Glad Game, Wonderland et Jeux de l'oie du Juif Errant

Jouets littéraires, fictions ludiques et narratives dans la culture de consommation

Matthieu Letourneux
Laboratoire CSLF – Université Paris-Nanterre

Les études littéraires tendent à limiter le périmètre de la fiction aux seules narrations, au point que le terme est employé dans notre discipline comme un quasi synonyme de récits d'imagination. Étendant l'interrogation à d'autres médias, les chercheurs peuvent évoquer une bande dessinée, un film, une pièce de théâtre, préservant de la sorte la perspective d'une fiction adossée à l'espace du récit. Mais les théoriciens de la fiction élargissent considérablement le périmètre de leur questionnement. Ils remarquent que si, en termes de logique, la fiction correspond à un type d'énoncé qui n'est ni vrai ni faux, mais qui suppose de s'engager dans un *faire semblant*, alors le terme peut désigner aussi bien un tableau, une photographie ou une statue qu'une activité comme le jeu, ou l'une ou l'autre de ces activités fictionnalisantes décrites par Erving Goffman ou Olivier Caïra et recouvrant une très vaste gamme de pratiques culturelles et sociales [1]. Dans tous les cas, comme l'a montré Kendall Walton [2], la fiction repose avant tout sur un type particulier d'activité, l'activité fictionnalisante. Lorsque celle-ci met en jeu la présence de plusieurs acteurs, elle s'associe à des cadres à valeur de modalisation qui permettent la communication entre les acteurs dans l'espace social [3], et dont les conventions sont formalisées autour d'accessoires, ce que Kendall Walton appelle des *props* [4]. On peut considérer que le récit de fiction, l'image mimétique et l'activité ludique à plusieurs proposent à chaque fois une communication

1. Ervin Goffman, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, « Le sens commun », 1991 ; Olivier Caïra, *Définir la diction*, Paris, EHESS éditions, « En temps et lieux », 2011.
2. Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe*, Cambridge et Londres, Harvard University Press, 1990.
3. E. Goffman, *op. cit.*
4. *Op. cit.*

(littéraire, artistique ou ludique), reposant sur des *props* (le livre, l'illustration, les objets) et un cadre modalisateurs (les conventions de la fiction, celles du dessin et les règles du jeu des enfants). Dès lors, tout nous invite à ressaisir notre questionnement sur la fiction littéraire dans le périmètre plus large de pratiques fictionnelles globales avec lesquelles elle interagit.

Nous nous proposons dans cet article de le montrer à partir de l'exemple des relations qu'entretiennent les jeux et jouets avec les productions littéraires. Pour cela, nous nous intéresserons essentiellement aux adaptations en jeu et en jouets d'œuvres littéraires entre 1830 et 1940. Nous évoquerons des objets s'inspirant de romans, comme les théâtres de papier rendus fameux par Robert Louis Stevenson [5], les objets comme les poupées de papier et de tissu, les jeux de cartes, les puzzles, les jeux de l'oie, les jeux de société, ou encore les jouets mécaniques. Autrement dit, nous aborderons une gamme d'objets qui va des jeux dominés par des logiques de fiction fortement mimétiques et narratives (les *toy theaters* sont par exemple accompagnés de textes qui invitent l'enfant à jouer la pièce [6]) aux jeux dominés par des logiques de fiction axiomatique peu mimétiques en soi mais associés à des règles (contes, jeux de l'oie, etc.) [7].

1 Éléments contextuels

En effectuant nos recherches, nous avons rapidement découvert dans la période qui nous intéressait un très grand nombre de jeux adaptés de la littérature – une centaine, mais il y en a bien plus. Ils ne se limitent pas à la littérature pour la jeunesse, même si celle-ci domine largement, mais s'ouvrent à un grand nombre de productions qu'on pourrait qualifier de patrimoniales et de populaires. On citera Robinson Crusoé, ou les oeuvres de Shakespeare, Walter Scott, Fenimore Cooper, Dickens, mais aussi Alexandre Dumas ou Eugène Sue qui tous ont donné lieu à des adaptations en jeux et jouets. Encore avons-nous choisi d'écarter les productions adaptées de récits appartenant d'une façon trop manifeste au folklore commun. Certes, « le petit chaperon rouge », fréquemment repris, est un personnage de Perrault, mais sa popularité mondiale en fait un personnage collectif, dont on peut supposer qu'il s'est totalement détaché de la référence au conteur français. De même en est-il pour Dick Turpin, dont le nom fut certes popularisé par Ainsworth, mais qui est un personnage historique, dont les exploits ont connu de nombreuses adaptations, et qui appartient, comme les autres bandits bien aimés étudiés par Hobsbawm [8], au pot commun de la culture populaire.

On le voit, le corpus recoupe largement celui des lectures de jeunesse de l'époque, c'est-à-dire non seulement les ouvrages pour la jeunesse, mais aussi ceux, pour adultes, que les jeunes lecteurs lisaient avec plaisir : Cooper, Scott, les romanciers populaires. Cela tient bien sûr au fait que les enfants sont les destinataires naturels des jeux. Mais cela

5. R. L. Stevenson, « 'Un simple à un sou, et un en couleurs, à deux sous' », *Essais sur l'art de la fiction*, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 1992.

6. Sur les *toy theaters*, on lira George Speaight, *The History of the English Toy Theatre*, Londres, Studio Vista, 1969 [1946].

7. O. Caïra, *op. cit.*

8. Eric Hobsbawm, *Les Bandits*, Paris, La Découverte, 1999.

tient aussi, plus fondamentalement, au développement synchronique de l'industrie du livre de jeunesse et de celle du jouet, lequel n'a été rendu possible que par la montée en puissance d'une culture du superflu dans les classes de la bourgeoisie puis de la petite bourgeoisie. Comme le remarque Francis Marcoin [9], offrir des livres et des jouets aux enfants est un luxe qu'on ne se permet que quand on a réglé les dépenses pour le nécessaire. Encore a-t-il fallu que se soit imposée une culture des loisirs dont Alain Corbin a montré qu'elle ne se développe que progressivement au cours du XIX^{e} siècle [10]. Mais les échanges entre jeux et livres sont encore facilités par le fait que leur économie est liée à la même période de ventes, les étrennes (décembre-janvier), associée aux mêmes valeurs symboliques (fête de la dépense ostentatoire, de la consommation et de la transmission entre les générations), ce qui les inscrit très largement dans une même série culturelle, et favorise un effet de synchronie des imaginaires.

Le lien entre le jouet et le livre tient en outre à la situation du marché à l'époque. Beaucoup de jouets appartiennent en réalité à la sphère économique de l'imprimé. Ils prennent la forme de planches à découper et à assembler, qui peuvent être produites par les mêmes fabricants que ceux du livre ou des périodiques. Les lieux de vente sont en partie les mêmes. Les éditeurs de journaux en ont conscience, qui offrent fréquemment de ces jouets en papier aux lecteurs, à l'instar de *Ma Poupée* et plus tard de *Lisette*, qui proposent une poupée de papier à habiller, des patrons, des landaus. Ailleurs, on peut proposer ponctuellement des jeux à titre promotionnel – comme ce sera le cas pour *Le Matin*, avec son jeu de l'oie accompagnant le cinéroman *Rouletabille chez les bohémiens* de Gaston Leroux (1922). De même, des éditeurs pourront exploiter cette plasticité, à l'instar de Hetzel offrant à ses acheteurs le jeu du *Testament d'un excentrique* de Jules Verne (1899), et les éditeurs de romans en livraisons pourront, pour relancer les ventes, proposer de ces jouets en papier à monter à leurs lecteurs, comme le fera Méricant avec *La Guerre infernale* de Giffard et Robida (1908). Plus largement, on constate une grande proximité entre certaines formes de livres et de jouets à l'époque : livre-maison et théâtre à découper, poupée de papier et livre-poupée, livre à système et jouets à mécanismes sont quelques-uns de ces objets ambigus, entre l'univers du livre et celui du jouet.

Ces traits historiques et économiques ont facilité le glissement d'un type de fiction à l'autre. D'autant que pour communiquer un *usage* du jouet (et donc faciliter l'acte d'achat), les fabricants ont très vite eu intérêt à recourir à des stéréotypes convoquant des imaginaires sériels empruntés à des fictions narratives, ou à mettre en place des dispositifs invitant à ressaisir l'activité ludique dans la perspective d'un récit. Comme un grand nombre de produits de masse (comme les objets emballés ou décorés), le jouet est aussi un support de communication reposant sur des procédés de l'imprimé, qui interagit du même coup avec le reste de l'interdiscours médiatique ; c'est aussi un support de fiction qui se nourrit des autres productions fictionnelles de la culture médiatique. Cette convergence se comprend si l'on tient compte de la façon dont s'articulent fiction ludique et mimétique dans les jeux et jouets produits en série : l'enfant

9. Francis Marcoin, *Librairie de jeunesse et littérature industrielle au XIX^{e} siècle*, Paris, Honoré Champion, 2006.

10. Alain Corbin (dir.), *L'Avènement des loisirs, 1850-1960*, Paris, Flammarion, « Champs Flammarion », 1995.

qui manipule un train mécanique ou une poupée déchiffre une fiction mimétique (qui imite un train ou un bébé). Il feint lui-même qu'il s'agit d'un train réel ou d'un bébé (remotivant la fictionnalisation mimétique), et les utilise pour produire lui-même du récit ou de l'événement (fictionnalisation ludique), rien ne l'empêchant de considérer le résultat de son activité comme un embryon de récit (fictionnalisation narrative).

2 Du texte à l'architexte

Si, dans ces conditions, les interactions entre jeux et jouets d'une part, et fictions littéraires d'autre part, ne peuvent qu'être facilitées, ce ne sont pas n'importe quelles œuvres pour la jeunesse qui sont reprises. Communicant, pour l'essentiel, par sa matérialité, offrant des images et peu de texte, le jeu tend à convoquer des intertextes immédiatement identifiables, aussi n'adapte-t-il que les œuvres les plus fameuses : soit les récits à la mode, comme *Polyanna* (1913) ou *Uncle Wiggily* (1912), soit ceux qui bénéficient de la popularité d'une culture commune comme les contes ou les classiques populaires. Ainsi, en 1895-96, pour son théâtre de papier, le *Boston Sunday Globe* reprend-il à la fois des succès du moment comme les *Brownies*, personnages de l'illustrateur Palmer Cox qui connaissent une incroyable vogue dans les années 1890, et des œuvres déjà ancrées dans la culture américaine, comme *La Case de l'oncle Tom*.

Or, anciennes ou modernes, ces œuvres à succès que reprennent les jeux ne sont pas isolées. Elles ont généralement déjà été adaptées sur d'autres médias, commentées dans la presse, parodiées dans les petits journaux, déclinées parfois dans des versions abrégées ou expurgées, ou prolongées dans des suites opportunistes. Autrement dit, elles sont déjà des réalités culturelles et médiatiques complexes. La tendance est sensible dès les années 1830-1840 dans la vogue des théâtres à découper, qui s'inspiraient autant des romans que de leurs déclinaisons théâtrales. Dans une culture de masse où un récit se retrouve rapidement décliné en une *série de productions*, le jouet dialogue non avec une œuvre première mais avec un ensemble transmédiatique. On s'en rend compte très tôt, quand on observe par exemple certaines déclinaisons de *Peter Pan* en poupée de papier (1910) reprenant les traits de Paulin Chase, l'actrice principale de la version théâtrale, sans qu'on sache très bien quelle oeuvre est reprise. C'est la même remarque qu'on peut faire à partir du jeu *Sherlock Holmes* de 1905. Certes, celui-ci profite du succès exceptionnel des récits de Conan Doyle ; mais à l'époque, Holmes est surtout un personnage de théâtre, et c'est sans doute ce dernier qui intéresse les joueurs : on en voudrait pour preuve le portrait du détective sur la boîte de jeu, qui rappelle étrangement le profil de William Gillette, qui l'incarnait depuis 1899, au point d'en fixer durablement les traits (fig. 1). Parce qu'elles s'inscrivent dans une logique d'activité fictionnalisante, les œuvres ont intérêt à favoriser cette circulation entre les médias au détriment de structures narratives stabilisées, dans la mesure où elle laisse une place au jeu des hybridations et au syncrétisme.

C'est dans une perspective similaire qu'on peut expliquer l'importance des œuvres illustrées parmi les adaptations en jeu – au point que c'est dans ce domaine que les premières expériences de produits dérivés ont été faites par des auteurs : en France, avec les illustrateurs André Hellé ou Benjamin Rabier, et aux États-Unis, avec les

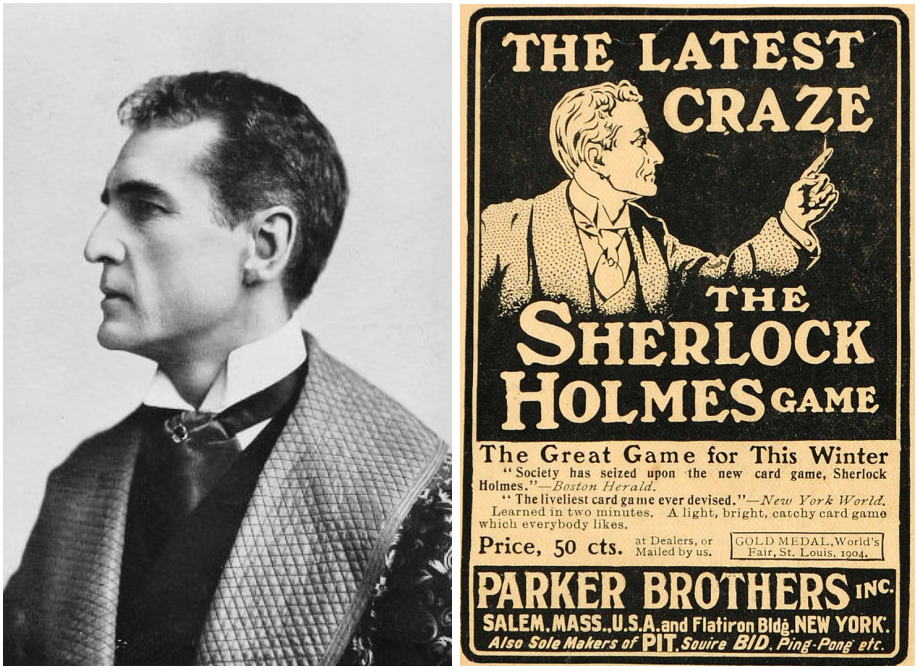


Figure 1

auteurs de *comics* et de récits illustrés. On pense bien sûr au *Buster Brown* d'Outcault, personnage qui a été un des premiers à être franchisé pour des chaussures et des poupées. On comprend aisément un tel attrait des illustrations. Il est en effet beaucoup plus facile d'adapter en jeu une narration adossée à un imaginaire visuel, dans la mesure où celui-ci synthétise directement le récit, et oriente l'activité du jeune consommateur. Dès lors, même quand l'œuvre est un roman, on adapte en réalité un ensemble iconotextuel. On s'en rend compte par exemple lorsqu'on observe les jeux inspirés d'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, pour lesquels le dessin de Tenniel donne son identité au personnage (fig. 2). Dans tous les cas, le jeu tire parti de la diffraction qui existe entre des modes d'expression différents pour opérer un travail de recomposition de la fiction suivant ses propres conventions. Cartes d'*Alice* avec lesquelles il peut jouer, figurine de *Buster Brown* à qui il fera vivre à sa guise des aventures... l'image n'est souvent plus ici le support du récit, elle se *substitue* au récit, qu'elle désigne au consommateur comme une réalité absente que son activité ludique convoquera. Elle invite autant à se remémorer le ou les aventures originales qu'à en inventer de nouvelles.

Par-delà les effets de sérialisation de l'œuvre que produisent les adaptations et les illustrations, ce sont plus largement des œuvres effectivement marquées par des logiques sérielles qui sont adaptées : *Sherlock Holmes* (adapté par Parker Brothers en 1905), le monde d'*Oz* (décliné en jeu en 1895 et 1921), et même, dans une certaine mesure, les aventures d'*Alice* forment des séries que le jeu reprend et prolonge. En ce



Figure 2

sens, ils ne sont pas tout à fait étrangers à ces récits partagés par la collectivité et sans cesse réinterprétés qu'étaient les contes ou les récits folkloriques. Ils représentent des *objets culturels* autant que des œuvres, des architextes autant que des textes. Ainsi, quand *Robinson Crusoé* est adapté en jeu, il est déjà un genre, la robinsonnade, autant qu'un roman à proprement parler. Or, l'œuvre sérielle est toujours prédisposée à la réinterprétation, puisque chacun de ses prolongements en est déjà une. Ainsi est-il significatif que le jeu *Pollyanna* soit créé en 1916, trois ans après la sortie du livre d'Eleonor Porter, mais surtout un an après la sortie de sa suite, *Pollyanna grandit*, qui engageait déjà le roman dans un processus de sérialisation, et surtout dans un processus de répétition des structures narratives de ce « roman du bonheur », invitant inlassablement, au fil des péripéties, à *voir le bon côté des choses*. On devine comment, dans le jeu, la course sans fin des pions autour du plateau, variante somme toute peu originale de nombre de jeux similaires, reformule la dynamique du hasard qui, dans les romans, donne lieu aux leçons de bonheur. De même, les nombreux récits policiers de *Philo Vance*, *Charlie Chan* ou *Nancy Drew* peuvent-ils être adaptés dans des jeux d'enquête (en 1937 pour les deux premiers et 1957 pour le troisième), la partie retrouvant la structure de ces récits en faisant gagner le joueur qui trouverait le criminel. Ainsi le jeu tire-t-il parti du glissement de l'œuvre à l'architexte pour s'intégrer dans la dynamique sérielle – celle de parties qui apparaissent comme autant de prolongements de la série envisagée – genre, récits à personnages récurrents, productions transmédiatiques.

Sérialisation, adaptation, circulation transmédiatique des œuvres et exploitation de la pluralité des modes d'expression constituent un objet dont le référent se délite souvent

dans une série de récits diffractés, et dont l'unité narrative est en quelque sorte perdue à force de prolongements et de reformulations, au point de laisser deviner derrière la référence assumée à un texte, celle à une série architextuelle plus large. Autrement dit, le référent intertextuel tend à être saisi pour sa valeur prototypique, parangon d'une série de textes (romans d'aventures, robinsonnades, récits policiers) qui est visée à travers lui. L'œuvre peut alors être prolongée par l'activité ludique elle-même, dans un processus d'appropriation qui s'inscrit lui-même dans une logique de sérialisation et d'adaptation. Manipuler les figurines en papier des *Enfants du capitaine Grant* ou de *Robinson Crusoé*, c'est alors imaginer son propre récit d'aventures ou sa propre robinsonnade, souvent en s'éloignant sensiblement de l'œuvre originale.

3 Adapter – du récit au jeu

Un léger détour permet d'expliquer l'intérêt pour un jeu d'adapter une œuvre ou, à travers elle, un architexte dont elle est le référent prototypique. Dans les jeux et les jouets commercialisés, la liberté du joueur dialogue avec la communication médiatique que suppose la logique industrielle, associée depuis la deuxième moitié du XIX^{e} siècle à la culture de consommation. Dans la mesure où il s'agit d'un produit commercial fabriqué en série, le jeu doit indiquer d'une façon ou d'une autre les usages qu'il permet, c'est-à-dire les règles de l'activité fictionnalisante auxquelles il invite le lecteur. En ce sens, il est toujours également l'expression d'une communication médiatique. Il le fait non seulement avec des règles du jeu explicitement données mais aussi, plus généralement, à travers la matérialité du support.

En réalité, les mécanismes de cette fiction ludique qu'est le jeu ne débouchent pas nécessairement sur de la narration. Dans nos exemples, le jeu peut offrir avant tout une fiction abstraite, comme dans les échecs, les jeux de cartes et le jeu de l'oie (c'est ce qu'Olivier Caïra appelle les fictions axiomatiques [11]). Mais il lui associe des traits empruntés aux fictions fondées sur des formes de représentation – fictions narratives, mimétiques ou mixtes – qui font glisser la fiction axiomatique vers ce que Roger Caillois appelle un jeu de *mimicry* [12], c'est-à-dire un jeu produisant une dynamique de fictionnalisation mimétique et un *faire semblant*. Ainsi, dans un jeu de l'oie, les dessins de cases se succèdent souvent de façon logique pour former un début de récit, produisant un effet de séquence narrative ; de même, dans certains jouets mécaniques, les mouvements automatiques de figurines peuvent mimer un début d'action. Ailleurs, des dispositifs comme les dioramas ou les théâtres de papier, en proposant des figurines qui interagissent souvent déjà sur la planche à découper, induisent des ébauches d'action. Mais la plupart du temps, ce sont les images et la forme même des jouets, qui orientent les imaginaires associés à la fiction, à charge pour le joueur d'en tirer parti ou non. On citera à la fin du XIX^{e} siècle les dioramas coloniaux reprenant les univers exotiques ou les jouets mécaniques rappelant ceux des machines extraordinaires : les uns comme les autres évoquent autant des paysages réels et des inventions contemporaines que les intertextes des romans d'aventures de l'époque. Les stéréotypes narratifs convoqués orientent l'activité ludique en invitant à reformuler l'abstraction de la partie de cartes ou de la circulation des pions en un effet de ré-

11. *Op. cit.*
12. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.

cit – autrement dit à ressaisir une fiction axiomatique en fiction narrative. Enfin, en dehors même des stéréotypes, certaines caractéristiques du jouet lui-même induisent des ébauches de jeux de fiction produisant du récit : une poupée invite par exemple l'enfant à adopter le rôle de la mère ou du père, ses vêtements se prêtent à des jeux d'habillage ou de déshabillage, etc.

On voit alors l'intérêt qu'il y a à adosser les jeux de fiction à des récits constitués, empruntés à la littérature ou à d'autres médias narratifs. Il tient au fait que l'imaginaire du récit préexistant vient associer par avance l'expérience du jeu à celle de l'univers de fiction convoqué. Quand les récits ont déjà été adaptés dans différents médias ou en productions sérielles, loin d'affaiblir la logique référentielle, la multiplication des modes d'expression (textes et images, mais aussi théâtre, film, et parfois chanson) ou la déclinaison du personnage dans des aventures différentes, varient les modes d'appréhension de la fiction, enrichissant d'autant le plaisir du jeu : l'unité de l'œuvre se fragmente en référents contradictoires et partiels dont le consommateur dispose pour produire son propre récit. Dans tous les cas, l'appropriation est facilitée. Elle peut engager l'activité ludique tout en la fondant sur une solide matière fictionnelle. Certes, il existe une tension entre la logique du jeu et celle du récit. Le jeu ne peut se déployer réellement que dans les béances de la fiction. Si les cases d'un jeu de l'oie peuvent s'inspirer du déroulement de l'intrigue d'un roman, le lancer des dés va mettre en cause cette ligne narrative en même temps qu'il engagera l'activité ludique. Autrement dit, la dynamique du jeu s'oppose à celle de la narration. Et pourtant, le plaisir du joueur repose sur son dialogue constant avec le récit premier et son univers de fiction – sinon il ne choisirait pas *ce* jeu. Simplement, c'est dans le va-et-vient entre les références au récit premier et l'écart qu'impose le jeu que réside son plaisir. Le décalage introduit par les règles permet ainsi l'appropriation du récit, ouvrant à d'autres formes de fiction.

C'est dans la tension entre fiction médiatique et fiction ludique que réside l'espace propre à l'adaptation. Ce sont les *règles du jeu* et les pratiques qu'elles induisent qui déterminent la façon dont seront conservés des traits, parfois extrêmement limités, de l'œuvre initiale – mais on pourrait dire à l'inverse que les spécificités du récit premier déterminent le type de jeu qu'on en tirera. Ainsi, il n'est guère étonnant que le roman *Alice au pays des merveilles* ait surtout donné lieu à des déclinaisons en jeux de cartes (en 1882, 1898 ou 1923), dans la mesure où le récit en fait l'un de ses motifs clé. De même, que *Le Tour du monde en 80 jours* ait été massivement adapté en jeu de l'oie (en 1875, 1910 ou 1915) tient à l'homologie entre le trajet des pions autour du plateau et les aléas du voyage des protagonistes. Mais en retour le choix du jeu détermine évidemment la façon dont va être interprété le récit premier. Insistance sur la structure narrative ou sur les protagonistes selon qu'on optera pour un jeu de plateau ou une série de figurines, accent mis sur un élément du récit ou sur son univers suivant que le jeu reprendra le monde ou un épisode… ce sont les contraintes du jeu qui déterminent ce qui reste de l'univers de fiction. Il est clair par exemple que ce ne sont pas les mêmes éléments d'attraction du *Tour du monde* qui sont convoqués dans un jeu de l'oie ou dans des figures à découper. Dans le premier cas, c'est le défi qui est mis en valeur, dans l'autre, la démultiplication des mésaventures.

Reste que des mêmes jeux peuvent adapter des récits très différents. Un jeu de l'oie convient aussi bien à Jules Verne qu'à Eugène Sue : il suffit de changer les illustrations, sans affecter la nature du jeu. Quant au *Clue Sherlock Holmes* (1949), l'ajout du nom du détective de Conan Doyle ne modifie en rien les principes du *Cluedo* créé un an plus tôt. Un exemple plus récent le montrerait de façon frappante : quand, dans les années 1976, la société américaine Mattel veut séduire le public européen, elle lance une série de jouets reprenant les grands personnages de la série des aventures de *Winnetou*, le héros de l'écrivain allemand Karl May. Mais aux États-Unis où ils sont inconnus, ces personnages deviennent sans dommage des héros historiques de la conquête de l'Ouest… avant d'être présentés dans un second temps comme les produits dérivés d'une série télévisée (1978). Ainsi, l'univers de fiction n'apparaît-il en définitive que comme un habillage interchangeable pour des activités ludiques, et le glissement possible d'un univers de fiction à l'autre met en évidence la logique architextuelle derrière la référence intertextuelle.

4 Logique ludique et encyclopédie sérielle

Mais déduire du caractère interchangeable des références convoquées par les jeux l'idée que l'adaptation ludique serait une pratique dénuée de lien réel avec l'oeuvre première serait commettre un profond contresens sur les logiques d'adaptation en régime sériel. En effet, l'unité de signification d'une œuvre sérielle n'est pas l'une de ses instanciations – par exemple un roman d'une série ou une version (originale ou adaptée) de l'œuvre. Un récit issu d'une série (Oz, Sherlock Holmes, Oui Oui, etc.) ne peut guère se penser indépendamment des autres, pas plus qu'une œuvre déclinée sur plusieurs médias ou même qu'un récit de genre. Bien sûr, certaines œuvres ont davantage que d'autres valeurs de prototypes – dans le cas d'Oz par exemple, on connaît mieux la Dorothy du *Magicien d'Oz* que Glinda ou Ozma, personnages qui jouent pourtant un rôle majeur dans les romans plus tardifs – et les romans de Verne sont plus facilement associés au récit d'aventures que ceux de Le Faure ou d'Alphonse Brown. L'unité architextuelle est le résultat des rapports de force entre les différents « textes » qui composent la série. Il n'empêche que même les œuvres les plus prototypiques ont tout au plus valeur de cristallisation des imaginaires sériels, et que l'architexte reste une réalité composite, résultat de la masse des textes dont il est tissé.

Dès lors, dans une perspective sérielle, la proximité de l'adaptation (jouet, film, dramatique radiophonique ou autre) avec le texte (c'est-à-dire avec l'intrigue ou le style) importe moins que sa capacité à convoquer à travers lui la masse sédimentée des imaginaires associés à la série architextuelle. C'est ce qui explique l'existence de nombreux jeux dont le référent est ambigu – roman spécifique ou imaginaire sériel indéfini. On pense aux récits de tours du monde, souvent sous forme de jeu de l'oie, ne faisant pas clairement allusion à Jules Verne, ou à un jeu comme *Errand Boy* (1891), dont il est difficile de dire s'il s'agit d'une adaptation du roman du même nom d'Horatio Alger ou du genre de récits "rags to riches" dont il était à l'origine. Prise dans sa généralité la plus large à travers quelques éléments clés fétichisés, l'œuvre se confond souvent avec le genre.

Dans tous les cas, on adapte moins un texte qu'un architexte. C'est l'architexte qui fait œuvre et chacune des instanciations (chacun des « textes » au sens sémiotique – film, bande dessinée, ou jouet) apparaît comme un dialogue avec cette cohérence architextuelle. Le consommateur repère les traits sériels, parfois réduits à des éléments fétichisés – des *éléments d'attraction* (pour reprendre l'expression heureuse d'Hiroki Azuma [13]) – par exemple la pipe de Sherlock Holmes, la machine extraordinaire de Verne, ou encore le ton du récit *hard boiled*. Ces éléments n'appartiennent pas nécessairement à l'œuvre première : dans l'imaginaire populaire, l'héritage de Jules Verne doit sans doute plus aujourd'hui aux illustrations qu'aux romans, et un grand nombre des traits rapportés à Holmes ou à Dracula ont été codifiés dans les versions théâtrales et cinématographiques. Les éléments d'attraction peuvent même emprunter à des instanciations différentes de l'architexte : ce qui séduit dans le personnage de Tarzan, ce sont certains traits du roman (le coutelas, le langage), d'autres liés aux films de Weissmuller (le cri, les lianes), d'autres encore aux bandes dessinées (comme l'imaginaire musculaire et cinétique). Le personnage, les récits et le monde qui lui sont associés sont le résultats d'un ensemble d'œuvres, d'images, d'éléments fétichisés, empruntés à des productions différentes, et qui forment moins un récit qu'une encyclopédie. Ce sont les éléments de cette encyclopédie que va identifier le consommateur, parce qu'ils donnent une forme concrète, dans les textes, à l'unité abstraite de l'architexte. Images, figurines, objets, orientent ainsi l'activité du joueur en s'offrant à son imagination. Ces éléments d'attraction, traits fétichisés de l'œuvre première, sont ressaisis comme *props*, accessoires du jeu qui déterminent en creux des usages ludiques.

En réalité, si la plupart des jouets adaptés sont déclinés de productions sérielles (dont le livre est tout au plus le chaînon premier), c'est parce que la logique à la source de l'acte d'achat d'un jouet dérivé est une logique de sérialisation. Et cela, non seulement parce que, œuvre seconde, le jouet s'inscrit dans un dialogue avec une ou des œuvres qui le précèdent, mais aussi parce que la fonction même du jouet ou du jeu est de *produire une série de fictions*, puisqu'il sert de support à un ensemble d'activités ludiques. Dès lors, ce n'est pas tant une œuvre – ici un roman – que vise le jeu, qu'un univers et ses composants, déclinables à l'infini. C'est pour cela que les jeux et jouets peuvent se concentrer sur des éléments d'attraction fétichisés : le profil de Sherlock Holmes ou la notion d'indice dans le jeu de 1905, la « *yellow brick road* » du magicien d'Oz dans un jeu de 1939, les phrases sentencieuses de Charlie Chan (1937), le costume de Robinson dans les jeux qui lui sont consacrés, forment quelques-uns de ces éléments qui donnent une forme concrète à la relation du jeu au référent architextuel tout en en permettant la recomposition et la réappropriation.

En insistant sur des éléments partiels et fragmentaires – personnages, objets, lieux, événements – les jeux ressaisissent l'architexte comme une panoplie d'éléments destinés à être assemblés pour composer autant de fictions. On voit pourquoi la logique du jeu entre en synergie avec celle de l'encyclopédie architextuelle du genre. La fragmentation du récit en une série d'éléments d'attraction déhiérarchise l'œuvre initiale en démontant ses articulations temporelles et spatiales. Elle permet ainsi, littérale-

13. Hiroki Azuma, *Génération otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, 2001.

ment, *d'introduire du jeu*, c'est-à-dire qu'elle donne la possibilité au consommateur de réagencer l'œuvre initiale au gré de son activité. Ce sont des formes de fiction différentes qui se font jour ici, et qui mettent en évidence d'autres façons d'appréhender les productions littéraires, délaissant le texte au profit de l'architexte, l'unité du récit au profit des éléments d'attraction, et la fiction narrative au profit de pratiques ludiques combinant logiques mimétiques et axiomatiques.

La relation que les jouets entretiennent avec les fictions romanesques nous informe sur la nature de la communication mise en jeu par les productions sérielles de la culture de masse (fiction médiatique, objets industrialisés, spectacles grand public). L'accent mis sur les logiques architextuelles se traduit par une lecture syncrétique de l'œuvre, devenue ensemble composite renvoyant à un grand nombre d'autres productions. L'auteur qui adapte une œuvre sérielle n'est pas lié à un récit, mais à un ensemble de textes qu'il appréhende à travers toute une gamme d'éléments d'attraction empruntés souvent à des œuvres différentes et que l'on retrouve au cœur de l'adaptation. Un film adapté de *Tarzan*, de *Sherlock Holmes* ou de *Peter Pan* est aujourd'hui souvent très éloigné des récits originaux qu'il ne prolonge ni ne réécrit vraiment, mais il agence les éléments qui en composent l'unité architextuelle. De même, l'attachement du consommateur à un univers sériel tient à la circulation que ce dernier permet entre des œuvres suivant une dynamique qui n'est pas narrative, mais se situe en-deçà ou au-delà de la narration : l'imaginaire d'Holmes repose à la fois sur le *deerstalker* ou le « *élémentaire mon cher Watson* » (éléments d'attraction), et sur le roman à énigmes ou l'imaginaire victorien (unité architextuelle), c'est-à-dire qu'il se situe à la fois en-deçà et au-delà de l'un ou l'autre des récits de la série. Or, c'est dans la multitude de récits que permet le va-et-vient entre architexte et éléments d'attraction que réside le plaisir du lecteur. Il permet le travail de recomposition de ces éléments qui constituent l'encyclopédie de la série architextuelle, ouvrant ladite série sur de nouveaux prolongements. Le résultat en est l'effritement des unités textuelles et donc aussi des dynamiques narratives de fictionnalisation qui leur sont associées au profit d'autres logiques fictionnelles.

C'est l'ensemble de cette poétique sérielle qui explique bien sûr l'importance des communautés interprétatives et des pratiques collaboratives des amateurs, puisque celles-ci ne sont rien d'autre que la manifestation de ce jeu en commun que suppose la fiction sérielle. Autrement dit, contrairement à ce qu'on croit, les communautés interprétatives au cœur des cultures sérielles ne naissent pas à la fin du XX^{e} siècle avec les *fanfictions* publiées sur Internet. Elles ne naissent pas même avec les communautés *trekkies* des années 1960, ni avec les organisations d'amateurs américains de science-fiction des années 1940, ni avec les clubs d'enfants que les programmes de radio et les sponsors finançaient autour du *Shadow* ou de *Buck Roger* dans les années 1930. Elles naissent dès le XIX^{e} siècle dans la multiplication des produits dérivés tirés des œuvres populaires, jeux et jouets qui extrapolent des fictions à partir des lectures. Théâtre à découper, dioramas et poupées de papier invitent à imaginer de nouvelles aventures ou à les reformuler à sa façon, et les jeux de l'oie, de carte ou de dés recomposent l'intrigue et la tension narrative suivant de nouvelles logiques fictionnelles. Ils manifestent ainsi la dynamique sérielle et ses logiques de communication.

Si le développement de ces jouets est contemporain de celui des fictions sérielles et médiatiques, c'est que les produits dérivés matérialisent ce qui constitue la logique profonde des imaginaires sériels, c'est-à-dire l'appropriation ludique que portent en elles toutes ces pratiques moins liées à des récits ou à des images qu'à une logique de recomposition, d'adaptation et d'appropriation qui les inscrit toujours dans une dynamique de jeu. En ce sens, loin d'être périphérique, le jouet apparaît comme l'un des traits centraux de la culture sérielle, qui permet d'en décrire les mécanismes et la signification. Il met en valeur la nécessité d'élargir la réflexion sur les pratiques fictionnelles contemporaines aux productions industrielles de la culture de consommation, non seulement parce qu'il s'agit d'un des aspects importants de la culture médiatique, mais aussi parce que c'est un des rouages essentiels des mécanismes présidant aux poétiques contemporaines.