

**Projet de recherche doctoral  
Inscription 2024  
Laboratoire BABEL**

**La création fictionnelle à l'ère numérique : enjeux esthétiques et technologiques.**

**Directrice :** Mme Salhia BEN-MESSAHEL – **Encadrant :** M. Alessandro LEIDUAN

**Sujet et problématique :**

Ce projet de recherche intitulé « La création fictionnelle à l'ère numérique : enjeux esthétiques et technologiques » s'inscrit dans les champs des études poétiques et numériques. Il a pour objectif d'analyser la manière dont la technologie numérique affecte les modes de scripturalités traditionnelles en proposant à la société qui les consomme de nouvelles potentialités expressives – et notamment la fiction interactive, forme d'écriture intrinsèquement numérique (Renucci 2003, Bouchardon 2008).

Notre corpus sera composé de fictions interactives emblématiques de leur genre, à savoir : *Colossal Cave Adventure* (1977), *Aisle* (1999), *The Writer Will Do Something* (2015), *Emily is Away* (2015), *Her Story* (2015), *Wikipedia : The Text Adventure* (2017), *Telling Lies* (2019), *Immortality* (2022) et la trilogie *Life is Strange* (2015-2022). Il couvrira l'aire géographique et culturelle anglophone (Australie, Royaume-Uni, Etats-Unis,), pays qui reflètent un modèle politique fondé sur des performances économiques et sur la docilité avec laquelle la société s'adapte aux nouvelles technologies (Stiegler 2019).

Tout l'enjeu du travail sera de questionner l'ambiguïté de cette création numérique à la frontière entre jeu et fiction, en y interrogeant notamment la notion d'interactivité (Ryan 2022). Sans sous-estimer les éléments de nouveauté incarnés par les nouvelles créations numériques, l'histoire de l'art n'est pas un flux ininterrompu de formes flottantes, se modelant plastiquement autour des dispositifs technologiques à la pointe du progrès. Celui-ci n'est pas le seul moteur de l'histoire de l'art. Les sociétés, en effet, ne redéfinissent pas leurs attentes culturelles à chaque nouvelle invention technologique, elles forcent plutôt toute nouvelle création à satisfaire des attentes qui existaient déjà, et dont le caractère stable se transmet d'une époque à l'autre, sans altération majeure (les « invariants culturels » étudiés par les anthropologues). Il s'agira ainsi d'étudier la fiction interactive à partir d'une approche « trans-historique », éclairant le présent à travers le passé, l'actuel à travers le classique, l'éphémère à travers le durable. Cette recherche doctorale mettra à l'épreuve ce genre fiction du point de vue de sa recevabilité esthétique.

**Cadre de référence théorique et résultats attendus :**

Le cadre de référence théorique s'appuiera sur la sémiotique en tant qu'étude des invariants de la communication, quel que soit le support médiatique dans lequel ils s'incarnent, la fiction et les jeux en faisant partie. Si l'on fait abstraction de ses manifestations les plus abstraites (par exemple, certaines formes d'architecture et de musique instrumentale), l'art au sens large (englobant donc, la fiction et les jeux) est, par définition, une pratique (communicationnelle) de type « mimétique » (Wolton 1991, Schaeffer 1999) : les semblants du réel qu'il mobilise demandent à être interprétés à la lumière des mêmes modélisations abstraites

qui rendent interprétable toute expérience analogue de la vie réelle (Leiduan 2021). Une fois interprété, le contenu sémantique d'une œuvre mimétique est compatible avec deux types d'interactions mentales (opposées mais complémentaires) : l'immersion et la distanciation (Ryan et Rebreyend 2013). La fiction interactive sera étudiée à la lumière de ces deux paramètres et les différentes variantes du corpus seront classées sur une échelle graduée allant des jeux, incitant à l'immersion récréative (degré artistique plus bas) vers les fictions, conduisant à la distanciation critique et permettant l'évaluation esthétique (degré artistique plus élevé). Il s'agira ainsi d'élaborer des critères de définition théorique et d'évaluation esthétique de la fiction interactive, en essayant de prendre en compte sa nature complexe et actuellement indéfinie pour mieux la cerner. La recherche engagée prendra ainsi le contrepied du paradigme technocentrique selon lequel l'identité d'une œuvre se trouve dans les limites de son réceptacle numérique et réaffirmera les droits d'une approche « poétique » de l'interactivité en abordant ses diverses manifestations au prisme de leur valeur trans-historique.

**Lien avec les laboratoires Babel et IMSIC, ainsi qu'avec la thématique de l'École doctorale :**

Le sujet s'inscrit dans les axes du laboratoire BABEL, du laboratoire IMSIC et dans la thématique de l'école doctorale « Sociétés méditerranéennes et sciences humaines » dans le sens où il rejoint les concepts auxquels s'intéressent les équipes suivantes : (i) l'équipe « Texte et livre » (BABEL) le mot – « texte » renvoyant ici à « imaginaire fictionnel » et le mot « livre », par raccourci métonymique, à « technologie médiatique » ; (ii) l'équipe 3 (IMSIC) étudiant l'impact des médias et dispositifs numériques sur les processus de communication : productions, écritures, réceptions et expériences humaines.

Cette étude se veut donc un moyen de concilier les centres d'intérêt du laboratoire BABEL et du laboratoire IMSIC (sciences humaines et sociales et sciences de l'information et de la communication) pour montrer les liens qui existent entre société, technologie et fiction. Son intérêt sera de proposer un point de vue nouveau sur la place des technologies médiatiques dans la société et sur leur impact sur la fiction, notamment à la lumière de la théorie sémiotique.