationaux pour financer les dépenses nécessaires à leur fonctionnement. Le taux d'intérêt variable auquel ils peuvent prétendre sur ces marchés dépend de la docilité ou de l'indocilité avec laquelle les États en question adoptent ou refusent d'adopter les politiques d'austérité ou les réformes structurelles qui leur sont prescrites par les institutions non démocratiques qui protègent les intérêts des marchés financiers (les fameuses agences de notation : *Moody's*, *Standard & Poor's*, *Fitch Ratings*). Les politiques que ces institutions encouragent n'ont qu'une seule raison d'être : défendre les intérêts des marchés financiers, en garantissant la solvabilité des États nationaux, c'est-à-dire leur capacité à rembourser les dettes contractées sur les marchés. Les États nationaux sont donc dissuadés d'utiliser l'argent emprunté pour financer des dépenses « improductives » (la santé,

l'instruction, la sécurité publiques) et sont encouragés à privilégier les dépenses qui produisent de la richesse. Pour seconder ces prescriptions, les États nationaux se voient donc dans l'obligation de se vouer, corps et âme, au perfectionnement de leurs performances économiques, en sacrifiant sur l'autel de la compétitivité économique le bien-être existentiel de la société. Comme l'avait prévu l'économiste Karl Polanyi [1944], l'économie capitaliste s'est progressivement « désencastrée » (*disembedded*) de la politique, en conquérant son autonomie et en subordonnant à sa logique les formes résiduelles de politique qui survivent dans la société.

Dans ce contexte, comment penser que la solution pourrait consister à remplacer une classe politique impuissante avec une multitude de techno-cerveaux rompus à l'usage des nouvelles technologies numériques mais dépourvus de culture politique ? Comment ne pas voir que ces technologies numériques ne sont pas accessibles à tous et qu'elles condamnent ceux qui n'y ont pas accès (personnes âgées, personnes pauvres, habitants de territoires ruraux isolés, etc.) à être exclus de toute vie politique ? Pour jouer le jeu, il faut soit être un cyber-citoyen, soit laisser un cyber-citoyen penser et prendre des décisions à notre place. La cyber-politique n'est pas alors l'antidote contre la technocratie, elle en est l'apothéose. S'accrocher à la cyber-politique dans l'espoir de dépasser la technocratie ne revient-il pas à faire preuve d'un utopisme velléitaire ?

(ii) *Démocratie directe ou démocratie communautariste ?*

Quel est l'idéal de démocratie qui sous-tend l'engagement politique des fans d'univers transmédiatiques ? Ceux-ci, on l'a vu, transfèrent dans l'arène politique réelle les batailles que leurs personnages préférés mènent dans l'arène politique imaginaire où se déploie leur existence fictive. Les fans importent donc dans le monde réel des causes sociales qui avant de devenir « factuelles » étaient « fictionnelles ». Les conditions de possibilité de ce transfert sont à chercher dans leur conception de la fiction. Acquis à une conception « représentationnelle » de la fiction, les fans reconnaissent en elle un prolongement analogique du monde réel, et donc un moyen, pour tous ceux qui s'engagent dans un univers fictionnel, de se sentir « représentés » par des personnages imaginaires, pour peu qu'il y ait un lien analogique entre la biographie de ces personnages et celle de leur public. Mais quel est l'idéal de représentativité fictionnelle qui surdétermine les interactions entre le réel et l'imaginaire dont dépend l'engagement des fans d'univers transmédiatiques ? Force est de constater que cet idéal met l'accent plutôt sur les *différences* que sur les *ressemblances* entre les membres d'une société. Son enjeu est de rendre compte de la société en ce qu'elle a de fragmentaire, de brisé, de décousu en faisant l'impasse sur tout ce qui, malgré tout, permet aux membres d'une communauté de vivre ensemble. Les causes sociales pour lesquelles se battent les fans concernent les droits des catégories sociales discriminées à cause de leur identité sexuelle, de leur origine ethnique, de leur couleur de peau. Des causes sacrosaintes, mais qui font l'impasse sur d'autres formes de discrimination sociale qui touchent indifféremment les hommes et les femmes, les homosexuels et les hétérosexuels, les autochtones et les indigènes, les blancs et les noirs : par exemple, les discriminations d'accès à la santé publique, à l'instruction gratuite, à un travail stable et bien rémunéré...⁷ Chez les fans de fictions transmédiatiques les revendications *sociétales* supplantent les revendications *sociales*. La vision « intersectionnelle » de la société se transforme chez eux en vision « a-sectionnelle » exclusivement repliée sur des critères de différenciation d'ordre sexuel et ethnique, abstraction faite de toute référence à la notion de « classe »⁸. Il n'y a, dans une société, que des hommes et des femmes, que des homosexuels et des hétérosexuels, que des blancs et des noirs, que des immigrés et des autochtones. Il n'y a plus de « classe » sociale commune à tous les représentants de ces catégories. Prisonniers de leurs identités de sexe, de genre ou de race, les « dominés » perdent ainsi de vue tout ce qu'ils ont en commun et ne développent plus aucune « conscience de classe ». La notion de « classe » (avec sa portée révolutionnaire) est donc évacuée au profit d'une absolutisation des

⁷ Ces revendications étaient pourtant, jusqu'à une époque récente, au cœur des programmes politiques de tous les partis socialistes du monde et, plus en général, de tous les partis de gauche.

⁸ Sur les dérives du paradigme « intersectionnel », méconnaissant les étroites imbrications qui existent entre les notions, relativement récentes, de « genre » et de « race » et celle, plus ancienne, de « classe », on lira l'essai de Martha E. Gimenez (2001).

catégories de sexe/genre et de race/ethnie⁹. L'engagement fanique qui puise sa source dans l'imaginaire transmédiatique confère à la polarité sexuelle, à l'origine ethnique, au teint de l'épiderme, à l'orientation des pulsions érotiques et à d'autres traits « accidentels » de la nature humaine un statut « substantiel ». Explicitons le sens de cette distinction qui nous vient directement de la philosophie grecque classique, berceau de l'idéal politique de la démocratie : la substance (οὐσία), chez Aristote, correspond à ce que les êtres humains ont en commun (la rationalité, par exemple), l'accident (συμβεβηχός), à ce qui peut appartenir ou non à un être humain (le fait d'avoir la peau d'une telle couleur, d'appartenir à telle ethnie, etc.). *Substantifier les accidents* signifie mettre l'accent sur les différences plutôt que sur les ressemblances entre les membres d'une société. Cela signifie acter l'existence de communautés que rien ne peut plus fédérer, mise à part une forme de tolérance purement formelle teintée de méfiance réciproque. Cette *substantification de l'accident* est le trait distinctif d'une conception communautariste de la démocratie qui est intimement étrangère à la tradition politique dont est issue la démocratie européenne. Importée des Etats-Unis, cette conception est en passe de coloniser, justement grâce au succès de l'imaginaire transmédiatique, l'ensemble du monde occidental, y compris les pays qui ont embrassé les idéaux démocratiques au terme d'une tout autre histoire. *Les sociétés démocratiques issues de la Révolution française ont été conçues pour dépasser les clivages sociaux et pour rassembler la société autour d'un ensemble de valeurs communes, par-delà toute sorte de communautarisme identitaire*. « La démocratie, écrit Furet, égalise les individus dans un droit abstrait qui suffit à les constituer : la citoyenneté, qui comporte et définit pour chacun sa part de la souveraineté populaire » (Furet 1978 : 272). Lorsque ce « droit abstrait » est perçu comme trop éloigné de la société, la démocratie se décompose et risque de s'effondrer (c'est ce qui se passe aujourd'hui dans le monde). Mais la solution ne saurait venir d'une institutionnalisation artificielle et coercitive des différences sociales consacrées par le « politiquement correct », cette option n'est pas un « remède », elle est plutôt un « symptôme » de la crise des démocraties actuelles. Le consensus social, en démocratie, ne peut venir que de l'art du dialogue, que de la capacité d'incorporer la figure de l'autre dans le débat public, mais ce processus de gestion « dialectique » de l'altérité ne saurait aboutir à une cristallisation des différences sociales, figées pour l'éternité dans des positions conflictuelles¹⁰. S'arrêter à ce stade signifie interrompre à mi-chemin le *processus dialectique* qui préside à la constitution d'une véritable société démocratique, en s'interdisant à jamais de pouvoir le porter à terme.

(iii) *Militantisme démocratique ou « médiocratique » ?*

Plus d'une raison nous incline à douter de la maturité politique des communautés de fans. Peut-on vraiment reconnaître en elles des « petits noyaux informels de démocraties directes » (Besson : 166) ? Peut-on y reconnaître, comme le fait Jenkins, l'expression d'une tout « autre conception de la communauté », caractérisée par « un sentiment plus grand de participation, une moindre dépendance vis-à-vis de l'expertise officielle, une plus grande confiance dans la résolution collaborative des problèmes... » (Jenkins : 256) ? Mettons à l'épreuve cette vision enthousiaste des communautés faniques en considérant le degré de spontanéité de leur adhésion aux causes politiques qu'elles soutiennent. S'agit-il d'une adhésion franche, libre et naturelle ? Faut-il vraiment y voir l'expression d'une sorte de « subculture politique », émanant *sponte sua* d'en bas, des catégories sociales mal intégrées dans la collectivité et revendiquant une identité culturelle spécifique ? Ou bien, faut-il y voir l'effet collatéral d'un endoctrinement, d'une influence émanant d'en-haut, des lobbies économiques et éditoriales qui contrôlent de plus en plus en profondeur l'imaginaire social ? Nous l'avons vu, la fiction est essentiellement, pour ces fans, une pratique *représentationnelle*, elle doit représenter la société dans sa diversité, en faisant place à des personnages aux profils identitaires très variés, incarnant les critères de différenciation sociale à la lumière desquels la société actuelle se représente la diversité de ses propres membres. Les critères de différenciation retenus (l'origine ethnique, le chromatisme épidermique,

⁹ « To argue, then, that class is fundamental is not to “reduce” gender or racial oppression to class, but to acknowledge that the underlying basic and “nameless” power at the root of what happens in social interactions grounded in “intersectionality” is class power » (Gimenez 2001: 32).

¹⁰ Si la démocratie a été définie comme étant un « régime du convaincre » (Breton 2000 : 33), c'est que la parole y est utilisée pour gagner les individus à une croyance commune, et non pour les figer à jamais dans des identités antinomiques et séparées.

l'orientation sexuelle, la préférence de genre, le communautarisme religieux) sont-ils vraiment ancrés dans l'imaginaire social occidental ? Ou se sont-ils récemment imposés à l'attention publique à la faveur d'une campagne d'accréditation culturelle et politique, orchestrée par les patrons des principales infrastructures médiatiques avec le soutien des élites technocratiques acquises à une vision néolibérale du monde ? Il est notoire qu'une plateforme comme Netflix exige des producteurs de fictions que les rôles d'une histoire imaginaire soient répartis « équitablement » entre personnages appartenant à des communautés différenciées selon les codes de différenciation « communautaristes » rappelés ci-dessus. Les très puissantes infrastructures médiatiques dont dépend l'industrie mondiale du divertissement imaginaire pré-déterminent désormais les conditions d'existence des fictions contemporaines. Celles-ci doivent s'y soumettre sous peine de n'avoir droit à aucune visibilité médiatique. Force est de reconnaître alors que ce « chantage » ne milite pas en faveur d'une conception spontanéiste et naturelle du communautarisme démocratique. Force est même de constater qu'il s'agit du résultat d'une véritable opération de « pétrissage culturel » à forte empreinte coercitive, asphyxiant la liberté expressive des créateurs de fiction et les condamnant à chanter les nouveaux codes culturels adoptés par les élites dirigeantes. Au rebours de tout cela, ce qu'on devrait exiger d'une fiction, c'est qu'elle nous fasse douter des critères d'après lesquels nous nous représentons la diversité sociale et les conflits sociaux qui peuvent dériver d'elle. La fiction n'est pas qu'une *pratique représentationnelle*, elle ne se limite pas à représenter, elle *problématise ce qu'elle représente*. Le critère qui préside à l'inscription d'une fiction dans l'univers intemporel des fictions « classiques » est la capacité de problématiser le contenu qu'elle représente, de manière à bousculer les automatismes culturels (les préjugés) dont dépend la compréhension sociale du monde (Leiduan 2021). Exiger des producteurs de fiction qu'ils coulent leur créativité dans le moule du « politiquement correct » ne revient pas à bousculer la vision du monde dominante, *cela revient simplement à « violenter » cette vision, à la réécrire de façon autoritaire et tranchante*, en suscitant d'ailleurs plus d'incompréhension que d'approbation. Il serait donc extrêmement simpliste de ne voir dans les modes culturelles actuelles que l'effet de déterminismes naturels coupés de toute base sociale. Le rapport de l'être humain à la culture n'a rien de naturel, il est façonné en amont par des formes de pouvoir, c'est-à-dire par des structures de domination et de reproduction sociale qui définissent le cadre – historiquement variable – à l'intérieur duquel se forge l'identité culturelle des acteurs sociaux. Il convient donc de questionner sérieusement la dimension soi-disant « naturelle, spontanée et libre » des ressorts sociaux qui ont présidé à l'émergence des communautés de fans de fictions. S'il fallait rapprocher le militantisme fanique d'un régime politique, il faudrait y voir, selon nous, un reflet de la « médiocratie », cette variante dégénérative de la démocratie qui utilise les mass médias pour donner une grande visibilité à certaines causes, de manière à les accréditer socialement, avant de les utiliser comme armes de chantage auprès d'institutions démocratiques de plus en plus impuissantes, forcées d'endosser l'idéologie de telle ou telle autre communauté d'activistes, sans pouvoir s'y soustraire, sous peine de disparaître.

Et si vraiment l'activisme fanique n'était qu'une forme d'acculturation verticale des pulsions politiques des nouvelles générations, une variante insoupçonnée de l'*high culture*, abusivement vendue à la société comme une forme de *subculture* ?

III - Conclusion

Comme le rappelle Anne Besson dans la conclusion de son livre *Les Pouvoirs de l'enchantement*, la révolution introduite par le tournant transmédiatique de l'imaginaire contemporain « doit être interrogée, être considérée, dans son histoire, sa logique et ses enjeux, avec le respect et l'expertise qui s'imposent – ne serait-ce que pour ne pas être dupe des opérations de récupération que mènent en permanence les industries culturelles et les idéologues de chaque camp » (181). C'est dans cet esprit que nous avons étudié, dans cet article, les limites de la réflexion universitaire dont est issue l'idée de transmédiabilité. Il nous a semblé que les aprioris à la base de cette réflexion n'avaient pas été suffisamment questionnés et que l'utopie politique dans laquelle ils puisent leurs racines gagnerait à être problématisée davantage. Sommes-nous sûrs que l'« utopie réalisable » de Lévy (1994 et 1997), l'utopie d'une société autogérée par des cyber-citoyens exploitant le potentiel révolutionnaire des nouvelles technologies de la communication, ne soit pas une dystopie cybernétique ?

LEIDUAN, A., « L'imaginaire transmédiatique et sa signification politique » in Mondes imaginaires et univers transmédiatiques sous la direction de Collet, L., Gagnebien, A., Leiduan, A. Roux, U., Paris, L'Harmattan, 2023, pp. 15-44.

Bibliographie :

- BARONI Raphaël, « Pour une narratologie transmédiatique », *Poétique* 2017/2, n. 182, pp. 155-175.
- BESSON Anne, *Les Pouvoirs de l'enchantement*, Paris, Vendémiaire, 2021.
- BOCCIA ARTIERI Giovanni, *Stati di connessione*, Milano, FrancoAngeli, 2012.
- BRETON Philippe, *La parole manipulée*, Paris, La Découverte & Syros, 2000.
- CAYATTE Rémi & GOUDMAND Anaïs (dir.), *Cahiers de narratologie* [en ligne], n°37, « Approches transmédiatiques du récit dans les fictions médiatiques », 2020. En ligne : <https://journals.openedition.org/narratologie/10386>
- CRISTOFARI Cécile et GUITTON Matthieu J., « L'aca-fan : aspects méthodologiques, éthiques et pratiques », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne], 7 | 2015, mis en ligne le 30 septembre 2015, consulté le 12 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/165>.
- DI FILIPPO Laurent & LANDAIS Émilie (dir.), *Penser les relations entre médias. Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*, Strasbourg, Néothèque Éditions 2017.
- DUNCOMBE Stephan, *Dream : Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*, New York, The New Press, 2007.
- FURET François, *Penser la Révolution française*, Paris, Gallimard, 1978.
- GIMENEZ Martha E., « Marxism, and Class, Gender, and Race : Rethinking the Trilogy », dans *Race, Gender and Class : Volume 8, n° 2*, 2001, pp. 23-33.
- JENKINS Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.
- JENKINS Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Londres, Taylor & Francis, 1992. DOI : [10.4324/9780203361917](https://doi.org/10.4324/9780203361917)
- LEIDUAN Alessandro, *Critique de la raison narrative. Le récit dans l'ère digitale*, Nice, Ovadia, 2021.
- LÉVY Pierre, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, Éditions La Découverte, 1994.
- LÉVY Pierre, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997.
- NEGROPONTE Nicholas, *L'homme numérique*, Paris, Laffont, 1995.
- POLANYI Karl, *La Grande transformation*, Paris, Gallimard, 1983 [1944].
- RYAN Marie-Laure, « Le transmedia storytelling comme pratique narrative » dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10, 2017.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Gallimard, 1999.
- WENGER Étienne, *Communities of Practice a Brief Introduction*, [en ligne] texte disponible sur : www.ewenger.com/theory/index.htm (Juin 2006).

LEIDUAN, A., « L'imaginaire transmédiatique et sa signification politique » in Mondes imaginaires et univers transmédiatiques sous la direction de Collet, L., Gagnebien, A., Leiduan, A. Roux, U., Paris, L'Harmattan, 2023, pp. 15-44.

Présentation de l'auteur :

Nom : LEIDUAN

Prénom : Alessandro

Adresse postale : 239 Rue du Pin de Galle « Les Elfes » B 83220 – LE PRADET

Mail : leiduanalex@hotmail.com

Tél. / Mobile : 06.47.04.71.08

Fonction : agrégé d'italien

Titre / Grade : MCF

Institution de recherche et d'enseignement / Université / Laboratoire : Université de Toulon / Laboratoire BABEL
EA 2649

Domaines de recherche : Formes fictionnelles de l'ère numérique – Narratologie – Critique philosophique des croyances sociales (complotisme)

Citations d'ouvrages ou d'articles récents :

1) Alessandro Leiduan, *Critique de la raison narrative. Le récit dans l'ère digitale*, Ovidia, Nice, 2021, pp. 244.

2) Alessandro Leiduan, *Umberto Eco et les théories du complot. Contre le complotisme. Au-delà de l'anticomplotisme*, Ovidia, Nice, 2019, pp. 244.

Notice biographique :

Agrégé d'italien, Alessandro Leiduan est maître de conférences à l'université de Toulon. Il a publié *Critique de la raison narrative. Le récit dans l'ère digitale*, Ovidia (2021) et *Umberto Eco et les théories du complot. Contre le complotisme. Au-delà de l'anticomplotisme*, Ovidia (2019).