



HAL
open science

Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO Bionicles

Irène Langlet

► **To cite this version:**

Irène Langlet. Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO Bionicles. *Strenae - Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, 2011, 2, <http://strenae.revues.org/314>. 10.4000/strenae.314 . hal-00927379

HAL Id: hal-00927379

<https://unilim.hal.science/hal-00927379v1>

Submitted on 19 Jun 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.

Irène Langlet

Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO Bionicles

Dernière version avant épreuves [pre-print]. Référence de la publication définitive :

Irène Langlet, « Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO

Bionicles », *Strenæ* [En ligne], 2 | 2011, consulté le 19 juin 2024. URL :

<http://journals.openedition.org/strenae/314> ; DOI :

<https://doi.org/10.4000/strenae.314>

Il y a un paradoxe LEGO. Dans le paysage de l'industrie du jouet, la firme danoise est loin d'avoir été pionnière en matière de fictionnalisations multimédiatiques : Mattel, Hasbro, deux leaders actuels du marché, ont pris beaucoup plus tôt le tournant dit "multimédia" (par exemple en rachetant en 1998 *Donjons et Dragons*, ou les consoles Atari). Multinationales cotées en bourse, rachetant leurs concurrents, organisées en secteurs d'activités déclinant des gammes très diverses de produits sur de très nombreux supports, ces firmes ont été les premières à animer les nouveaux cycles de production à partir des années 1980 (jeux vidéo) puis à la fin des années 1990 (internet), tout en continuant d'assurer les cycles plus traditionnels : poupées, peluches, panoplies, loisirs créatifs, jeux de société, jeux de construction et de modélisation, ainsi que leurs extensions télévisuelles et de plateaux. Dans ce contexte, LEGO a longtemps misé sur une carte différente : entreprise familiale au management très centralisé, elle s'est positionnée en leader sur un seul créneau, celui du jeu de construction, à partir de la « brique LEGO » mondialement connue et d'une stratégie sévère de protection de la marque¹. Les effets de concurrence et de diversification ont été déterminés par ce positionnement : jusqu'à la fin des années 1990, l'évolution des produits LEGO a plutôt suivi une logique interne de raffinement des objets proposés (*minifig*, petites figurines sommairement articulées pour animer les assemblages réalisés ; LEGO Technic dès 1975 puis LEGO Mindstorms en 1998 pour des assemblages experts mécanisés voire robotisés). Ces évolutions ne modifiaient pas en profondeur le principe de l'activité

¹ Le procès contre la firme canadienne Mega Bloks, en particulier, a alimenté les chroniques économiques pendant près de 15 ans.

ludique, qui consistait toujours en un jeu de construction imitant des objets, bâtiments ou machines du monde réel ; le modèle auquel l'enfant se référait était l'ingénieur, l'assembleur ; le matériau qui lui était proposé était physique, manipulable ; le monde de référence des objets et des actions était le monde réel. Les fictions adossées à ce modèle ludique renvoyaient essentiellement à des activités d'imitation réaliste, et ne se distinguaient donc pas, en nature, de celles qui sont développées à partir des poupées et panoplies. Les médias, largement mis à contribution dès le développement de l'entreprise après-guerre, servaient d'extension informationnelle et de marketing : publicité dans les journaux, à la radio ou à la télévision, images et textes à collectionner, coupons de fidélisation, communautés sous forme de clubs publiant des magazines promotionnels. C'est pourtant LEGO qui lança l'un des phénomènes multimédiatiques les plus spectaculaires et les plus exemplaires des années 2000 : la gamme Bionicle, qui mêle figurines, jeux de construction, fictions populaires multi-supports (imprimé, télévision, jeux vidéo, CD-Rom, cinéma), communautés de joueurs sur internet, univers partagé, et tous les produits non ludiques dérivés (brosses à dents, vêtements, sacs, etc). Stig Hjarvard, dans une étude de 2004, estimait que Bionicle exemplifiait les quatre paliers d'un processus de *médiatisation* de l'industrie du jouet l'orée du XXI^e siècle :

1. Media as information channels. Apart from advertising [...], media [...] as an alternative way of providing building instructions and product information. [...] This begins in 1997.
2. Media as an additional and supportive activity. Media products become a minor part of the product line. The first real PC game is introduced in 1997 [...] This conception of media reflects a simple imitative strategy : new media companies have great success in selling computer games to LEGO's core consumers : boys. Consequently, LEGO must also have such items in its product line.
3. Media as integrated activity. [...] Computer games and media characters become part of almost every product line.
4. Media as spearhead and image promoter. [...] By associating the bricks with digital media, the LEGO bricks can be projected as a toy of the future — and not as a toy of the past.

Harjvard rappelle en effet que la firme a progressivement intégré les trois aspects qu'il considère comme définitoires d'un produit médiatisé :

- Imaginarization. A process through which the symbolic content of the toy, instead of referring to the existing reality, comes to refer to an imagined world.
- Narrativization. A process through which the bricks, due to their physical design, marketing or accompanying text, motivate a play with narrative qualities.

- Virtualization. A process through which the bricks lose their physical and tactile sensuous form and become represented in virtual universes².

L'année où cet article fut publié, la firme se prévalait de chiffres d'impact à hauteur de 85% de la classe d'âge visée (garçons de 6 à 12 ans)³, ainsi que de départements cinéma, jeux vidéo et parcs d'attraction venant en appui du département spécialement consacré à Bionicle. Quatrième producteur mondial de jouets en 2011, elle n'est pourtant toujours pas cotée en bourse.

Une description fine de la gamme Bionicle fait apparaître d'emblée, non seulement son adéquation étroite aux problématiques de porosité intermédiatique et d'exploitation de la fiction décrites par Letourneux⁴, mais son innovation majeure, étroitement liée à la nature des objets composant le coeur de production de la firme LEGO (des pièces de jeux de construction). Dans le processus de médiatisation décrit par Hjarvard, la gamme accomplit, après la généralisation de séries thématiques favorisant l'imaginaire, le passage de LEGO à la narrativisation ; on montrera en quoi l'introduction du narratif dans cette gamme a répondu à cet objectif-maître de l'industrie des biens de consommation en régime médiatique : consommer du média, c'est encore jouer au jeu-noyau (ici, des LEGO). Mais on verra aussi en quoi ce cadre narratif peut suggérer des analyses qui vont au-delà de la théorie du marketing ou de la didactique du jouet⁵, et qui ont trait aux usages contemporains de la fiction et à la psychologie du développement en matière de maîtrise de la temporalité.

Lors du lancement de Bionicle en 2000-2001 (Europe puis Amérique du Nord), les figurines mises sur le marché se présentent comme des assemblages thématiques, de type LEGO Technic⁶, assorties de notices de montage. Ces notices portent le projet de production industrielle de la gamme, et ses astuces principales. Les instructions

² Harjvard S., « From Bricks to Bytes », in Bondebjerg & Golding, *European Culture and the Media*, 2004, pp. 43-63.

³ Cf. *Business Wire*, 7 juillet 2004, article en ligne [consulté le 15 avril 2011, ainsi que toutes les références électroniques de cet article] : http://findarticles.com/p/articles/mi_m0EIN/is_2004_June_7/ai_n6056829/

⁴ [REF Letourneux novellisations jeux]

⁵ Les quelques références secondaires sur la gamme Bionicle sont en effet essentiellement consacrées à des questions d'ergonomie, et de marketing. Voir par exemple Martin Cortney V., « Toward More Usable Pictorial Assembly Instructions for Children », in *Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting Proceedings*, 2007, pp. 1025-1028 ; article en ligne :

<http://www.ingentaconnect.com/content/hfes/hfproc/2007/00000051/00000017/art00008> ; Plagens, Brett, Rugimbana, Robert, & Silver, Jonathan D., « Toy stories : the strategic use of narratives in the branding of traditional toys », in *Australian and New Zealand Marketing Academy Conference*, 1-3 December 2008, Olympic Park, Sydney, article en ligne : <http://eprints.qut.edu.au/17995/>.

⁶ Les deux gammes restent globalement compatibles, mais la gamme Bionicle se spécialise dès 2003 avec des pièces spécifiques.

permettent non seulement de monter la figurine représentée sur la boîte, mais aussi d'en confectionner d'autres, par combinaison des pièces avec celles d'autres boîtes et/ou de sacs de pièces libres (appelés « collectibles »). Ces instructions sollicitent à leur tour la pulsion de collection, en désignant des canaux privilégiés pour se procurer de nouvelles notices pour de nouveaux personnages : soit en s'abonnant à la revue *LEGO Magazine* (organe de presse du Club LEGO) qui en publie régulièrement, soit en composant des codes à validité limitée inscrits sur les boîtes et donnant accès, dans le site web *Bionicle* (<http://www.bionicle.com>), à des notices inédites. Ce système engendre rapidement une production fanique de notices non-officielles et de forums d'échanges sur internet, les meilleures contributions trouvant à s'exposer sur le site *Bionicle*. Mais ce n'est pas tout. L'innovation principale de ce projet de production repose sur le cadre narratif qui justifie les familles de personnages, dans une telle synergie qu'employer le terme de « novellisation »⁷ relèverait ici du faux-sens : le récit accompagne la mise sur le marché des séries de la gamme, il en est l'argument principal et il en structure la dynamique de commercialisation. Ce cadre est transmis aux acheteurs par plusieurs canaux qui redoublent, bien évidemment, les canaux de diffusion des notices de montage : nouvelles et petits récits dans le magazine et le site web officiels ; mini CD-Rom dans certaines boîtes de figurines ; éléments de narration et de description du monde imaginaire échangés sur les forums et sites web d'amateurs qui voient très rapidement le jour, en particulier *Kanohi-Power* (site de news, de descriptions, de photos et de notices) et *Bionicle Zone Community* (forum de questions et de discussions), qui fusionnent dès 2002 pour former le vaste site *BZPower* (ou BZP). Ainsi, pour 2001, la curiosité des acheteurs est d'emblée excitée à travers toute la gamme vendue au fil des mois, et dont les intitulés reprennent les noms de familles de personnages et/ou de lieux-clés de monde imaginaire. Les lots promotionnels, bien sûr, mais aussi les sachets de « collectibles » augmentent encore la sollicitation, puisque ces derniers sont composés aléatoirement : une pièce rare peut nécessiter l'achat de plusieurs sachets (modèle marketing des jeux de cartes de type *Yogi Oh*). Un premier bouquet de supports médiatiques narratifs, enfin, est savamment disséminé dans les sets et les boîtes.

[citation à encadrer SVP]

⁷ Cf. Letourneux, [article cité](#).

Summer 2001 - Toa

Collectible

- 8525/8530 Kanohi Mask Pack
 - *Consisted of two random Kanohi masks and a Toa head piece.*

Box Sets: Turaga

- 8540 Vakama
- 8541 Matau
- 8542 Onewa
- 8543 Nokama
- 8544 Nuju
- 8545 Whenua
 - *Included instructions to combine all six sets into a "Turaga Nui", which is considered canon, but never appeared in the storyline.*

Canister Sets: Toa (later designated "Toa Mata")

- 8531 Pohatu
- 8532 Onua
- 8533 Gali
- 8534 Tahu
- 8535 Lewa
- 8536 Kopaka
 - *Included instructions to combine sets into two Toa Kaita: Pohatu, Onua, and Tahu into Akamai; and Gali, Lewa, and Kopaka into Wairuha.*
 - *Early releases of Toa included mini CD-ROMs with content about the Toa.*

Titans: Rahi

- 8537 Nui-Rama
 - *Included instructions to build a Nui-Kopen.*
- 8538 Muaka & Kane-Ra
 - *Included instructions to build a Kuma-Nui.*
- 8539 Manas
 - *Included instructions to build a Mana Ko.*
- 8548 Nui-Jaga
 - *Included instructions to build a Kahu bird.*
- 8549 Tarakava
 - *Included instructions to build a Tarakava Nui.*

Other

- 8546 Power Pack
 - *Consisted of a three-track music CD, a chrome silver "Kanohi Rua" (shaped like a Kanohi Hau), and the Matoran, Hafu.*

Promotions

- "Tohunga" were distributed as part of a McDonald's Happy Meal promotion in Fall 2001. ("Tohunga" were later renamed "Matoran").
 - 1388 Huki (later renamed "Hewkii")
 - 1389 Onepu
 - 1390 Maku (later renamed "Macku")
 - 1391 Jala (later renamed "Jaller")
 - 1392 Kongu
 - 1393 Matoro
 - *Included instructions to combine sets into two Tohunga Kaita: Huki, Onepu, and Jala into one; and Maku, Kongu, and Matoro into another, neither of which is included in the canon storyline.*
 - *Included instructions to combine all six sets into a "Tohunga Nui".*
- "Turaga Kabaya" were distributed along with Kabaya sweets packages in Japan during late 2001.
 - 1417 Vakama (Similar to Set 8540)
 - 1418 Matau (Similar to Set 8541)
 - 1419 Nokama (Similar to Set 8543)
 - 1420 Nuju (Similar to Set 8544)
 - *Included instructions to combine all four sets into a "Turaga Kaita".*

- *Visitors to Legoland could receive a free translucent green Kanohi Miru. Those at European Legolands could also buy copper-colored Noble Huna and Noble Komau.*
- *Toys "R" Us had a promotion distributing copper-colored Noble Huna masks.*⁸

Le récit de l'histoire est rédigé essentiellement par l'écrivain Greg Farshtey (assisté d'une équipe de scénaristes), dont la carrière s'est, depuis lors, principalement déroulée au sein de la firme LEGO. Les premiers épisodes esquissent non seulement un univers imaginaire de *science fantasy* (globalement futuriste mais calqué sur les formes médiévisantes et épiques de la *fantasy*), mais des « destinées » attribuées à chaque figurine, et un scénario global qui les anime et oriente leurs actions. Le modèle de récit s'inspire ainsi, aussi bien de celui du *role play* (détermination d'un ensemble de possibilités pragmatiques et morales et insertion du personnage dans un scénario diagrammatique à choix) que de celui de *l'heroic fantasy* (schéma narratif de quête solitaire ou en équipe, épreuves associées à un ensemble d'énigmes définissant le monde imaginaire). Sommairement résumé, le scénario de Bionicle définit une situation initiale (les îles paradisiaques de Mata Nui, sur une planète plongée dans le chaos), des actants fondamentaux (les Matoran, villageois autochtones ; Makuta, l'entité malveillante, et ses monstres guerriers, les Rahi ; les Toa, héros bienveillants chargés de remettre de l'ordre dans tout cela), un objectif (rassembler d'antiques « masques » détenteurs de certains pouvoirs) et, logiquement, les premières étapes de la quête et des associations actanciennes. Les figurines commercialisées forment deux premières séries de personnages (une série de bons et une série de méchants), les instructions de montage permettent de les combiner pour augmenter cette population, et l'inventivité de chaque fan spécifie son extension personnelle du canevas ainsi fourni, à travers ce qui prend rapidement le nom de MOCs (pour *My Own Creation*, déclinable au pluriel). Les lieux imaginaires et les machines restent du ressort de la fiction médiatique imprimée ou numérique (du moins au début ; certains assemblages de machines seront commercialisés à partir de 2005). Au fil des livraisons de la revue *LEGO Magazine* (rapidement relayée par le site *Bionicle*), des romans de Greg Farshtey (chez Harper & Collins), de trois séries de bandes dessinées (chez DC Comics), des nouvelles publiées en ligne ou dans le magazine, des échanges sur les forums, des nouveaux sites web, des DVD, des jeux vidéo..., les épisodes de quêtes et de combats s'ordonnent dans ce que les amateurs ont appelé les « arcs » narratifs d'un univers en constante expansion, mais

⁸ Encyclopédie participative *Wikipedia*, en ligne : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Bionicle_toys#Summer_2001_-_Toa

sous un vigilant contrôle diégétique. Les figurines mises sur le marché répondent, année après année, toujours au même principe : chaque année, un nouvel épisode du récit voit l'entrée en scène d'une nouvelle famille de figurines, combinables entre elles pour produire un nombre conséquent, mais fini, de personnages officiels — et un nombre infini de MOCs non-officiels, qui viennent s'exposer dans les galeries de photos des amateurs, et dont les exploits et aventures sont narrés sous forme de fanfictions. *LEGO Magazine* (par une méthode usuelle de courrier des lecteurs), *BIONICLE.com* et *BZPower* en publient quelques-unes, parfois sélectionnées par des concours ; *Bionicle Sector 01*, le premier et plus puissant wiki de la communauté, en assure les archivages successifs⁹. On peut prendre la mesure de la narrativité participative en comparant les canaux de narration entre 2001-2003 (1^{er} arc, intitulé *Bionicle Chronicles*) et 2006-2008 (3^{ème} arc, intitulé *Bionicle Legends*)¹⁰ : la part de productions concertées en amont dans les départements « média » de LEGO diminue au profit des fanfictions.

2001-2003	2006-2008
<p><i>Bionicle Chronicles</i></p> <p>Principaux supports narratifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tétralogie romanesque <i>Bionicle Chronicles</i> • Série de comic books <i>Bionicle</i> (diffusée au sein du Lego Club, puis publiée en ligne sur le site officiel Bionicle.com) • Film diffusé en DVD uniquement, puis novellisé : <i>Bionicle: The Mask of Light</i> • Jeu vidéo téléchargeable sur le site officiel : <i>Mata Nui Online Game</i>. • Jeux vidéo, parmi lesquels <i>Lego Bionicle</i> (le seul considéré comme officiel) <p>Supports secondaires détaillant l'univers imaginaire et des branches narratives :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Bionicle: The Official Guide</i> • Dessins animés diffusés en ligne sur le site officiel • Jeu vidéo en ligne <i>Mata Nui Online Game 2</i>, sur le site officiel. • "The Legend Continues", histoire interactive sur le site MaskofLight.com. 	<p><i>Bionicle Legends</i></p> <p>Principaux supports narratifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cycle romanesque de 8 volumes, <i>Bionicle Legends</i>. • Série de comic books <i>Bionicle: Ignition</i> (diffusée au sein du Lego Club, puis publiée en ligne sur le site officiel Bionicle.com) • Cycle de livres pour jeunes lecteurs, notamment <i>Bionicle: Journey of Takanuva</i>. <p>Supports secondaires détaillant l'univers imaginaire et des branches narratives :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide <i>Bionicle: Dark Hunters</i>, rédigé selon le point de vue d'un personnage particulier (Shadowed One, chef des chasseurs des ténèbres) • Guide <i>Bionicle World</i>, rédigé selon le point de vue d'une famille de personnages (l'Ordre de Mata Nui) • Nouvelles : <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>The Many Deaths of Toa Tuyet</i>, hébergé sur le forum de BZPower. ○ <i>Dreams of Destruction</i>, <i>Gali Nuva's Blog</i>, <i>Into the Darkness</i>, <i>Dark Mirror</i>, et <i>Destiny War</i> sur le site officiel consacré à la « storyline » BionicleStory.com. ○ <i>The Kingdom</i>, accessible

⁹ Wiki *Bionicle Sector 01* : <http://biosector01.com>.

¹⁰ Certaines de ces sources ne sont plus disponibles, par exemple le site officiel « Mask of Light » ; les sites communautaires comme *Bionicle Sector 01* sont beaucoup plus stables.

	<p>uniquement aux membres du Club Lego, par mot de passe disponible sur la couverture d'un roman du cycle ; puis archivé en libre accès sur le wiki Bioniclesector 01.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Hope</i>, en libre accès sur le wiki <u>Bioniclesector 01</u>. • Jeu vidéo en ligne <i>Voya Nui Online Game</i> <p>L'arc complet a été adapté en jeu vidéo sous le titre <i>Bionicle Heroes</i> ; un roman paru en 2009, <i>Raid on Vulcanus</i>, est parfois cité dans les supports de cet arc narratif.</p>
--	--

La synergie entre la communauté, le récit officiel et les nouveaux produits est d'une complexité à la hauteur de ce communautarisme narratif. Son évaluation exacte demanderait une quantification précise, dont on indiquera ici seulement les orientations en termes d'étude qualitative. Greg Farshtey répond quotidiennement, par messagerie personnelle, aux questions posées par les internautes sur le site officiel ou sur *BZP*, et parfois commente leurs réalisations exposées dans les galeries de photos en ligne. Les commentaires de ces échanges font naître des interactions nouvelles, de nouveaux engouements dans les fils de discussion des forums (*fads*) et de nouvelles branches de la narration oscillant entre un statut officiel et non-officiel. Le forum de *BZP* installe en effet dès 2003 une section spécialement dédiée aux réponses que « Greg » a personnellement envoyées aux fans, qui les recopient sur le forum en tant qu'éléments « garantis » de la diégèse. Au moins quatre sections de type « Official Greg Dialogue », « Official Greg Quotes » sont ouvertes entre 2003 et 2008. Les épisodes du récit puisent bien évidemment une large inspiration dans ces échanges, au gré de ce que l'on pourrait appeler les réponses aux énigmes les plus intrigantes (ou ayant suscité le plus de questions), qui font non seulement basculer certains *fads* de la zone non-officielle à la zone officielle, mais déterminent également les choix narratifs de Farshtey. On peut très probablement expliquer ainsi l'anachronie narrative qui caractérise le second arc de l'histoire (novellisé dans la série romanesque portant le titre *Bionicle Adventures*), et qui engage toute la posture fictionnelle des consommateurs à partir de 2004 (on y reviendra). Les chaînes de production donnent une existence physique à certains personnages de l'histoire sous des formes qui vont à leur tour alimenter la hiérarchie des continuations et ramifications de l'histoire : des « collectibles » aléatoires aux « Titans » (grandes boîtes de plus de 100 pièces), en passant par les « canisters », boîtes cylindriques en plastique rigide coloré elles-mêmes collectionnables (parce qu'elles

comportent parfois des codes d'accès, mais aussi pour leur esthétique et leur fonction architecturale dans les jeux mimétiques), et bien sûr les offres promotionnelles, tous les formats de commercialisation s'adaptent aux cadres du scénario, influencent les jeux des consommateurs, et orientent les pulsions d'achat. La gamme Bionicle donne ainsi l'exemple d'une rentabilisation à hauteur fictionnelle de deux vieilles ficelles de marketing (la compulsion sérielle, les séries limitées). A plusieurs reprises, des concours sont organisés par LEGO, soit pour confectionner un nouveau personnage officiel à partir des pièces existantes, soit pour rédiger un épisode ou un fragment d'épisode de l'histoire. La répartition des appels indique les priorités de la firme en termes de contrôle de la marque : les concours de fiction sont ouverts dans des sites internet, officiels ou non ; les concours de construction, quant à eux, émanent uniquement des revues *LEGO Magazine* et *LEGO Brickmaster Magazine*, des canaux beaucoup plus contrôlés. Les figurines obtenues donnent lieu, dans certains cas, à des astuces de scénario aussi bien qu'à la commercialisation d'accessoires inédits, par exemple le « Spear of Fusion » (lance de fusion), sorte de fusil composé de dix pièces et dont l'usage justifie la combinaison de deux figurines en ce que les fans nomment une *fusion*. A côté des épisodes fusionnant officiellement certains personnages entre eux (le premier cas étant le plus simple : un Toa du Feu fusionné avec un Toa de la Terre pour aboutir à un héros plus puissant), des fusions non-officielles voient le jour, par exemple cette astucieuse « fusion de Piraka » :

créature monstrueuse [...] créée quand Vezon vise simultanément Vezok et Reidak avec sa lance de fusion. Obéissante à Vezon et réunissant plus que la force des deux Piraka, la créature a vite fait de mettre les quatre autres Piraka à terre. Vezon défusionne ensuite les deux Piraka, que le choc laisse également inconscients.¹¹

Elaborée par un fan membre de *BZP* (dont le pseudo est ChocolateFrog), cette « fusion de Piraka » n'a pas accédé au rang de personnage officiel de la saga, mais fait néanmoins une apparition dans un numéro de la série de comics *Bionicle Ignition*, puis dans un volume du troisième cycle romanesque (*Bionicle Legends*) ; la « lance de fusion » qu'il utilise a quant à elle été commercialisée l'année suivante. On conçoit que les fans puissent passer du temps à y voir clair ; *Piraka Fusion* est, de ce point de vue, un cas exemplaire de figure-frontière alimentant soit un discours critique érudit, soit des extensions parafictionnelles destinées à intégrer peu ou prou la figure à l'univers

¹¹ Encyclopédie participative Wikipedia française : http://fr.wikipedia.org/wiki/Piraka#Fusion_de_Piraka

imaginaire. Une comparaison entre 3 wikis différents mettrait déjà en lumière la palette d'options des amateurs¹².

Un dernier point caractéristique des usages de la fiction observables chez les consommateurs de l'univers Bionicle réside, en effet, dans l'intense activité de « compilation encyclopédique » des fans (je désigne ainsi, à la suite d'autres études¹³, l'ensemble de connaissances nécessaires à la compréhension des lois régissant l'univers imaginaire, lois générales indissociables de celles, plus locales, qui régulent les comportements des personnages et les soubassements de l'action). La nature des Bionicles, et le mode d'appréhension du monde où ils évoluent, est le lieu d'une interrogation toute spéciale : ils ne sont ni humains, ni robots, mais donnés comme « êtres vivants » composés de matériaux et d'organismes spécifiques (par exemple le « protodermis »), et leur nom est le mot-valise de « biological » et « chronicles », autrement dit « chroniques biologiques ». Une énigme de monde réside donc au fondement de toute l'élaboration diégétique, et une part majeure de l'activité fictionnelle, comme dans la science-fiction, consiste ainsi à coupler la progression de l'histoire (globalement, on l'a dit, organisée en quête épique) avec la progression de l'élucidation logique de l'énigme, d'où la caractérisation commune de cet univers comme appartenant à la *science fantasy*. La recherche d'informations permettant de comprendre les pouvoirs mystérieux des Bionicles se fait principalement à travers le recoupement des nombreux éléments d'un récit qui se donne, on l'a vu, comme fragmenté — sinon fragmentaire : les lois du marketing dictent ici une stratégie narrative lacunaire, susceptible de ménager des pulsions d'achat aussi bien que de rester ouverte pour des réponses rencontrant la demande des acheteurs.

La réplique comportementale des fans, favorisée par le démarrage véritable du réseau internet (déploiement du réseau câblé, et surtout de la technologie ADSL, entre 1995 et 2000 selon les pays), constitue un étonnant composé : d'un côté, une adhésion enthousiaste aux récits et à leur distillation minutieuse par les organes de la firme LEGO ; de l'autre, une compilation parallèle, dans une extraordinaire floraison de sites web, blogs, forums et wikis rédigeant et corrigeant mille et une fois des fiches

¹² Sur le wiki *Bionicle Sector 01* : http://www.biosector01.com/wiki/index.php/Piraka_Fusion ; sur l'encyclopédie participative *Wikipedia* française : http://fr.wikipedia.org/wiki/Piraka#Fusion_de_Piraka ; sur le wiki *The Bionicle Wiki* : http://bionicle.wikia.com/wiki/Piraka_Fusion [pages consultées le 15 avril 2011]

¹³ Voir par exemple Saint-Gelais R., *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Nota Bene, 1999 ; Langlet I., « Transfictionnalité en régime non narratif », in Saint-Gelais R. et Audet R., *La fiction. Suites et variations*, Presses Universitaires de Rennes / éditions Nota Bene (Québec), 2007, p.51-70.

descriptives des personnages, de leurs pouvoirs, de leurs exploits et de leur généalogie. La présentation d'une « chronique », la combinatoire présidant aux assemblages de figurines issues d'un jeu de construction, et le mode épique global de la narration, suggèrent en effet aux amateurs l'importance d'une compréhension des familles et des lignées, des mutations qu'elles ont subies, et donc d'une histoire globale du monde imaginaire. C'est cette histoire globale et les promesses de résolution des énigmes et mystères des « Bionicles » que les fans commencent à compiler dès 2002. Toute lecture, nécessairement partielle, de cette compilation procure un véritable vertige (accentué par l'exotisme très calculé de l'onomastique choisie¹⁴) ; par exemple :

Shortly after transforming, Takanuva helped defeat the remaining Rahkshi. With the assistance of the Toa Nuva, he built a vehicle called the Ussanui, using designs stored within his mind, from Rahkshi parts, powered by a Kraata. The Kraata returned to Teridax, leading Takanuva to Mangaia. The Ussanui was wrecked when Takanuva used it to break through the door to the lair. It was then that Hahli emerged from the wreckage of the Ussanui and volunteered to be the Chronicler now that Takua was a Toa. Takanuva accepted, sending her up to the surface to summon the Matoran¹⁵.

ou encore :

Piraka

Dans l'univers de fiction Bionicle, les Piraka sont les méchants de l'année 2006.

Le mot « Piraka » a été choisi par les six monstres décrits ci-dessous pour se qualifier eux-mêmes. D'un point de vue interne à l'univers, le mot « Piraka » signifie « voleur et meurtrier », mais avec une connotation de violence exceptionnelle. Typiquement, on qualifie de Piraka un voleur qui, pour prendre un objet au centre d'un village, ne cherche pas à s'infiltrer discrètement mais au contraire détruit tout sur son passage pour qu'on s'enfuit devant lui. Le terme est assez vulgaire. Pour les héros, il est surprenant qu'il existe des êtres assez abjects pour revendiquer un nom aussi infamant¹⁶.

On remarque dans ce dernier exemple un mélange étonnant (et assez comique) entre l'immersion dans le monde fictif et le recul réaliste nécessaire à l'explicitation critique de l'objet. Plusieurs travaux ont déjà balisé cette problématique discursive, qui voit les producteurs de fiction naviguer entre des postures narratives et des postures descriptives, l'immersion fictionnelle et le recul spéculatif. L'activité encyclopédique de

¹⁴ Cette onomastique a été à l'origine d'un retentissant procès intenté par la communauté Maori à la firme LEGO. Voir Brincker B., « Clash of Communities:

A Study of the LEGO product Bionicle », conférence à EMTEL Conference, 23-26 avril 2003, London School of Economics, London ; article en ligne : <http://www.emtelconference.org>.

¹⁵ Wiki *Bionicle Sector 01*, en ligne : <http://www.biosector01.com/wiki/index.php/Takua/Takanuva#Takanuva>

¹⁶ *Wikipedia* français, en ligne : http://fr.wikipedia.org/wiki/Piraka#Fusion_de_Piraka

l'univers Bionicle est représentative à double titre de cette hésitation décrite par Saint-Gelais :

la fiction a ceci de particulier qu'elle permet une oscillation, parfois chez le même lecteur, entre la perspective externe, qu'on pourrait aussi qualifier de *métafictionnelle* (considérer les entités fictives comme fictives, déterminées de part en part par le texte qui les instaure) et la perspective interne, encline à multiplier ce que j'appelle les parafictionnalisations, c'est-à-dire les résultats que le lecteur établit, que ce soit sous le mode du constat ou de celui de la supposition, *pour les verser au compte de l'histoire*.¹⁷

Au premier titre (et suivant en cela les phénomènes comparables d'expansion fictionnelle de *Star Trek*, *Sherlock Holmes*, ou *Dune*), tous ces textes, fiches, résumés et listes s'emploient à mettre en cohérence, ou au moins à faire la part de l'officiel et du non-officiel dans les hypothèses, suppositions et versions d'histoire qui circulent sur le réseau (posture externe) — ce qui revient dans la plupart des cas à faire la part du « vrai » et du « faux » au sujet de tel ou tel élément de l'histoire, par exemple cette « fusion de Piraka » dont il était question tout à l'heure (posture interne). Au second titre, les discours sur l'univers Bionicle sont tous plus ou moins pris dans la problématique du jouet, des figurines, « mutations », combinatoires et « fusions », de leur date de mise en circulation, des numéros de série des « sets » qui permettent de les monter (posture externe, encore accentuée à partir du moment où certains lots ont été épuisés et où le marché de l'occasion s'est développé sur les sites de vente aux enchères) ; mais en même temps, ces notifications techniques sont associées aux développements du récit qui a accompagné les étapes de mise sur le marché, voire aux extensions faniques de ce récit, pour signaler par exemple l'extrême importance de telle pièce ou la nécessité absolue, sous peine de ne rien comprendre à l'histoire, de parvenir à assembler telle mutation (posture interne). Un développement fanique francophone datant de 2007 donne un exemple spectaculaire de l'intime association de ces deux postures : bien qu'ayant décidé de construire une histoire parallèle (et donc de ne pas se plier intégralement aux éléments officiels du scénario de Farshtey), l'auteur de « Universcape XI » définit ainsi son objectif :

je voulais créer une "année" à la façon Bionicle en faisant participer un maximum de membres. Pour informations et pour ceux qui ne seraient pas familier, une année dans l'univers Bionicle se compose de divers éléments. Tout d'abord six modèles (aussi appelés sets) de taille moyenne qui constitueront les méchants et six autres encore de même taille qui constitueront les gentils

¹⁷ Saint-Gelais R., « La fiction à travers l'intertexte », Colloque Fabula *Frontières de la fiction*, 1999 ; article en ligne : <http://www.fabula.org/forum/colloque99/224.php>

(jusqu'à présent des Toa). Quatre mais plus généralement six petits sets au contenu divers selon les années (matoran, turaga, rahi, etc). Entre trois et huit grands sets appelés Titan ou Warriors. Il faut savoir que dans ce type de set, aux prix plus élevés, le contenu change selon les années. Vous pouvez tout aussi bien trouver des grands bionicle atteignant 25 cm ou alors des Toa tout simple avec un véhicule ou rahi comme monture. Il existe aussi des modèles appelés Special Edition, mais à part quelques exceptions j'aurai tendance à les considérer comme des Titans du fait de leur prix ou taille. Enfin, il faut une storyline (histoire) pour rassembler tout ces personnages. Celle-ci doit aussi s'inscrire dans l'ensemble de l'univers Bionicle.

C'est donc sur ces bases là que j'ai lancé le topic, créer une année en commençant par les sets nécessaires jusqu'à la storyline en passant par l'aspect des boîtes.¹⁸

Cette seconde ligne de partage, entre effacement et soulignement des déterminismes de l'industrie du jouet, acquiert une grande importance dès lors qu'on se souvient du principe historiographique choisi par Farshtey pour sa scénarisation. N'y a-t-il pas, en effet, une sorte de contradiction entre les nécessités cognitives du récit (comprendre le passé, le fouiller dans ses moindres détails pour élucider l'énigme de Mata Nui) et le principe anhistoricisant des produits de consommation de masse, en particulier ceux de l'industrie du jouet et tout spécialement ceux de la firme LEGO, dont l'image de marque est associée aux vertus intemporelles du jeu de construction encourageant la créativité de l'enfant ? On y reviendra.

Quoi qu'il en soit, la symbiose entre des postures possiblement contradictoires est décelable, a contrario, dans les avertissements amusants d'une page comme celle-ci, par exemple¹⁹ :

¹⁸ Forum *Bionicle Legends*, topic « Universcape XI », 2007 ; en ligne : <http://bionicle.forumpro.fr/t2640-universcape-xi>

¹⁹ Wiki *The Bionicle Wiki*, article sur « BZPower », en ligne : <http://bionicle.wikia.com/wiki/BZPower>

The BIONICLE Wiki [Community](#) | [Wiki Metru](#) | [Bionicle Knowledge](#) | [Other Languages](#)

BZPower [Edit](#) 8 [Talk](#) [Like](#)

BZPower is a real-life article



BZPower is not part of the BIONICLE storyline, which means that BZPower should not be used to support storyline details or other canon sources.

BZPower is the largest Bionicle fansite on the internet, with daily updated news, buzzing forums, and the latest story spoilers, BZP is the place to go for Bionicle discussion.

[Contents \[show\]](#)

[History](#) [Edit](#)

[Kanohi Power and BZCommunity](#) [Edit](#)

Mais aussi, et d'une façon plus profondément significative, dans les pages « About » des plus grands sites web de fans, qui adoptent un mimétisme discursif troublant avec l'objet de leur passion. Dans l'exemple de *Bionicle Sector 01*, l'historique du wiki de référence reprend la stylistique, les épisodes épiques fondamentaux et la démarche de la *storyline*²⁰ :

The Departure of Crystal Matrix

On April 1st 2006, former owner and creator of BIONICLEsector01 suddenly announced his retirement from the BIONICLE fandom. The sudden announcement shocked the entire BIONICLE fandom, and many thought it was some sort of April Fools joke, which it was not. Consequent to his departure, The Kini of Crystal Matrix was set up in memory of the great Crystal Matrix, whose work had brought a complete encyclopedia of BIONICLE information to the entire world.

²⁰ Wiki *Bionicle Sector 01*, page « About », en ligne : <http://biosector01.com/wiki/index.php/BIONICLEsector01:About>

BIONICLEsector01:About

Parent Page: Expanded Universe

Characters | Creatures | Flora | Locations | Objects | Powers | Rahi | Sapient Species | Society | Vehicles | Events

LEGO | TECHNIC | BIONICLE | Hero Factory | **BS01 Wiki** | Policies | Sources | Expanded Universe | Saga Guides | Timeline

BIONICLEsector01, or **BIONICLEsector01 Wiki** is the largest and most accurate **BIONICLE** reference site and Wiki on the Internet.

Contents [hide]

1 History

1.1 The Beginning

1.2 The Golden Age

1.2.1 The Departure of Crystal Matrix

1.2.2 First Main Page Redesign Contest

1.3 The Great Downtime

1.4 The Erased

1.5 The Second Golden Age

1.5.1 Second Main Page Redesign Contest

1.6 The Skinning Age

1.6.1 BS01 Empire and VS01

1.7 The Community Age

1.7.1 Red Herring Game

Website	
Manager(s)	Swert
Type	BIONICLE Wiki Reference Site

Conclure ici à une confusion entre fiction et réalité serait, il me semble, aller trop vite en besogne (et, au passage, se priver d'un humour dont le raffinement va jusqu'aux jeux du style). La question vaut toutefois d'être posée, notamment parce que LEGO, avec cette gamme de jouets, a résolument tourné le dos à un principe pacifiste, voire antimilitariste fermement ancré dans ses valeurs d'entreprise et affirmé aussi souvent que possible dans ses productions : le brouillage des frontières entre réalité et fiction (plan pragmatique) se serait ainsi redoublé d'un brouillage axiologique. En réalité, on constate rapidement que l'emprise de la firme sur les arcs narratifs (au moyen, en particulier, d'une vigilance constante en matière de propriété intellectuelle) est le meilleur garde-fou en matière de repères cognitifs : aucun personnage, aucun élément narratif, aucun détail de l'univers imaginaire n'est partagé sans qu'il soit précisé s'il est *officiel* ou non. Ce réflexe, qui implique une posture externe à la fiction, laisse plutôt entrevoir, au sein de l'univers Bionicle, un ensemble de niveaux de maîtrise, de la fiction à la critique, de l'immersion à la prise de recul, que l'amateur peut parcourir non-linéairement et au sein desquels il peut faire ses apprentissages, accomplir ses réalisations et perfectionner ses positionnements cognitifs selon ses capacités, à ses rythmes.

En ce sens, la gamme Bionicle ne représente pas seulement un cas exemplaire de médiatisation selon Hjarvard (en vertu de laquelle « être en ligne » ou « lire une histoire » c'est encore « jouer aux LEGO ») ; c'est aussi une parfaite exemplification de ce que les psychologues du développement ont coutume de désigner par la métaphore des

« vagues », concurrente de « l'escalier » que les théories de Piaget ont popularisée. Pas un magazine familial, pas une émission éducative qui ne recoure à ces « paliers d'apprentissage » que nous serions censés gravir l'un après l'autre, de l'enfance à l'âge adulte, ou d'un niveau débutant à un niveau expert. La discussion de ces théories s'est pourtant développée de longue date : Robert Siegler, auteur de la métaphore des « vagues », commence à publier dès 1978 et s'impose à la fin des années 1980²¹. Selon cette orientation théorique, le développement de la conscience est beaucoup plus erratique (sans pour autant être en échec de ce fait), avec des progrès, des régressions, des effondrements ou des fulgurances que l'individu ne hiérarchise pas, qu'il combine en des stratégies personnelles. La maîtrise d'un concept peut ainsi s'appuyer sur une pratique émotionnelle, sociale, sensitive ; la reconduction d'erreurs fécondes peut être préférée à une rectification appauvrissante ; toutes ces « vagues » de compétences se chevauchent et se relayent dans un rythme et selon une logique non linéaire. Dans l'univers Bionicle, les compétences ne sont pas stratifiées mais combinées, et chacune peut prendre une fonction dans l'ensemble ludique : d'excellentes connaissances fictionnelles peuvent aller de pair avec un médiocre recul critique (d'où l'avertissement de la page « BZPower » dans le *Bionicle Wiki*) ; une pulsion narrative peut se combiner à l'expertise (comme dans la page « About » de *Bionicle Sector 01*) ; une maîtrise de la *storyline* et des séries de figurines assez globale pour être admise dans le club très fermé des fanfictions ou des fusions officielles n'empêche aucunement des créations de moindre envergure de s'imposer (ainsi des fusions de Piraka). Pertinence critique et passion fusionnelle sont souplement réparties dans les « mailles du réseau » communautaire et médiatique, et appropriables diversement.

On peut en prendre la mesure dans l'observation empirique du cheminement d'un jeune consommateur entre 8 et 10 ans, soit un âge parfaitement central dans la tranche d'âge ciblée par le produit Bionicle. Appelons-le Ben. L'observation ne prétendra pas à l'objectivité absolue, mais on a profité d'une situation idéalement *traçable* (grâce aux outils bureautiques et informatiques mis en jeu par l'enfant), et on s'est donné quelques précautions de méthode pour en extraire des analyses valant pour hypothèses.

Dans ses grandes lignes, le parcours de Ben fait se succéder les étapes suivantes :

²¹ Voir surtout Siegler, R. S., & Jenkins, E. A., *How children discover new strategies*, Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1989.

- a) vers 8 ans : des jeux de combat avec la figurine et des accessoires improvisés (notamment des impressions couleur de certaines images, utilisées comme effigies) ; une recherche d'informations et d'images sur internet ; des jeux en ligne ; un archivage d'informations sur l'ordinateur familial (signets de navigation, dossiers) ;
- b) vers 9 ans : la pulsion d'achat, d'une nature qui va en se complexifiant : d'abord les jeux d'imitation ont été redoublés par une activité de recherche d'information et de compilation personnelle ; puis toutes les occasions d'acquisition ont été saisies ; enfin, une sélection et une stratégie d'achat s'est développée sur le marché de l'occasion ;
- c) en 2011 (10 ans), le « fan » accompli :
- parfaite connaissance de la gamme (jouets + *storyline*), autorisant des commentaires critiques sur les informations obtenues et les sites visités ;
 - possession de près de cinquante figurines, dont certaines achetées dans des brocantes ou commandées à l'étranger ;
 - fidélisation (consultation quotidienne) auprès de sites variés : blogs et forums, sites commerciaux officiels en français et en anglais (recours à « Google traduction »), jeux en ligne, vidéos sur YouTube ou DailyMotion, galeries de photos sur Picasa, ces dernières affichées en fond d'écran ou en musique de fond ;
 - rédaction de fiches personnelles décrivant ses MOCs (personnages, actions, pouvoirs ou objets spéciaux) ;
 - réseau d'amis à l'école, avec / devant qui il pratique quelques échanges de pièces et des après-midis de jeux mimétiques élargis : combats, mais aussi revues de bataillons, actions quotidiennes des guerriers, quêtes, concertations d'équipe ;
 - pratique de l'exposition, statique mais néanmoins soigneuse, de la collection — dont font partie intégrante les boîtes cylindriques en plastique (*canisters*).

A ce stade, on peut conclure que le parcours de Ben est exemplaire du succès commercial de la gamme Bionicle : à partir d'une convergence de ses intérêts ludiques (construction, imitation, imagination, collection...), l'enfant est fidélisé en tant que consommateur de jouets et consommateur de fictions. Mais qu'en pense Ben lui-même ? Pour approcher sa vision de l'univers Bionicle, on a procédé à un entretien semi-directif : à partir d'une question-guide, on a laissé Ben à peu près libre de parler de sa passion, la question-guide restant une balise initiale qui autorise de temps à autre une

reformulation / redirection vers l'objectif de l'entretien. Dans le cas présent, la question initiale est : « Comment as-tu appris tout ce que tu sais sur les Bionicles ? » et l'objectif est d'approcher la manière dont l'enfant voit son propre parcours, autrement dit son usage de la gamme de jouets et des fictions qui l'accompagnent. On se soucie peu, en fait, de reconstituer le savoir exact de l'enfant ; on s'intéresse davantage à ses hésitations, ses remémorations, ses choix d'événements marquants, sa stylistique, son vocabulaire. L'entretien dure environ une heure, pendant laquelle Ben parle avec beaucoup d'intérêt tout en manipulant une figurine²². Il en ressort plusieurs détails intéressants.

Tout d'abord, le peu d'intérêt face au cadeau offert en 2007, et l'argument de sa redécouverte en 2009 : il est directement lié à l'image de marque des jouets (Playmobil en tant que jeu de figurines vs. LEGO en tant que jeu de construction). La valeur LEGO est donc parfaitement identifiable par l'enfant, mais pas avant d'avoir ouvert la boîte ; le jeu de figurines, lui, a généré une identification erronée, et concurrente. Remarquable également, le déclenchement de l'activité d'informations par le site web : Ben a cherché à savoir si d'autres figurines existaient, mais avant que l'occasion se présente d'aller dans un magasin de jouets, il a utilisé l'URL du site officiel, affichée de façon très visible sur la boîte. Le site web est ainsi, avant toute dimension multimédiatique ou fictionnelle, un outil de réponse immédiate à la pré-demande d'achat, quelle que soit l'heure ou l'endroit. Or, si la visite du site web a débuté par un désir d'achat, elle s'est vue immédiatement détournée vers « des trucs sur une planète nommée Bara Magna ». Le compte-rendu de Ben s'engage alors immédiatement vers le récit de l'histoire des Bionicles (changement de posture discursive), avec un grand luxe de détails, des citations parfois littérales (reconnaissables aux ruptures de style), et une notable absence de cohérence : il convoque en effet l'ensemble de ses connaissances acquises depuis deux ans pour décrire sa première visite du site web. Si on l'interroge alors, il répond en changeant à nouveau de posture discursive : « J'ai regardé partout sur le site, il y a 6 bonhommes en page d'accueil... » A partir de cette description méta-communicationnelle, Ben retrouve le fil de son parcours personnel, notamment la raison première de sa visite du site : « Dans les instructions des Bionicles du passé j'ai trouvé 30 Bionicles que je ne connaissais pas du tout. » Dans cette phrase, « Bionicles du passé » veut aussi bien dire « vendus les années précédentes » que « personnages d'une histoire ancienne » ; le souvenir de Ben sur l'absence de toute mention de Bara Magna

²² Voir en annexe les notes d'entretien.

dans cette section d'instructions indique le déséquilibre engagé d'emblée entre le présent de la consultation, qui place le consommateur dans l'époque développée par l'arc narratif en cours (et en 2009 il s'agit bien de Bara Magna, 4^{ème} et dernier arc du récit), et un passé tout à la fois matériel et diégétique. Ce déséquilibre est interprété par Ben, non pas comme le signe d'un site web mal fait, mais comme une énigme à élucider : la convergence du jouet et du récit trouve ici son efficacité, à travers un choix narratologique essentiel. En effet, le mode historiographique choisi par Farshtey oriente le nouveau visiteur vers une mise en réserve de ses questions et vers une démarche inductive qui ne s'applique pas qu'à la fiction, mais aussi aux figurines convoitées et au site web : en comprenant comment ce dernier est organisé, l'enfant ouvre la voie à ses futures explorations du « passé » — à comprendre ici comme passé du site web, passé des lots mis en vente, et passé de la planète.

Ce système exploratoire associe intimement le passé à la causalité ; du coup, une difficulté apparaît lorsque le « surf » de Ben le conduit aux récits du 2nd arc narratif (celui de Metru Nui, entièrement construit sur des flash-backs). La formulation de Ben associe de façon inextricable le temps de la commercialisation, le temps de l'histoire, et le temps de la narration, qui le conduit à « quelque chose de très étrange, qui se passe après mais vient avant dans la vraie histoire ». Pour Ben, cette « vraie histoire » est celle du monde imaginaire, et non celle de la gamme de jouets ; elle est identifiée comme futuriste (Ben y insiste à plusieurs reprises dans l'entretien), mais « trouée » par des incursions non-linéaires dans le passé. L'étrangeté est toutefois surmontée par l'enfant au profit d'un ultime changement de posture — ou, si l'on préfère, par un rétablissement dans le temps des lots et du site web et non dans celui de la « vraie histoire » : « en 2009-2010 on en est à Bara Magna et là ça se termine ». La clôture de la gamme est en effet pressentie, mais pas encore officielle lorsque l'entretien a lieu (automne 2010). En interrogeant Ben sur cette rumeur, on l'entend déployer tout son système d'information. Celui-ci apparaît comme fortement structuré en trois types de sources : le site officiel « qui s'occupe uniquement du futur », les « autres sites » qui concernent « le passé », et les forums communautaires que Ben identifie comme « des sites de dialogue entre adolescents ». Cette répartition procure à Ben, outre un système d'authentification, une stratégie d'investigation :

Autrefois Bara Magna était un grand univers mais il a disparu, et maintenant c'est les dernières nouvelles, le site officiel s'aligne sur chaque nouvelle réforme. Pour savoir le passé faut aller chercher des citations et des petits textes partout sur d'autres sites, c'est ça *surfer*.²³

Parmi les sites dont Ben donne les URL, on remarque que certains sites concernant « le passé » sont en réalité des sites officiels spécifiques (par exemple *Bionicle Story*) ; que sa notion du « futur » se ramifie entre le site officiel (futur de l'histoire) et les « sites de dialogue » (futur de la gamme de jouets, rumeurs, nouveautés). Ces erreurs confirment le principal enseignement de ce système de repérage : pour Ben, l'ensemble de l'univers Bionicle s'est organisé sur une ligne temporelle, et les différents supports y ont acquis des valeurs relatives. C'est ce qu'il résume fort bien lui-même, en fin d'entretien, quand on le lui demande :

Au début j'ai eu une boîte, j'ai regardé l'adresse sur la boîte et là tout commence ; j'ai vu le site officiel, toutes les notices anciennes qui m'ont intrigué, et là j'ai compris que j'en apprenais en fait sur le futur d'un passé que je ne connais pas, alors j'ai surfé.

La combinaison de ces deux approches de l'enfant observé (points de vue extérieur adulte et intérieur enfantin) dégage trois grands axes d'analyse et de discussion. Le premier concerne ce que Hjarvard définissait comme la médiatisation du jouet : la virtualisation adopte une voie originale, puisque ce ne sont pas seulement les éléments mais aussi les valeurs du jouet (jeu de construction, imaginaire, narration) qui sont dématérialisées et transférées à des pratiques où l'enfant ne manipule, emboîte et combine pas seulement des pièces en plastique mais aussi des informations, des images, des vidéos, avec une distinction complexe (et personnelle) de leurs valeurs. Il faut souligner que cette virtualisation ne supprime pas le jeu matériel, mais l'accompagne : l'enfant continue de manipuler ses pièces, de fabriquer des MOCs et des fusions, et poursuit ses jeux de combat, en les raffinant même jusqu'à des activités beaucoup moins épiques (quotidien des héros, expositions) qui laissent entrevoir une approche du mode réaliste et une capacité esthétique. Ici la date d'appropriation du jeu est peut-être importante : l'observation de Ben a lieu en fin de cycle industriel, à peine deux ans avant l'arrêt de la gamme. De la même façon que l'étude des adaptations cinématographiques d'une série comme celle de Harry Potter impliquerait des observations très différentes selon que les films sont ou non déjà disponibles au moment où le jeune lecteur découvre la série, l'analyse des usages de la fiction dans l'univers des jeux LEGO Bionicles doit

²³ Voir notes d'entretien en annexe.

tenir compte de ce facteur. Il détermine en particulier la manière dont l'enfant fait usage de l'ensemble multimédiatique : en fin de cycle, la saga Bionicle est un réservoir de récits à valeur causale (donc « passée », pour lui), alors que pour les consommateurs entre 2001 et 2009 elle a pu avoir d'autres fonctions : relance de l'intérêt, nouveautés, « futur », compulsion d'achat, concurrence communautaire. Peut-être peut-on faire l'hypothèse d'une synergie de puissance équivalente, mais inversée : entre 2001 et 2009, l'achat et la manipulation des figurines accompagnent, dans un système complètement ouvert, le feuilleton multimédiatique du développement narratif, alors qu'après 2009 le feuilleton devenu archive narrative²⁴ accompagne l'achat et la collection des figurines, dans un système officiellement fermé et qui ne reste ouvert que dans sa dimension strictement personnelle (non-officielle) : création de MOCs, de fusions et de fanfictions.

Le deuxième axe d'analyse concerne précisément cet aspect d'archive que prend la fiction-cadre à partir de 2009. Significativement, l'enfant a compilé les informations de la même manière que si l'archive n'était pas constituée. Il ressort de son choix qu'une part essentielle de l'activité médiatique de l'univers Bionicle, et du plaisir fictionnel qu'il propose, consiste en un jeu de piste dans les différentes versions, hypothèses et questions qui se posent au consommateur dès lors qu'il adhère au synopsis initial et à son énigme de monde. Deux raisons peuvent l'expliquer : la première, externe, relève de la nature d'internet et de son invitation à la navigation hypertextuelle, réticulant par principe l'acquisition d'informations. La seconde, qui n'en est pas exclusive, est interne à l'univers Bionicle et à son principe historiographique de narration. S'il y a un « plaisir du texte » à déceler dans la narrativité Bionicle, c'est probablement celle de l'énigme et de son élucidation, c'est-à-dire un plaisir récursif et abductif. En termes narratifs aussi, LEGO a transféré ici son cœur de compétence : la combinatoire toujours révisable. On saisisait ici, non seulement les usages de la fiction dans l'âge multimédiatique de l'industrie du jouet, mais encore une option narrative particulière choisie par la firme LEGO, décidément gagnante sur les deux plans²⁵ : l'option de la science-fiction et de sa temporalité calibrée pour une activation indépendante du moment de la lecture (ou de la consommation).

²⁴ Le site officiel *Bionicle Story*, ouvert en 2008, en témoigne : <http://www.bioniclestory.com/>.

²⁵ Hjarvard ne décèle cette capacité conceptuelle que dans la gamme LEGO Mindstorms, qui comporte des briques à puce pour des assemblages robotisés, et conclut à une symbiose narration / principe de jeu pour l'instant (i.e. en 2004) limitée. Mais ce faisant, il analyse un peu rapidement la logique narrative propre de la gamme Bionicle.

Ce serait le troisième axe d'analyse de cette étude, sans doute le plus riche en termes didactiques et poétiques. L'apprentissage du temps est l'un des fondamentaux les plus discutés de la psychologie du développement ; les approches cognitives constructivistes, les plus actuelles, qui valorisent le faisceau de compétences rationnelles et émotionnelles à l'oeuvre dans les apprentissages, peinent à modéliser l'ensemble de compétences que l'enfant met en oeuvre pour se repérer dans le temps et maîtriser les durées, cyclicités, repérages relatifs subjectifs ou objectifs, fondés sur une expérience personnelle ou sur une norme partagée²⁶. Le succès d'une gamme de jouets comme Bionicle peut tout à la fois conforter certaines études qui montrent la corrélation étroite entre la mise en activité du sujet et la maîtrise des repères temporels, et en infirmer d'autres qui hiérarchisent les compétences de traitement des concepts. Dans son usage des fictions Bionicle, Ben exemplifie une stratégie de repérage relatif, et néanmoins ferme, des bornes passé-présent-futur, et active une compétence largement partagée dans la culture populaire : la formule narrative de la science-fiction. Fondée sur des écarts temporels soigneusement inscrits dans un récit qui les arrange pour qu'ils aient toujours une valeur relative possible, cette formule narrative maintient en effet la projection du lecteur dans un axe ordonné (passé, présent, futur) ; quel que soit l'élément qui pose le futurisme, c'est celui-ci qui oriente le temps de la fiction. Dans le cas présent, la nature mi-vivante, mi-mécanique des Bionicles accomplit cette projection dans le futur ; la valeur d'énigme de leur univers engage un récit des origines qui dessine un passé à ce futur ; le présent du joueur se localise diversement entre ces pôles. Mais ce présent a beau être mobile (temps de la commercialisation, temps de l'usage, temps de la recherche d'informations), les deux bornes passée et future garantissent ses jeux de recherche et d'imagination, notamment à travers l'assimilation (somme toute de bon sens) du passé à un potentiel causal.

Sur cette base, on a pu montrer ailleurs²⁷ à quel point la formule littéraire de l'anticipation science-fictionnelle restait valide même après le rattrapage de son calendrier par le calendrier réel ; dans le cas de la *science fantasy*, affranchie plus nettement de cette course du temps, les ingénieries fictives restent les seuls arguments, peu datables et toujours déplaçables, de l'imaginaire futuriste. Or l'univers Bionicle développe un scénario de mutations continuées, qui peut valoir comme progression

²⁶ Pour une synthèse, voir Houdé, *La Psychologie de l'enfant*, 2e éd., Puf, « Que sais-je ? », 2005.

²⁷ Voir Langlet, *La science-fiction. Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Armand Colin (collection U), 2006, pp. 238-244.

ouverte vers un temps toujours plus lointain aussi bien que comme argument d'élucidation de mystères originels d'un très lointain passé. Une formule déclinée dans de nombreux supports et reprise comme un slogan de la gamme en fait foi : « In a time before time... ». L'utilisateur est donc installé aussi longtemps qu'il le souhaite dans un système temporel à balises marquées, bien que mobiles. Son apprentissage du temps est soutenu, malgré, ou grâce à, une invitation à circuler librement dans les zones-tampons, ce qui revient à manipuler le temps de la même façon qu'il manipule les pièces de ses personnages : nouveautés commerciales gagnées par la péremption, développement ouvert (2006) devenu archive fermée (2009), rumeurs indexées sur un futur incertain basculées en certitudes indexées sur des annonces officielles, temps des origines et temps d'un très lointain futur.

Il y a là beaucoup plus qu'un simple système temporel. L'observation montre que l'enfant affecte aux valeurs temporelles des valeurs de causalité, d'authentification, de libre interprétation, d'immersion fictionnelle ou de recul métadiscursif, bref toute une gamme de compétences logiques et critiques. La description du dispositif multimédia de l'univers Bionicle avait souligné l'intime association des cycles de production aux modes narratif, descriptif (ou encyclopédique), ludique, médiatique, participatif ou non. Les valeurs associées au présent, au passé et au futur se transfèrent sur ces modes d'activation et d'usage de la fiction, pour se répartir par exemple ainsi : aux « citations expliquant le passé » de Ben correspondent les sections encyclopédiques de *BZPower* ou de *Bionicle Sector 01* ; à ses jeux de combat continués correspondent, comme un présent qui perdure, les continuations du cycle de novellisations que Greg Farshtey assumera jusqu'en 2012, nonobstant la clôture de la gamme ; aux compatibilités techniques de la gamme Bionicle avec celle de Hero Factory, qui prend sa suite (industriellement parlant), correspondent les projections que le futurisme du scénario fondamental autorise. A l'instar du mot-valise qui les baptise, l'usage des Bionicles associe donc chrono-/-logiquement le temps, les valeurs logiques et une fiction participative caractérisée par une combinatoire du vivant et de la machine, du passé et de futur, de l'objet matériel et de ses représentations virtuelles, en une expérience anthropologique du temps d'un grand raffinement.

On y vérifie notamment, dans le sillage des post-piagétiens, que la formation du concept de temps chez l'enfant emprunte des voies non-linéaires. La conceptualisation du temps futur, en particulier, s'ouvre à des variantes autrement plus subtiles que le

"comptage de nuits" destiné à former la notion du "lendemain" ou du "surlendemain". La structure reposant sur le binôme variante / répétition est amplifiée et "divertie" (aux deux sens de "déviiée" et "amusée") par ces boucles imaginantes fournies en masse par la culture contemporaine : science-fiction, uchronie, steampunk, fictions préhistoriques ou d'univers parallèles. Nourrissant la dimension projective qui est au coeur de l'apprentissage du temps, ces modèles temporels d'une complexité extraordinaire ne remettent pas seulement en jeu la structuration de l'identité confrontée à la problématique du même et de l'autre ; ils agitent aussi la question de l'installation du temps présent, du recyclage du temps passé, et de l'activité fictionnante qui permet à l'enfant de se mouvoir dans une temporalité que l'antique "flèche du temps" ne suffit absolument pas à représenter graphiquement. Ils suggèrent peut-être aussi de résister à cette anhistoricité désirable que l'industrie de pure consommation peut encourager²⁸. Ne peut-on pas interpréter ainsi la bifurcation de LEGO Bionicle vers la nouvelle gamme Hero Factory ? Elle abandonne le récit imaginaire pour un univers partagé de type « police de l'espace » où les récits peuvent se développer comme autant de « missions » réparties par un « centre d'appels », sans mise en ordre temporel, au sein d'un support médiatique proche à la fois des séries télévisées et du standard d'émission participative :



²⁸ Voir les analyses de la société post-industrielle (Bell, *The Coming of Post-Industrial Society*, 1973) et de sa conception du temps « présentiste » (Hartog, *Régimes d'historicité, Présentisme et expériences du temps*, Seuil, 2003).

[lier l'image à <http://herofactory.lego.com/fr-fr/default.aspx>]

La charte graphique du site et des figurines est encore celle de Bionicle ; mais le principe en est totalement séparé. Les fanfictions y trouvent une répercussion facilitée, tant dans leur version écrite que leur version vidéo, les petits films d'animation de figurines d'amateurs ayant connu un engouement tel qu'ils font désormais partie du « jeu LEGO ». « Hero Factory », dont la traduction française officielle est « Où sont fabriqués les héros », n'affiche donc qu'en apparence une invitation à s'interroger sur les origines qui rappelle la gamme Bionicle : en effet, la réponse encouragée à cette question-titre est désormais projective, implique le futur du joueur (des missions inventives), et en accomplit l'archivage dans une sorte de présent permanent concurrentiel (tableau statistique en temps réel en page d'accueil). On peut redouter la philosophie qui se dégage de cette nouvelle gamme ; mais on peut aussi observer le réjouissant succès de la précédente — un succès tel que LEGO a autorisé Greg Farshtey à poursuivre le récit dans des livraisons romanesques — et faire confiance aux « consommateurs de jouets et de fictions » pour développer une intelligence spécifique de l'ère médiatique... la leur, en l'occurrence, et pleinement.

--

ANNEXE

Ben (10 ans) - Notes d'entretien, octobre 2010, env. 1h15.

Comment as-tu appris tout ce que tu sais sur les Bionicles ? Raconte-moi depuis le début.

Mon premier Bionicle c'est une copine qui me l'a offert en 2007. Je me suis dit : encore un Playmobil ! Et je n'y ai pas touché pendant 2 ans. Mais en 2009 je me suis dit : c'est quoi ce jouet ? Et finalement j'aimais ça, le montage m'a beaucoup plu. Je me suis dit : il y en a peut-être d'autres en magasin ? J'en ai vu d'autres sur la boîte et sur la boîte il y avait www.bionicle.com. J'ai été sur le site officiel. De là j'ai appris des trucs sur une planète nommée Bara Magna.

Une planète ?

Oui. Il y a longtemps dans un grand univers tournait un vieux caillou désertique, brûlant et froid à la fois. Il fallait se battre pour survivre. Dessus il y avait des villages, pour chaque élément : la pierre, la terre, la glace, le feu, l'air, l'eau, donc 6 villages. Et il y avait aussi des guerriers devenus des bêtes et plongés dans un état primitif.

Et comment tu as su tout ça ?

Oh ben j'ai regardé partout sur le site ! En page d'accueil il y a 6 bonhommes et des catégories : accueil, téléchargement, histoire, galerie, funzone, et des choses encore, d'autres téléchargements, des exposés du jour, les dernières nouvelles, des instructions des Bionicles du passé : là j'ai découvert 30 Bionicles que je ne connaissais pas du tout. Et il n'y avait pas de Bara Magna là, ça m'intriguait. C'est un site qui toutes les années fait un thème différent. Il a fallu un mois pour que tout s'arrange dans mon esprit.

Alors tu as tapé « Bionicle » ?

Non non ! Par exemple j'ai tapé « Gorast », c'est une libellule, une femelle mutante et là, la débauche ! énormément de sites ! J'ai commencé à surfer, plus t'en apprends plus t'en découvres, ça va de soi en soi [sic].

Et à quel moment as-tu vraiment tout compris ?

Quand ça a fait tilt ? C'est récent. Tu veux que je te dise ? Je croyais qu'il y avait seulement 2 planètes, Aqua Magna et Mara Magna, mais seulement des astéroïdes de Spherus. En fait il y en a une troisième, et au « Great Cataclysm », c'est comme ça qu'on dit, elle s'est divisée en Botta Magna, inconnue, Bara Magna qui est un immense désert et Aqua Magna. J'ai compris récemment, j'ai eu du mal à en savoir sur Botta Magna.

Bon, si on récapitule donc...

Si on récapitule, Bionicle c'est sur le futur alors qu'il existe un passé, un gros trou. L'histoire d'Aqua Magna c'est *avant* [appuyé] Bara Magna et l'apogée d'Aqua Magna c'est 2001-2003 sur une île, Mata Nui. En 2004-2005 on passe à Metru Nui c'est très étrange : ça se passe après mais ça vient avant dans la vraie histoire. Puis il y a Voya Nui puis [... *poursuit longuement le récit*] et enfin Matoro se sacrifie, on retrouve les anciens défenseurs qui vont sur une île marécage, Carda Nui, et le masque de vie s'envole vers Bara Magna. En 2009-2010 c'est Bara Magna et là ça se termine. Ça a été dit, Hero Factory succède à Bionicle parce que ça reprend les pièces. Mais ce n'est pas du tout pareil ; Hero Factory c'est Superman alors que Bionicle c'est Star Wars.

Où as-tu appris cette nouvelle ?

C'est annoncé par les adolescents qui dialoguent, en grand il y avait marqué : « HERO FACTORY SUCCÈDE À BIONICLE - REPRISE DES PIÈCES MAIS HISTOIRE COMPLÈTEMENT DIFFÉRENTE ».

Bon, donc si je résume tous les sites que tu vois...

Eh bien il y a le site officiel, qui fait Bara Magna uniquement, c'est uniquement le *futur* [appuyé], et les autres sites pour le passé. Dans le site officiel il y a des textes et des vidéos, c'est en anglais alors je prends Google traduction : « Autrefois jadis Bara Magna était un grand univers », et il a disparu : maintenant c'est les dernières nouvelles, le site officiel s'aligne sur chaque nouvelle « réforme », pour savoir le passé il faut aller chercher des citations et des petits textes partout sur d'autres sites, c'est ça « surfer ».

[Puis vient une démonstration de « surf » sur internet pour montrer ses meilleurs sites, environ 15.]

Alors on va faire la synthèse de tout ça maintenant...

La synthèse c'est le résumé ?

Oui c'est le résumé de tout ce que tu m'as dit.

Donc c'est : un cadeau en 2007, une boîte ouverte en 2009, une adresse sur la boîte et là tout commence. Le site officiel, les figurines anciennes très intrigantes, et là j'ai compris que j'en apprenais en fait sur le futur d'un passé que je ne connais pas. Ensuite c'est le surf. Je n'ai pas trouvé un seul livre à la bibliothèque, j'ai cherché dans le catalogue des Champs Libres. Sur Google j'ai tapé les noms des Bionicles intrigants et l'un des premiers sites c'était « Bionicle the Secrets ». Je vais te mettre la chaîne qui m'a permis de tout comprendre : Bionicle the Secrets, Bionicle Force, Bionicle Sector 1, Exo-6, Bionicle Alien, Bionicle Wiki, Takanuva's Blog, et j'ai aussi des signets pour des textes repêchés dans quelques sites, mais je ne peux pas te redire l'ordre. Ensuite il y a les sites de dialogue. Tu peux noter ça : « Après la plus grande compréhension des Bionicles j'ai cherché des sites de dialogue pour en apprendre sur les nouveautés. »

Et le site officiel ?

Oui, sur ce site il y a de tout mais pas beaucoup de tout. Pour les nouveautés *[explications de son mode d'information, puis...]* Notamment Bionicle Sector 1 et Bionicle Wiki, tu peux dire que c'est des sites de description qui parlent de biographies, voilà : le mot exact c'est « biographies ». Quand il y a beaucoup de liens c'est un bon site, ça ne limite pas. Sur le site officiel ça va rester sur la dernière saga, mais c'est possible d'avoir des infos sur les autres : ah ben je vais surfer alors. Ah sinon les dialogueurs sont toujours très polis, « Talon » il dit aux ouèches « Soyez polis ». Mais je ne vais jamais directement sur les sites de dialogue, je pose une question puis je le vois dans les réponses et je me dis « Ah, ça c'est un site de dialogue ». *[pendant cette explication il joue avec un Bionicle]* Les textes je n'ai pas fait avant d'avoir compris l'essentiel des choses, c'est récent, fin 2009 quand il y a eu les nouveautés de Bara Magna, la première réforme.