

IMMERSION FICTIONNELLE, MÉDIAS ET CROYANCES

Françoise Lavocat
Université de la Sorbonne nouvelle
Institut Universitaire de France
Centre d'étude et de recherches comparatistes (ÉA 172)

L'accusation de la fiction comme simulacre, remise au goût du jour par Jean Baudrillard (*Simulacres et Simulations*, 1981) qui trouve ses prolongements dans la culture médiatique actuelle et fait vaciller l'idée même de réalité (Oura, 2016) recouvre une pluralité d'effets et d'usages de la fiction. Elle peut donc s'entendre de plusieurs façons. « La hantise du simulacre » est d'ailleurs l'expression qu'emploie Jean-Marie Schaeffer (*Pourquoi la fiction ?*, 1999) pour parler de la peur, immémoriale, que suscite la fiction, supposée interposer entre la réalité et le lecteur, le spectateur ou le joueur, un artéfact qui se ferait passer pour la réalité. Dans les lignes qui vont suivre, j'évoquerai diverses modalités des leurres produits par les fictions¹.

1. Une première version de cet article est parue au Japon, sous le titre « Hantise des simulacres, immersion fictionnelle et modification des croyances » dans Akihiro Kubo, Manabu Kawada et Masahiro Iwamatsu (éd.), *Le fictif, ou le réel : mélanges offerts à*

Parler de « hantise du simulacre » suppose de revenir au livre fondateur de Jean-Marie Schaeffer. C'est ce que je ferai dans un premier temps, en détaillant quelques usages de la fiction traditionnellement associés à l'idée de leurre. Je proposerai ensuite une hiérarchie des différents médias (roman, cinéma, jeux vidéo) au regard de l'immersion fictionnelle, en posant la question fondamentale du lien éventuel entre degré d'immersion et croyance (au sens de faculté de croire), ou plus précisément, plasticité doxastique² (mobilité des croyances, au sens de ce qui est cru).

I. LA HANTISE DES SIMULACRES

Il faut se souvenir de la nouveauté qu'a constitué, à la fin du dernier millénaire, *Pourquoi la Fiction ?* de Jean-Marie Schaeffer, surtout en France, où l'influence du formalisme, très hostile à la fiction, a sans doute été plus forte et plus desséchante qu'ailleurs (aux États-Unis en particulier). L'argument de Schaeffer en faveur de la fiction est le suivant : entre le parti aristotélicien, qui fonde sur l'apprentissage sa conception de l'imitation (et donc de la fiction), et le parti platonicien, qui pointe le mécanisme de feintise (et donc de tromperie) inhérent à l'imitation, nous sommes conviés à embrasser le premier, tout en reconnaissant que les deux conceptions non seulement coexistent durablement, mais sont inséparables (Schaeffer 1999 : 57-59). Schaeffer désamorce le danger que les platoniciens prêtent à la feintise en considérant que l'exposition à une fiction produit des « blocages » des effets de la fiction :

D'où l'importance de « blocages » de toute sorte qui sont censés empêcher que l'immersion ne s'étende jusqu'à contaminer le cadre pragmatique global qui institue l'œuvre en tant que fiction. On retrouve de tels mécanismes de blocages dans toutes les activités mimétiques, qu'il s'agisse des jeux de rôles, des rêveries, ou des représentations artistiques (Schaeffer 1999 : 59).

Cela suggère plusieurs remarques. On voit que « les mécanismes de blocage » sont censés s'appliquer à l'immersion³, dont la responsabilité dans

Yasusuke Oura, 2019, p. 161-182. Je remercie les éditeurs de ce volume d'avoir bien voulu autoriser la publication de cet article. J'ai en outre présenté oralement une version antérieure de ce texte dans le séminaire de Matthieu Letourneux, Anne Besson et Alain Vaillant le 25 novembre 2016 à l'Université Paris-Ouest, et ai bénéficié de la discussion qui en a suivi.

2. J'emprunte ce terme à Philippe Monneret (2010).
3. Le terme d'« immersion », popularisé par J.-M. Schaeffer provient des recherches sur la réalité virtuelle (Triclot, 2011). Pour une réflexion sur cette notion dans une perspective

les leurre produits par les fictions est posée comme une évidence. Schaeffer parlera ensuite à de nombreuses reprises d'immersion « clivée ». Les mécanismes de blocage sont hybrides. Ils sont d'abord de nature pragmatique. C'est ce que suggère la définition de la fiction comme « feintise ludique partagée » : celle-ci suppose qu'un effet (la feintise) soit compensé, contredit ou contrarié par le jeu et par une relation de complicité avec d'autres joueurs. La fiction est de ce fait envisagée dans un cadre communicationnel. Mais les blocages sont aussi de nature cognitive, sans quoi on ne comprendrait pas comment ils pourraient intervenir dans les « rêveries », qui ne sont pas partagées. Cependant, comme le reconnaît Schaeffer en 2013, aucune étude neurologique n'a jamais mis en évidence un tel mécanisme. On peut supposer⁴ que pour que de tels blocages se mettent en place, le texte doit envoyer des signaux, contenir des indices de fictionnalité (paratextuels ou intratextuels) assez clairs. C'est ce qui ressort de l'argument développé par Schaeffer sur le (tant discuté) *Marbot* d'Hildesheimer : l'erreur de cadrage pragmatique, pour employer les mots d'Olivier Caïra (2011 : 58 *sq.*), à propos de cette fiction souvent lue, à sa sortie, comme une biographie historique, proviendrait du fait que l'œuvre « est incapable de fonctionner comme fiction » (Schaeffer 1999 : 143)⁵. En d'autres termes, les indices de fictionnalité n'étaient pas assez visibles ou explicites pour que les mécanismes de blocage permettant l'immersion sans croyance se mettent en place. Mais justement, les manipulations du cadre pragmatique, depuis des siècles, visent très souvent, et pour des raisons diverses, à dissimuler le statut de fiction. C'est même parfois une règle générique à certaines époques, notamment entre le XVII^e et le XVIII^e siècle

diachronique, voir Ariane Bayle, in Lavocat éd. 2004, p. 166-183. Bayle montre que dans les périodes anciennes, on envisage « l'immersion » plutôt sur le mode de la contagion. On pourrait aussi préférer, désormais, le terme plus neutre « d'engagement ».

4. En ce qui concerne Schaeffer lui-même, il est, dans la lignée de Searle, sceptique à l'égard de l'existence de critères internes de fictionnalité. Je ne le rejoins pas sur ce point.
5. Voir aussi dans l'entretien du 26 août 2002 avec A. Prstojevic pour *Vox Poetica* : « Dans le cas de *Marbot* on a un leurre qui fonctionne tout à fait différemment. Je ne pense pas qu'il fonctionne au niveau pré-attentionnel. Il fonctionne tout simplement parce que le texte de *Marbot* imite un texte factuel. Il nous attrape au niveau de nos croyances conscientes. Les gens ont vraiment cru, en lisant ce livre, qu'ils tenaient entre les mains une vraie biographie d'un critique d'art appelé *Marbot*, d'origine anglaise, ayant vécu dans la première moitié du XIX^e siècle. Donc, c'est une question non pas de tromperie perceptuelle, mais de tromperie au niveau de nos croyances conscientes. Cela explique aussi pourquoi c'est si efficace. Au niveau de nos croyances, notre synesthésie corporelle ne peut plus jouer comme correctif. C'est croyance contre croyance ! »

(Paige, 2011), ou au début du XX^e siècle au Japon⁶. Qu'en est-il, alors, des blocages qui empêchent au leurre de se produire, et donc d'entraîner la production, ou la modification des croyances ? Schaeffer a continuellement affirmé que les fictions étaient sans effets sur les croyances⁷.

Mais cette proposition ne résiste pas à l'expérience, qui fournit maints exemples de fictions qui ont bouleversé les croyances, parfois au niveau planétaire. S'agit-il de leurre ? Quel est alors le lien entre leurre, immersion fictionnelle et croyance ?

Avant d'essayer de répondre à cette difficile question, il est nécessaire de distinguer plusieurs formes de leurre. On peut en effet distinguer trois différents usages et périls supposés de la fiction.

1. L'erreur de cadrage pragmatique

La première forme de leurre est l'erreur de cadrage pragmatique : la fiction n'est pas reconnue pour ce qu'elle est, parce que le cadre pragmatique et les indices internes de fictionnalité ne jouent pas leur rôle permettant d'identifier le statut de l'artéfact. Dans certains cas, ils peuvent être intentionnellement fallacieux ; dans d'autres, ils sont absents (comme dans les romans du moi, ou shishōsetsu japonais), ou encore rendus indéchiffrables pour un public appartenant à un contexte historique et culturel éloigné. *Les Lettres de la Religieuse portugaise* de Guilleragues (1669), *Les Mémoires de Monsieur d'Artagnan* de Courtilz de Sandras (1700), *Marbot* d'Hildesheimer (1981) ou *Bruchstücke. Aus einer Kindheit 1939–1948* [*Fragments : une enfance 1939-1948*] de Benjamin Wilkomirski⁸ (1995) sont des cas souvent commentés et plus ou moins conflictuels de cadres pragmatiques et d'indices de factualité volontairement fallacieux.

Les exemples cités sont tous de nature littéraire. Mais depuis l'Antiquité, beaucoup d'anecdotes sur le théâtre rendent compte d'effets sur le corps des spectateurs (avérés ou colportés par la rumeur), interprétés comme le symptôme d'une incapacité à distinguer réalité et fiction, causée par une émotion excessive (Marchand, Lecercle et Schweitzer, 2012). La fameuse émission de radio d'Orson Welles (reportage sur une attaque de Martiens, tirée de H. G. Wells), commentée par Olivier Caïra (2011 : 72), a

6. Yasusuke Oura a bien montré l'absence de pacte fictionnel clair dans une bonne part de la littérature japonaise, en particulier celle qui ressortit à la tradition du shishōsetsu (2010 et 2016).

7. C'est la thèse générale développée dans *Pourquoi la fiction ?*. Voir aussi « De l'imagination à la fiction », *Vox Poetica*, 16 décembre 2002.

8. Alias Bruno Grosjean. Je me permets, sur quelques-uns de ces textes, de renvoyer à mon article : Lavocat (2020).

semble-t-il produit un effet du même ordre. Mais cela n'a pas été le cas de *The War Game* de Peter Watkins (1965)⁹, film tourné comme un documentaire à propos d'une attaque nucléaire de Londres. Dans ce cas, le leurre n'a pas pu se produire, en raison du non-recoupement d'informations confirmant qu'une bombe atomique avait bien été envoyée sur l'Angleterre. Un film comme celui-là ne pouvait pas jouer de l'effet de surprise d'un reportage en direct prétendu, comme avait pu le faire l'émission de radio d'Orson Welles. Lorsqu'il ne s'agit pas d'événements collectifs comme une guerre atomique mais de faits privés de moindre publicité, l'erreur est beaucoup plus facile à produire. Cependant, même pour un événement de grande ampleur comme une catastrophe nucléaire, quelqu'un qui n'aurait pas accès au contexte, qui appartiendrait à un futur éloigné par exemple, pourrait très bien croire que le film décrit un état de choses historique. De même, l'identification de la référentialité d'un texte du passé, quand son contexte de production s'est évanoui, est souvent difficile.

L'erreur de cadrage pragmatique n'est donc pas toujours l'effet d'une dissimulation ou d'un jeu concerté de la part de l'auteur. Mais il est vrai que celui-ci laisse souvent volontiers planer l'ambiguïté, le public jouant alors souvent à être dupe sans l'être : c'est aussi bien le cas des lecteurs de *La Nouvelle Héloïse* de Jean-Jacques Rousseau (Paige, 2011 : 116) que des spectateurs de la série télévisée *Urgences* qui adressent aux acteurs des lettres où ils feignent de les prendre pour des médecins (Chalvon-Demersey 2011 et 2012). En ce qui concerne internet, on sait combien de faux reportages, de fausses biographies, de faux témoignages et de fausses nouvelles trouvent dans l'environnement informatique un terreau fertile. Il n'est pas non plus douteux que les mondes en ligne tels que *Second Life* favorisent le brouillage de la frontière entre la fiction et la vie. Mais en ce qui concerne les jeux vidéo, l'ambiguïté n'est pas de mise : on voit mal comment on pourrait se tromper sur le statut d'un jeu, même en supposant un public peu au fait de la culture vidéoludique.

Ce rapide panorama suggère trois remarques. La première est que le cadre pragmatique, qui est le garde-fou de l'erreur, est très fragile. Il dépend entièrement d'un savoir partagé. Or celui-ci peut ne pas faire consensus. Les erreurs de ce type sont favorisées quand une forme ou un média nouveau font leur apparition : c'est certainement le cas pour les machines et les changements à vue du théâtre baroque, les romans mémoire et les autobiographies fictives au début du XVIII^e siècle, les romans du moi japonais au début du XX^e siècle, l'émission radiophonique d'Orson Welles. Des populations qui n'avaient jamais vu d'écran ni de projecteur n'ont pas

9. Peter Watkins (1965), *La Bombe* [*The War Game*], BBC.

pu appréhender le statut de la représentation quand un film de fiction leur a été projeté¹⁰. Le temps, l'éloignement géographique et culturel peuvent dissoudre le consensus permettant d'identifier une fiction comme telle.

Ma seconde remarque est que lorsque le cadre pragmatique est délibérément manipulé, de telle sorte qu'il est ambigu ou fallacieux, la différence entre une fiction et un mensonge est très mince. Elle repose uniquement sur l'appréciation et la reconnaissance d'une intention esthétique. Quelle différence y a-t-il entre Guilleragues, l'auteur des *Lettres de la Religieuse portugaise*, resté inconnu pendant quatre siècles¹¹ ou même Diderot, qui conçut *La Religieuse* pour jouer un tour à son ami Croismare¹², et Paul Horner, qui a récemment défrayé la chronique en affirmant que sa diffusion de fausses histoires avait favorisé l'élection de Donald Trump¹³ ? Certes, les conséquences, les bénéfiques pécuniaires pour les auteurs, l'élaboration stylistique de l'artéfact sont incommensurables. Mais il s'agit toujours de duper une audience. Cependant, dans le cas des auteurs d'œuvres littéraires, ils escomptaient un surcroît d'émotion en faisant croire que les protagonistes de leur histoire avaient réellement existé ; l'intérêt suscité par Suzanne¹⁴ ou par Mariane, la religieuse portugaise, subsiste même si l'on

10. Malidoma Somé (1994) raconte avoir projeté un épisode de *Star Trek* à des membres de la tribu des LoDagaa qui ont estimé que leur étaient montrées la vie et les coutumes d'un autre peuple du monde. Le cas est cité et commenté par l'anthropologue Jack Goody pour qui les LoDagaa, même s'ils ne connaissaient ni le cinéma ni *Star Trek*, faisaient tout de même la différence entre récits factuels et histoires fictionnelles (2006 : 5).

11. Ces lettres, prétendument écrites par une femme amoureuse et abandonnée (même si cela correspond à une longue tradition littéraire) sont accueillies comme des chefs-d'œuvre d'authenticité. Les lecteurs du XVII^e siècle ont tout d'abord cherché à identifier le destinataire (le Comte de Chamilly selon le Duc de Saint-Simon). Il y a cependant des sceptiques. Gabriel Guéret, dans *La promenade de Saint-Cloud* (1669) estime que les lettres doivent leur succès, selon lui immérité, « au charme de la nouveauté, et qu'on a pris plaisir de lire des lettres d'amour d'une religieuse, de quelque manière qu'elles fussent faites, sans considérer que ce titre est le jeu d'un libraire artificieux, qui ne cherche qu'à surprendre le public ». Plus d'un siècle plus tard, en 1796, un érudit, Jean-François Boissonade, identifie celle qu'il présente comme l'auteur, Mariana Alcoforado, qui fut effectivement enfermée dans le couvent de Beja où stationnaient des troupes françaises au moment de l'écriture probable des lettres. Il affirme, sans apporter la moindre preuve, qu'il a vu un manuscrit ancien portant le nom de Mariana Alcoforado. C'est le début de la construction d'un véritable mythe national au Portugal. Le dossier a été rouvert par Frédéric Deloffre, dans les années 1960 qui identifie de façon très probante l'auteur en la personne de Guilleragues, ce que nombre de lecteurs et de libraires savaient déjà au moment de la parution des *Lettres* (Deloffre, 1990).

12. Sur cette supercherie, voir Paige (2011 : 141-151).

13. « How to tell truth from fiction in the age of fake news », *Chicago Tribune*, 21 novembre 2016.

14. Il s'agit de Suzanne Simonin, l'héroïne de *La Religieuse* de Diderot (1796).

apprend qu'elles sont fictionnelles : le cas est plus douteux pour l'ouvrage de Wilkomirski. En ce qui concerne les productions de Paul Horner, l'intérêt de ses histoires fausses se limite à leur effet de manipulation.

Enfin, notons que tous les médias sont susceptibles de donner lieu à une erreur de cadrage pragmatique. Mais la manipulation du paratexte et l'effacement des indices de fictionnalité sont particulièrement économiques et aisés à réaliser quand il s'agit de texte. Les médias qui sont associés à un rituel social qui en règlemente l'accès (en particulier le théâtre) sont moins sujets à ces leurre – l'anecdote stendhalienne du spectateur faisant irruption sur le théâtre pour tuer Othello afin de venger Desdémone n'est sans doute pas authentique¹⁵. Si elle l'est, on reçoit cette histoire comme étant celle d'un fou. Les multiples anecdotes qui rendent compte, de l'Antiquité au XVIII^e siècle, de l'égarement cognitif et de l'émoi sensoriel de spectateurs de théâtre sont toutes liées à des polémiques contre les spectacles. Les jeux vidéo ne sont pas non plus susceptibles d'être pris pour ce qu'ils ne sont pas, parce que des règles en définissent d'emblée le statut et en conditionnent l'accès et l'usage.

2. La fiction comme source de connaissances

Le leurre peut prendre une autre forme : celle de faire des fictions une source illégitime de connaissances, d'opinions et de croyances. Cet usage est ancien : le mot subtil de François de Sales, selon lequel *L'Astrée* était le « bréviaire des courtisans », en témoigne¹⁶. Il entendait par là que les lecteurs aristocratiques du roman d'Honoré d'Urfé non seulement apprenaient quelque chose en lisant des histoires de bergers (des façons de parler, d'écrire, de se comporter), mais qu'ils croyaient en l'excellence de ce modèle, avec la foi qui est normalement due à un livre de prières. En effet, en ce qui concerne les fictions, savoir et croyance sont inséparables (c'est en tout cas un argument fréquent qui est formulé à leur rencontre)¹⁷.

Jean-Marie Schaeffer, au contraire, dans sa défense de la fiction, les distingue : les fictions, *via* l'imitation, fournissent un apprentissage, elles permettent d'acquérir des connaissances¹⁸. Mais Schaeffer estime aussi, on s'en souvient, que les fictions n'affectent pas les croyances, puisque le leurre induit par l'immersion est incomplet. Or, est-il pertinent de séparer savoir et croyance ? Conceptuellement, sans aucun doute. Mais lorsqu'il s'agit de

15. *Racine et Shakespeare* (1993 [1854]) : 13-14.

16. Voir Denis *et al.* dans Urfé (2011 [1607]) : 67).

17. Je me permets de renvoyer sur ce point à mon ouvrage (2016), II^e partie, ch. 2.

18. Cette hypothèse est débattue par lui dans le chapitre II de *Pourquoi la fiction ?* (1999) « Mimésis : imiter, feindre, représenter, connaître ».

fiction, où les propositions ne sont pas soumises au régime de la preuve ni de la vérification documentaire, de quelle nature est le savoir éventuellement transmis ?

Il faut distinguer deux types de savoir, induisant deux types de critiques qui ne sont nouvelles ni l'une ni l'autre. L'un repose sur la référence (la fiction renseignerait utilement sur un état de choses qui existe dans le monde réel), l'autre concerne le comportement (la fiction éduquerait, enseignerait des manières d'être au moyen de l'exemple et par l'imitation).

En ce qui concerne le premier type de savoir, la prétention de la fiction (sous n'importe quelle forme, y compris celle de certains jeux vidéo) à nous instruire est aussi ancienne et répandue que le dénigrement du savoir acquis par cette façon. Pour ne donner qu'un seul exemple, pris au XVII^e siècle, l'abbé d'Aubignac, qui, en tant que théoricien du théâtre, n'est pas un contempteur des fictions, s'alarme de la fausseté d'un savoir puisé dans la littérature :

J'estime que les Tragiques anciens ont été cause du grand désordre qu'il y a dans l'Histoire et dans la Chronologie de ce vieux temps, que Varron appelle fabuleux ; parce que ayant ainsi changé les événements & l'ordre des années, ils ont donné lieu aux Écrivains qui se sont arrêtés à leurs Poèmes comme à des Histoires, de se contredire et de confondre la fable avec la vérité (D'Aubignac 2001 [1657] : II, 117-118).

Par conséquent, celui qui croit s'instruire par les fictions est tout simplement ridicule :

[Les Poètes] prennent de l'Histoire ce qui leur est propre, et y changent le reste pour en faire leurs Poèmes, et c'est une pensée bien ridicule d'aller au Théâtre pour apprendre l'Histoire (D'Aubignac 2001 [1657] : II, 113).

Tant s'en faut, pourtant, qu'une éducation pluriséculaire et planétaire à la fiction empêche les lecteurs ou les spectateurs de s'informer par des fictions. Que savons-nous d'autre (si nous ne sommes pas historiens) du XIX^e siècle que ce que nous en ont dit les romanciers de cette époque ? Les fictions, en particulier réalistes, donnent des versions vraisemblables d'états de choses dont nous avons tendance à nous contenter, surtout quand aucune version concurrente n'est à notre disposition, en raison de lacunes de l'histoire ou de l'affaiblissement de l'autorité d'un dogme.

On sait que *Da Vinci Code* a accredité chez de nombreux croyants une version contraire au dogme de la vie de Jésus-Christ, au point d'émouvoir l'Église, qui a commandé des réponses savantes pour contrer ces nouvelles croyances issues d'une fiction (Ehrman, 2004). Certes, Dan Brown avait aussi mobilisé des théories du complot pour rendre ambigu le statut de sa fiction. Cependant, si celle-ci a pu modifier à ce point les croyances, au

niveau planétaire, c'est que l'absence d'information historique sur la vie de Jésus-Christ rend acceptables des versions désirables de celle-ci aux yeux du public contemporain (l'idylle entre Jésus et Marie-Madeleine est particulièrement populaire).

Uncle Tom Cabin (1852), il est vrai, ne bénéficiait pas de circonstances comparables. Le roman de Harriet Beecher Stowe est pourtant réputé avoir influencé l'opinion au point d'avoir contribué à l'abolition de l'esclavage. Le lien entre bestsellers et pouvoir de modifier les croyances n'est pas systématique, mais il est quelquefois avéré. Cela a aussi été le cas pour les romans d'Eugène Sue : après la parution du *Juif Errant* (1844), le ressentiment et la peur manifestés par une partie de la population à l'égard du clergé, en particulier de l'ordre des Jésuites, ont été exacerbés¹⁹.

On peut alors avancer l'hypothèse suivante : les fictions (en tout cas traditionnelles, en exceptant ici les jeux vidéo) sont surtout susceptibles de modifier les croyances dans la mesure où elles présentent le sort de personnages dignes d'intérêt et propres à susciter une réponse empathique forte, en conflit avec un système, une organisation, une structure, une idéologie. Les valeurs prévalent sur les normes – et c'est peut-être une caractéristique de la fiction, en particulier narrative. C'est en prenant le parti de l'individu, que les fictions, le plus souvent, détrônent des croyances au profit d'autres, ce qui consiste généralement, comme l'a montré l'anthropologue Carlo Severi, à insinuer le doute ([2004], 2007). Des films tels que *Soleil Trompeur*, de Nikita Mikhaïlkov (1994), *Vivre !*, de Zhang Yimou (1994, d'après le roman de Yu Yua), ont peut-être plus fait pour détacher les sympathisants occidentaux du communisme que n'importe quel argumentaire. On peut remarquer que ces œuvres sont tardives par rapport à l'évènement (la Révolution russe, le Grand bond en avant chinois). Ce n'est pas étonnant : lors des révolutions et des guerres, la production et la consommation de romans chutent, comme l'a très bien montré Franco Moretti, concluant de façon un peu provocatrice que le roman et la politique étaient incompatibles ([2005], 2008 : 45). Dans des périodes de fortes émotions liées à des évènements politiques, le public préfère des formes courtes (chansons, pamphlets), privilégie les médias qui s'adressent plus directement à lui et peuvent être en prise avec l'actualité immédiate (le théâtre au XVIII^e et au XIX^e siècle, internet aujourd'hui). Les fictions romanesques ou cinématographiques à propos d'un évènement politique interviennent plutôt après celui-ci, quelquefois avant : c'est le cas, par exemple, de *Die Stadt ohne Juden*, roman satirique dirigé contre

19. Prenant la défense des Jésuites, Victor Joly (1845) témoigne de la crainte et de la haine exprimées à l'égard des prêtres, suite, à son avis, à la publication du roman.

l'antisémitisme, de Hugo Brettauer, paru à Vienne en 1922²⁰. En tout cas, elles ont peu de chances d'influer sur les croyances lorsque les émotions collectives sont à leur climax.

Le deuxième type d'apprentissage, celui des manières d'être, est régulièrement moqué par la littérature elle-même (qui a inventé le don quichottisme et le bovarysme). Déjà, dans le Japon de l'époque de Heian, le *Genji*, dans le roman éponyme, craint que sa fille, et les jeunes filles en général²¹, ne soient prédisposées à l'amour par la lecture de romans : on sait que ce sera un peu plus tard un lieu commun occidental. Mille ans plus tard, un psychologue, Keith Oatley (1999), tout en égrenant les bénéfiques multiples que confère l'exposition aux fictions, par le biais des émotions (elles produisent une capacité accrue au *mind reading*²², ce qui favoriserait la vie en société et le rapport à autrui) estime aussi que les amateurs de fictions se caractérisent par des idées fausses sur le monde : lecteurs et lectrices auraient tendance à croire, à leur détriment, que les personnalités sont cohérentes – traitant ainsi leur entourage sur le modèle des héros de roman. Lecteurs et (surtout) lectrices de roman tendraient à considérer que les vicissitudes de la vie se concluent de façon généralement heureuse ; ils ou elles seraient d'une plus grande naïveté que ceux et celles qui ne lisent pas de romans, et d'un optimisme excessif. Cette ambivalence entre valorisation et dénigrement des effets de la fiction est traditionnelle, même s'il est rare que les deux termes de l'antithèse soient réunis chez un même auteur et dans le fil d'un même discours.

3. Le modelage cognitif et comportemental

Le troisième et dernier aspect de la thématique du leurre concerne le modelage cognitif involontaire auquel seraient soumis ceux qui sont exposés aux fictions. On l'a vu, l'argument selon lequel les lectrices seraient prédisposées à l'amour est ancien. Le théâtre a tout particulièrement suscité cette crainte, au XVII^e siècle, en raison des passions risquant de contaminer acteurs et spectateurs : c'était le fondement de l'argumentation d'inspiration

20. Il a donné lieu à un film, en 1924, dirigé par Hans Karl Breslauer (qui amoindrit la portée politique du film et rejoignit même le parti nazi pendant la guerre). Le romancier, au contraire, fut assassiné par un nazi après la première du film.

21. « En la présence de la demoiselle, gardez-vous de faire lire ces dits qui rapportent des intrigues amoureuses ! Non point que je craigne qu'elle puisse porter intérêt à quelqu'une de ces jeunes filles qui nourrissent de secrètes passions, mais parce qu'il serait fâcheux qu'elle s'habitue à l'idée que pareilles choses existent en ce monde ! » (2008 : II, 155).

22. On appelle *mind reading*, ou « théorie de l'esprit » l'aptitude cognitive à attribuer des états mentaux (des émotions, des intentions, des croyances) ; les personnes souffrant d'autisme en sont privées.

religieuse contre le théâtre, l'opération de la catharsis suggérant une pénétration intime, physique du public par les effets du spectacle (Thiroyin, 1997). Ces arguments sont d'ailleurs partiellement recyclés dans les condamnations des jeux vidéo (Bègue, 2011).

Cette appréhension des effets de la fiction domine aujourd'hui quand il est question des jeux vidéo surtout dans une perspective externe (émanant de psychologues ou de sociologues plutôt que de chercheurs appartenant au domaine de la ludologie). L'agressivité des jeux vidéo a remplacé l'amour que la lecture insufflait aux femmes ou les passions diverses que le théâtre inoculait aux acteurs et aux spectateurs. Deux articles récents²³ confirment l'hypothèse d'un impact avéré et contrasté des jeux prosociaux (comme ceux qui consistent à développer une famille ou une civilisation) et des jeux de guerre. Si on constate la continuité, sur la longue durée, des craintes suscitées par l'exposition aux fictions, le jeu vidéo, de par la spécificité de l'usage qu'il requiert, apparaît comme particulièrement inquiétant dans la mesure où il implique des actions. Le geste du joueur, malgré son caractère limité, paraît plus susceptible d'anticiper une action dans la vie réelle que la lecture ou le visionnage qui demandent une posture immobile. Même si l'idée d'enfermement, de retrait de la vie sociale, d'inaptitude au travail existe, dans le cadre, par exemple, de la dénonciation de la culture Otaku au Japon (Azuma 2008, Oura 2015), il semble que ce soit l'idée de passage à l'acte, supposé favorisé par le mouvement induit par le jeu, qui focalise les préoccupations.

Jean-Marie Schaeffer traitait la hantise que provoquent les fictions, du livre au jeu vidéo, sur le mode du continuum. Mais il n'est pas certain que l'on puisse évoquer la peur que suscite la fiction, selon son média, de la même façon. En effet, les risques et les usages de la fiction reposent soit sur le réalisme soit sur l'immersion qui sont inégalement favorisés par tel ou tel média. L'erreur de cadrage pragmatique relève plutôt du réalisme : c'est bien la crédibilité de l'expression féminine de la passion amoureuse, selon l'horizon d'attente de la fin du XVII^e siècle, ou celle du récit d'enfance d'un narrateur en situation posttraumatique, selon les attentes et les

23. Gabbiadini *et al.* (2014) ; Greitemeyer, Mügge (2014). Laurent Bègue fait remarquer que 136 articles scientifiques consacrés à cette question, impliquant 130 000 personnes au total, prouvent le lien entre jeux violents et conduites agressives (2012). Cependant, Mathieu Tricot (2011), engage à relativiser ces résultats, estimant que la façon de mesurer la violence induite par les jeux vidéo est sujette à caution. Les expériences consistent généralement à demander aux joueurs (après 15 ou 20 minutes de participation à des jeux de guerre) de compléter des histoires ; parfois, il s'agit de mesurer leur consommation de sucreries s'ils jouent à des jeux violents, ou à des jeux plus pacifiques. Tricot doute de la permanence de ces effets à long terme.

représentations de la fin du XX^e siècle, qui ont permis de penser que la religieuse portugaise était l'auteure de ses lettres et que Wilkomirski était bien l'enfant d'Auschwitz dont il racontait l'histoire. Certes, on peut aussi penser que le plaisir de l'immersion fictionnelle a anesthésié la méfiance des lecteurs, dédaignant les indices de fictionnalité (même lorsqu'ils sont assez voyants). Le réalisme est encore en cause en ce qui concerne l'acquisition de connaissances référentielles, de savoirs sur le monde par l'intermédiaire de fiction. D'ailleurs, depuis le XVI^e siècle, les détracteurs de la fiction ont toujours considéré que les fictions qui représentaient le monde réel de façon vraisemblable étaient plus dangereuses que les autres. L'immersion fictionnelle peut renforcer l'attrait de ces versions alternatives du monde. D'autres périls supposés de la fiction reposent plutôt de façon privilégiée sur le degré d'immersion : c'est le cas du modelage émotionnel et cognitif. Le réalisme (malgré une tendance actuelle qui vise à le renforcer) n'est pas la caractéristique principale des jeux vidéo. En ce qui concerne la représentation des visages, par exemple, les possibilités offertes par le numérique sont encore bien inférieures à celles du cinéma²⁴. On pourrait aussi rappeler le principe de l'*uncanny valley* (concept mis au jour à propos des robots par Masahito Mori en 1970) qui suggère qu'un trop grand réalisme dans la représentation des créatures virtuelles crée un sentiment de malaise. En ce qui concerne le réalisme de l'univers, même si les jeux vidéo rivalisaient avec le cinéma, la composante ludique est un indice de fictionnalité si puissant, qu'il devrait au moins mitiger la peur de la confusion, du remplacement de la vie par le jeu, en d'autres termes, la hantise des simulacres.

Il faut donc distinguer les différents médias et poser la question fondamentale du lien entre degré d'immersion, réalisme et plasticité doxastique, en d'autres termes modification des croyances.

II. DEGRÉS D'IMMERSION ET PLASTICITÉ DOXASTIQUE

Jean-Marie Schaeffer a été le premier à définir différentes postures et modalités d'immersion selon les médias. Sur les sept cas qu'il distingue, il en réserve trois à la fiction littéraire, un aux images fixes, un aux images mouvantes, un au théâtre, et finalement le dernier aux jeux, et parmi eux, les

24. Pour une intéressante comparaison entre le cinéma et les jeux vidéo, en particulier en ce qui concerne la capacité à provoquer de l'empathie, voir Tisseron *et al.*, 2013 : 199-120.

jeux vidéo : malgré Lara Croft, il n'est pas fait de place particulière à l'environnement informatique (1999 : 155).

Je propose une hiérarchie qui rende compte du fait que dans l'histoire, chaque nouveau média a concurrencé le précédent avec succès, car il permet et réclame une implication sensorielle plus diversifiée et plus intense que le précédent, ce qui favorise, selon toute vraisemblance, une immersion plus profonde.

La lecture permet l'immersion fictionnelle par la construction mentale d'un monde. La vue est impliquée s'il s'agit de lecture proprement dit, l'ouïe s'il s'agit d'une lecture radiophonique. La vue ou l'ouïe donnent accès au langage qui permet de projeter un monde, mais ne représentent pas celui-ci directement. Cela ne veut pas dire que le corps du lecteur ou de l'auditeur ne soit pas sollicité, ni que la simulation perceptive ne se produise pas à la lecture ou l'audition, en particulier de verbes de mouvement, comme l'a montré, notamment, Guillemette Bolens (2011 et 2015)²⁵. L'implication sensorielle reste néanmoins limitée, comparativement à celle que suscitent d'autres médias.

La bande dessinée (romans graphiques, mangas) sollicite le regard de deux façons différentes : l'accès au monde est à la fois donné et à construire. Le spectacle vivant et le cinéma mobilisent conjointement la vue et l'ouïe, donnant directement accès au monde fictionnel. Mais au théâtre, la présence physique de l'acteur, le caractère nécessairement restreint, allusif ou symbolique des décors impliquent une immersion fictionnelle qui sollicite la construction mentale du monde tout autant que l'entrée dans le monde représenté sur la scène. Mais la qualité de la vision et du son est bien meilleure au cinéma que dans une salle de théâtre. Les visages, qui sont, par excellence, ce qui suscite les émotions, l'exercice de la théorie de l'esprit et l'empathie, peuvent apparaître sur l'écran en gros plan²⁶.

Le cinéma a offert pendant longtemps, avant l'apparition du média informatique, une qualité d'immersion fictionnelle optimale, inséparable de la production d'émotions plus intenses. D'ailleurs, lorsque des chercheurs en

25. « Le concept de simulation perceptive renvoie au processus par lequel nous mobilisons notre mémoire sensorimotrice à des fins cognitives. Ce phénomène a généralement lieu de façon pré-réflexive, mais il peut faire l'objet d'une attention délibérée, par exemple dans l'analyse d'une œuvre d'art. Nous produisons des simulations perceptives chaque fois que nous anticipons une action ou un événement (par exemple à la vue d'un ballon lancé en direction d'une vitre) ou que nous inférons une sensation sur la base d'informations perceptives. Si nous approchons la main d'un bloc de glace, notre geste va s'adapter aux sensations tactiles que nous anticipons à partir de notre perception visuelle. Une telle action engage une forme de cognition qui est de nature sensorimotrice. », 2015, p. 105.

26. Le gros plan n'est certes pas la seule façon, pour le cinéma, d'exercer l'empathie. Voir à ce sujet Patoine (2015), qui compare à cet égard la littérature et le cinéma.

neurosciences veulent analyser les manifestations cérébrales des émotions, il n'est pas demandé aux sujets de l'expérience de lire des pages, mais de visionner un extrait de film. Le cinéma est aussi le média capable d'atteindre au plus grand réalisme : or, si celui-ci n'est pas le seul opérateur d'immersion – sinon la fantasy n'aurait pas le succès qu'elle a – il en est certainement un de façon privilégiée²⁷ : on a vu que l'immersion était un élément intervenant de façon centrale dans la peur du simulacre.

L'environnement informatique combine certaines caractéristiques du film (pas toutes, ou pas encore toutes) et l'interaction, permettant une participation sensorielle sans précédent. Il est aussi susceptible de produire une immersion totale et inévitable, à travers les dispositifs donnant accès à la réalité virtuelle. Ceux-ci, comme on sait, sont désormais accessibles à un large public. Les casques de réalité virtuelle ont certainement devant eux un bel avenir culturel et commercial, mais il faut signaler que l'immersion inégalée qu'ils offrent est encore très incomplète par rapport aux dispositifs en laboratoire et donc aux potentialités du virtuel. En laboratoire, les dispositifs associés à la réalité virtuelle sont capables de simuler toutes les sensations (olfactives, tactiles, gustatives). C'est à juste titre que Claude Cadoz, parlait, pour les environnements de synthèse, de « représentation intégrale » (1994).

Si l'on s'accorde sur l'idée selon laquelle les médias, du livre au virtuel, ont permis une implication sensorielle de plus en plus complète, une immersion de plus en plus intense, émotionnellement gratifiante, prolongée, une qualité mimétique de la représentation de plus en plus aboutie, doit-on considérer que les risques que présente la fiction, et en particulier la plasticité doxastique, suivent la même progression ?

La réponse est négative. La littérature de fiction a été longtemps pourvoyeuse de connaissances au statut discutable, opératrice de modification de croyances, prescriptrice de façons d'être et d'agir. On pourrait dire que le peu de concurrence par d'autres médias a longtemps permis à ses effets de s'exercer pleinement. Mais passé 1900, à fortiori l'an 2000, l'argument ne vaut plus. *Soumission*, de Houellebecq (en tête des ventes du livre de fiction dans plusieurs pays en 2015)²⁸ ne doit-il pas son succès à la résonance que le livre a eu dans les peurs collectives ? En présentant comme un monde possible doté d'une certaine vraisemblance une version anxigène d'un futur proche (de la France et d'une partie de l'Europe dominées par la culture musulmane), il est vraisemblable qu'il a

27. Margaret Cohen (1999) estime que nous sommes incités depuis le XIX^e siècle à accorder un plus grand prix aux romans réalistes plutôt qu'idéalistes et délibérément irréalistes.

28. En France, en Allemagne et en Italie.

renforcé chez un certain nombre de lecteurs peurs et croyances (il n'est qu'à constater le nombre d'allusions ou de citations du roman sur les réseaux sociaux pour conforter et illustrer la thèse du « grand remplacement »). Dans le cas de *Da Vinci Code* (le roman a été publié à 80 millions d'exemplaires, en 2003 ; le film, sorti en 2006, a été distribué dans 90 pays), les controverses émanant des autorités religieuses ont éclaté à la sortie de l'ouvrage : on peut donc penser que les associations et la Curie romaine avaient détecté des signes alarmants de plasticité doxastique avant même la parution du film. Pour donner un dernier exemple plus ancien, la parution du livre d'Hugo von Bettauer, en 1922, *Die Stadt ohne Juden*, a connu un succès plus vif que le film de Hans Karl Breslauer, en 1924, et c'est le romancier, plutôt que le metteur en scène, qui a été assassiné par un nazi le jour de la première. Il ne convient pas de tirer de cette circonstance des conclusions excessives, mais il semble que l'assassin considérait en premier chef le romancier comme l'origine des idées qu'il exérait, et le responsable principal de leur dissémination, plutôt que le cinéaste.

L'impact sur les opinions, des livres et des films n'a pas été mesuré dans une perspective comparatiste. Des psychologues ont entrepris d'analyser l'influence sur les opinions d'histoires écrites factuelles et fictionnelles, ou encore d'un film et d'un documentaire²⁹ ; mais en ce qui concerne l'impact différencié des livres et des films de fiction, la question, du point de vue expérimental, reste ouverte. L'influence des fictions sur les croyances collectives n'a jamais (à ma connaissance) été sérieusement appréciée : est-il vrai que les films de science-fiction, comme le pense Michel Chion (2009), ont donné des espoirs démesurés à leur public occidental, qui, devant les avancées trop lentes et trop peu spectaculaires de la science réelle, à la fin du XX^e siècle, a développé une attitude antiscientifique et antipositiviste ? Est-il vrai que *The Matrix*, des Wachowski, a produit dans une partie du monde, au tournant du millénaire, un regain de mysticisme ainsi qu'une attitude plus favorable que par le passé à la machinisation de l'homme³⁰ ? Films et livres confondus, il est bien possible que les fictions aient contribué à des transformations de la sensibilité, aient provoqué ou conforté des épidémies d'idées.

Qu'en est-il, alors, de l'influence des jeux sur les croyances ? On a vu que l'impact des jeux sur le comportement semblait expérimentalement avéré. Mais qu'en est-il des croyances ? Les religieux ont toujours été, que

29. Voir notamment LaMarre et Landreville, 2009. Sur ce point, je me permets de renvoyer à mon ouvrage (2016), 1^{re} partie, ch. 4 « Frontières cognitives ».

30. La bibliographie est énorme (voir sur ce point, Lavocat, 2016). Voir par exemple Seay et Garrett (2003).

ce soit hier dans le monde chrétien, le monde musulman aujourd'hui, très hostiles au jeu. Dans le cas de certains prédicateurs musulmans, pêle-mêle, c'est la représentation d'actes impurs, le mélange de vérité et de fiction, le réalisme, l'interdit de la représentation d'êtres humains qui sont invoqués. Le système de notation mis au point en Iran³¹ et appliqué aux jeux vidéo, met sur le même plan les jeux sportifs en ligne, les jeux de guerre, et ceux qui représentent des actions et des attitudes contraires aux préceptes coraniques³². L'amalgame laisse à penser que c'est le principe même du jeu qui est en cause. On pourrait se demander pourquoi – en laissant de côté la réponse pascalienne, et néanmoins banale, selon laquelle le jeu divertit de pensées et d'occupations plus importantes³³.

Mon hypothèse est que la profonde hostilité qui entoure les jeux, et par conséquent les jeux vidéo, est liée à leur indifférence constitutive aux enjeux éthiques. Le jeu obéit à des règles, mais non à des normes morales. Personne ne trouve scandaleux, à la bataille navale, de couler un navire, personne ne trouve de bénéfique éthique à faire triompher, aux dames, les noirs ou les blancs. Dans un univers fictionnel ludique, comme les jeux vidéo, les principes éthiques, quand il y en a, sont souvent en contradiction avec la dynamique du jeu : Olivier Caïra et ses collaborateurs ont bien montré, dans « Jouer avec l'histoire », le problème que posent les jeux qui font s'affronter, au lieu de la Horde et de l'Alliance³⁴, des catholiques et des protestants, des nazis et des alliés. Dans un jeu, c'est la « jouabilité », l'intérêt du jeu, qui priment sur toute autre considération. Comme le faisait remarquer une jeune joueuse entendue à la Paris Games Week (2016) : « Dans *Arma 3*, on peut être policier ou délinquant, mais tout le monde veut être délinquant parce qu'il y a plus à jouer. »

Certes, le débat, ayant des enjeux politiques et sociaux importants, fait rage depuis plusieurs décennies. Les détracteurs des jeux vidéo ont beau jeu de mettre en évidence les implications idéologiques des jeux de guerre, qui semblent contredire la thèse de la neutralité axiologique des jeux. Mais comme le font remarquer Anne-Christelle Blanchon et Sarah Chemla (2010), la mondialisation des produits culturels, leur diffusion à l'échelle planétaire

31. Par L'Entertainment Software Rating Association (ESRA). Les jeux ont été classés selon les principes coraniques courant 2009. Ce classement a été présenté au *Dubai World Game Expo*, en 2010.

32. Voir par exemple <https://www.gamalive.com/actus/7845-esra-classification-jeux-video-islam.htm> [consulté le 26 mars 2020].

33. La liste des jeux vidéo interdits selon les pays est éclairante. https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_jeux_vidéo_interdits [consulté le 26 mars 2020].

34. Il s'agit des deux groupes antagonistes dans *The World of Warcraft*, pionnier des jeux en ligne de très grande diffusion, reposant sur un univers inspiré de celui de Tolkien.

produit une uniformisation des contenus qui minimise leur portée idéologique (2008 : 28) ; elles en viennent à qualifier les jeux vidéo de « média neutre » (2008 : 26), et ce malgré le développement des jeux subversifs, des jeux militants (qui défendent explicitement une cause), voire des jeux clandestins³⁵ ; mais la diffusion de ceux-ci reste limitée.

Par conséquent, les jeux vidéo ne sont pas, ou pas essentiellement, pour reprendre la célèbre définition de Thomas Pavel à propos des fictions littéraires (qui vaudrait aussi pour des fictions cinématographiques), des « mondes de normes et de biens » (Pavel, 2003).

Quelle en est la conséquence pour la question qui nous occupe ? Si les fictions peuvent influencer les croyances, c'est souvent en faisant prévaloir un point de vue moral sous la forme de destins individuels dans le cadre d'une concurrence de systèmes normatifs : c'est le cas de *Uncle Tom's Cabin* de Harriet Beesher Stowe, des romans d'Eugène Sue, de Yue Yua. Les jeux vidéo ne peuvent remplir cette fonction, car les avatars sont engagés dans des parties, qui, du fait même qu'elles peuvent être rejouées, ne sont pas des destins. Les fictions traditionnelles peuvent encore avoir un impact sur les croyances en présentant des versions du monde dysphorique, qui renforcent les peurs et donnent éventuellement (mais rien n'est moins sûr) envie d'agir pour que le contrefactuel ou l'anticipation ne devienne pas le monde actuel (les films catastrophe, *Soumission* de Houellebecq), ou au contraire préparer le public à l'accepter (*The Matrix*). Il existe bien des jeux qui se déroulent dans une atmosphère post-apocalyptique, mais on peut supposer qu'en général, la catastrophe y fournit plutôt un décor que matière à réflexion.

En définitive, parmi les différentes espèces fictionnelles, ce sont bien les jeux vidéo qui sont les moins susceptibles de modeler les croyances, et ce, bien que l'immersion qu'ils offrent soit la plus intense et la plus complète possible, ce qui induit un effet possible sur les comportements. Il y a une distinction à faire entre la baisse de contrôle sur soi, l'accroissement de l'agressivité ou au contraire de l'acceptation du groupe (attitudes que sont censés favoriser, selon les expériences citées, les jeux vidéo) et la plasticité doxastique proprement dite : envisager l'« human enhancement » ou le devenir machinique de l'homme de façon plus favorable (avec *Matrix*), prendre davantage en considération, dans ses choix politiques, l'injustice des

35. Comme le font remarquer Blanchon et Chemla (2010), le caractère transgressif du jeu ne réside pas principalement dans le contenu du jeu, mais dans la liberté d'expression des joueurs et la possibilité de diffuser des messages extrémistes à travers les discussions dans le cadre du jeu et par le biais des forums et des messageries privées, ce qui reste difficile à poursuivre par la loi.

purges staliniennes (avec *Soleil Trompeur*), l'inhumanité du Grand bond en avant maoïste (avec *Vivre*)...

On peut alors faire l'hypothèse selon laquelle l'immersion fictionnelle n'est peut-être pas automatiquement et systématiquement liée à la plasticité doxastique, qui est une des formes de leurre inhérente aux usages de la fiction. Il convient de distinguer pour finir plusieurs de ces usages et caractéristiques de la fiction attachés à leur média, ou support.

L'implication sensorielle, limitée dans le cas de la lecture, maximale dans celui de la réalité virtuelle en laboratoire (très étendue dans le cas des jeux vidéo), est susceptible de provoquer une certaine modélisation des comportements. Certes, bien des lecteurs ont infléchi leur façon d'être, de s'habiller, de parler, de marcher, d'aimer et peut-être de mourir, à partir de personnages littéraires, Céladon, Rastignac, René ou le narrateur d'*À la recherche du temps perdu*. Mais les environnements ludiques informatiques ont peut-être, surtout aujourd'hui, un impact plus direct sur les émotions, les réactions, les comportements.

L'amorce mimétique (le réalisme), au plus haut degré dans certaines œuvres littéraires et cinématographiques, favorise les erreurs de cadrage pragmatique. Même si tous les médias sont susceptibles de contenir des amorces mimétiques, il semble qu'en ce domaine, les possibilités de la littérature et surtout du cinéma surpassent celles des autres médias : il est difficile (sauf cas très particulier), d'oublier que l'on est au théâtre et de douter du statut fictionnel de ce qui se passe sur la scène ; il est encore plus difficile de ne pas tenir compte du cadre ludique quand on est face à un jeu vidéo. L'erreur de cadrage pragmatique a longtemps été l'apanage de la littérature, mais le développement des docufictions et de la télé réalité montre que le cinéma, et sans doute encore davantage la télévision, sont tout aussi à même à produire des artéfacts au statut difficile ou impossible à identifier. On peut penser que l'importance de la modalité déontique (qui concerne le permis et l'interdit, et inclut aussi les règles du jeu et les conventions qui régissent la représentation au théâtre) va, en principe, à l'encontre de l'erreur de cadrage pragmatique.

La prégnance de la modalité axiologique, qui s'exerce plutôt dans les médias traditionnels (littérature, théâtre et cinéma), et de façon moindre dans les jeux vidéo peut entraîner des changements de croyance, en d'autres termes favoriser la plasticité doxastique. Tous les supports qui permettent la représentation d'histoires concernant des individus font primer la modalité axiologique sur la modalité déontique (au moyen de la représentation, souvent problématisée, de conflits de valeurs et de normes). Ce n'est pas, jusqu'à présent, le cas de la majorité des jeux vidéo. C'est la réponse empathique aux personnages, suscitant émotions et évaluations morales, dont on sait qu'elles sont, au niveau cognitif, inséparables, qui sont

susceptibles de faire évoluer les croyances. Il n'y a pas lieu de considérer que la littérature, le théâtre et le cinéma diffèrent sur ce point.

CONCLUSION

Pour conclure, j'ai voulu montrer que l'implication des sens favorisait la modélisation comportementale ; que le réalisme encourageait l'erreur de cadrage pragmatique ; que la dimension axiologique des artefacts affectait la plasticité doxastique, c'est-à-dire la faculté à modifier les croyances. Si ces trois hypothèses sont justes, il n'y a pas de continuum entre les hantises provoquées par les livres et par les jeux vidéo, malgré la similarité apparente des arguments pour les dénigrer, sur la longue durée.

Certes, ces trois formes de leurre (prendre une fiction pour un récit factuel ou pour la réalité ; acquérir un savoir sur le monde ou modifier ses croyances grâce aux fictions ; être sous l'emprise d'une fiction, au niveau des émotions ou du comportement) peuvent parfois être difficiles à distinguer. En outre, la variété des artefacts est immense. L'expansion contemporaine des jeux vidéo, notamment, a pour corolaire une très grande diversification générique. La fictionnalisation des jeux (qui admettent désormais souvent des histoires complexes et immersives), la tendance au réalisme, pourraient amener à modifier ces conclusions, et à rapprocher les usages des jeux vidéo de ceux concernant d'autres médias.

L'analyse des effets de la fiction sur les croyances ne peut en tout cas pas faire l'économie de distinctions à partir des affordances, en d'autres termes les potentialités spécifiques, des supports et des médias.

BIBLIOGRAPHIE

- Aubignac, François Hédelin, abbé d' (2001 [1671]), *La Pratique du théâtre*, édition Hélène Baby, Paris, Honoré Champion.
- Azuma, Hiroki (2008 [2001]), *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité* [動物化するポストモダン-オタクから見た日本社会 ; Dōbutsuka suru Postmodern. Otaku kara mita Nihonshakai], traduit du japonais par Corinne Quentin, Paris, Hachette.
- Baudrillard, Jean (1981), *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée.
- Bayle, Ariane (2004), « Contagion et fiction dans quelques récits comiques du XVI^e siècle », in Françoise Lavocat (dir.), *Usages et Théories de la fiction, le débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVI^e-XVIII^e siècles)*, Rennes, PUR, p. 165-183.
- Bègue, Laurent (2011), *Psychologie du bien et du mal*, Paris, Odile Jacob, 2011.

- Bègue, Laurent (2012), « Jeux vidéo et violence : le débat relancé » propos recueillis par Sarah Chiche, *Sciences Humaines*, 15 mars, 2012, https://www.scienceshumaines.com/trois-questions-a-laurent-begue-jeux-video-et-violence-le-debat-relance_fr_28640.html [consulté le 26 mars 2020].
- Blanchon, Anne-Christelle et Chemla Sarah (2010), « Idéologies et jeu vidéo », in IREDIC (dir.), *Le jeu vidéo et le droit*, Paris, LGDJ, p. 187-212.
- Bolens, Guillemette (2008), *Le Style des gestes. Corporéité et kinésie dans le récit littéraire*, préface d'Alain Berthoz, Lausanne, Éditions BHMS (Bibliothèque d'histoire de la médecine et de la santé).
- Bolens, Guillemette (2015), « Les simulations perceptives dans la relation aux œuvres d'art littéraires », in Mireille Besson, Catherine Courtet, Françoise Lavocat et Alain Viala, *Le Corps en scène*, Paris, CNRS éditions, 2015, p. 115-125.
- Cadoz, Claude (1994), *Les Réalités virtuelles. Un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, Paris, Flammarion, « Dominos ».
- Caïra, Olivier (2011), *Définir la fiction. Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'EHESS.
- Caïra, Olivier et Larré, Jérôme (dir.) (2009), *Jouer avec l'histoire*, Villecrozes, Pinkerton Press.
- Chalvon-Demersay, Sabine (2011), « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux*, vol. 1, n° 165 : « Les séries télévisées », Paris, La Découverte, p. 181-214. Disponible en ligne.
- Chalvon-Demersay, Sabine (2012), « La part vivante des héros de série », in Pascale Haag et Cyril Lemieux (dir.), *Faire des sciences sociales. Critiquer*, Paris, Éditions de l'EHESS, « Cas de figure » vol. 21, p. 32-57.
- Chion, Michel ([2008], 2009), *Les films de science-fiction*, Paris, Les cahiers du cinéma.
- Cohn, Doris, (2001 [1999]), *Le Propre de la fiction [The Distinction of Fiction]*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Claude Hary-Schaeffer, Paris, Seuil, « Poétique ».
- Cohen, Margaret, (1999), *The Sentimental Education of the Novel*, Princeton University Press.
- Deloffre, Frédéric (1990), *Lettres portugaises* suivies de *Guilleragues par lui-même*, Paris, Gallimard.
- Ehrman, Bart D. (2004), *Truth and Fiction in The Da Vinci Code: A Historian Reveals What We Really Know about Jesus, Mary Magdalene, and Constantine*, Oxford, Oxford University Press.
- Fortin, Tony et Tremel, Laurent (2009), *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le cavalier Bleu.

- Gabbiadini, Alessandro ; Riva, Paolo ; Andrighetto, Luca ; Volpato, Chiara ; Bushman, Brad J. (2014), « Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression », *Social Psychological and Personality Science*, May 2014, vol. 5 n° 4, p. 451-458.
- Greitemeyer, Tobias et Mügge, Dirk O. (2014), « Video Games Do Affect Social Outcomes A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play », *Personality and Social Psychology Bulletin*, Published online before print January 23, 2014, DOI : 10.1177/0146167213520459.
- Goody, Jack (2006), « From oral to written: an anthropological breakthrough in storytelling », in Franco Moretti (éd.), *The Novel, vol. 1: History, Geography, and Culture*, Princeton (N. J.), Princeton University Press, p. 3-34.
- Joli, Victor (1845), *Des Jésuites et de quelques engouements littéraires à propos du Juif Errant*, Bruxelles, Eugène Landoy.
- LaMarre, Heather L. et Landreville, Kristen D. (2009), « When is fiction as good as fact? Comparing the influence of documentary and historical reenactment films on engagement, affect, issue interest, and learning », *Mass Communication and Society*, vol. 12, n° 4, p. 537-555.
- Lavocat, Françoise (2016), *Fait et Fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, « Poétique ».
- Lavocat, Françoise (2020), « Pseudofactual Narratives and Signposts of Factuality », *Narrative Factuality*, in Monika Fludernik et Laure Ryan (éd.), De Guyter, 2020, p. 577-592.
- Lyon-Caen, Judith (2006), *La Lecture et la Vie : les usages du roman au temps de Balzac*, Paris, Tallandier.
- Monneret, Philippe (2010), « Fiction et croyance : les mondes possibles fictionnels comme facteurs de plasticité des croyances », in Françoise Lavocat (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, p. 259-291.
- Murasaki Shikibu (2007 [c. 1000]), *Le Dit du Genji* [源氏物語], édition et introduction d'Estelle Leggeri-Bauer, traduit du japonais par René Sieffert, Paris, rééd. Diane de Selliers.
- Marchand, Sophie ; Lecercle, François et Schweitzer, Zoé (dir.) (2012), *Anecdotes dramatiques, De la Renaissance aux Lumières*, Paris, PUPS.
- Oatley, Keith (1999), « Why fiction may be twice as true as fact. Fiction as cognitive and Emotional Simulation », *Review of General Psychology*, vol. 3, n° 2, p. 107-117.
- Oura, Yasusuke (2010), « Le watakushi shōsetsu et la fiction », in Yasusuke Oura (éd.), *Fiction de l'Occident, fiction de l'Orient*, actes du

- colloque international, Kyoto, Institut de recherche en sciences humaines, université de Kyoto, p. 41-52.
- Oura, Yasusuke (2016) « Fiction and Fictionality in Japanese Culture: Shishōetsu (I-Novel) and “Otaku” Culture », in *Annals of Dimitrie Cantemir Christian University, Linguistics, Literature and Methodology of Teaching*, volume XVI, n° 1, 2016, p. 8-22.
- Paige, D. Nicholas, (2011), *Before Fiction. The Ancien Régime of the Novel*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press.
- Patoine, Pierre-Louis (2015), *Corps/Texte, Pour une théorie de la lecture empathique, Cooper, Danielewski, Frey, Pahalniuk*, Paris, EBS Editions.
- Pavel, Thomas, (2003), « Fiction et perplexité morale », XXV^e conférence Marc Bloch, EHESS, 10 juin 2013. Disponible en ligne, URL : https://www.ehess.fr/sites/default/files/pagedebase/fichiers/thomas_pavel.pdf [consulté le 26 mars 2020].
- Schaeffer, Jean-Marie (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique ».
- Schaeffer, Jean-Marie (2002), « Entretien » avec A. Prstojevic, *Vox Poetica* 26, août 2002, http://www.fabula.org/actualites/utf-8_4287.php [consulté le 26 mars 2020].
- Schaeffer, Jean-Marie (2002), « De l’imagination à la fiction », *Vox Poetica*, 16 décembre 2002, <http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html> [consulté le 26 mars 2020]
- Schaeffer, Jean-Marie (2013), « Fictional vs. factual narration », in Peter Hühn *et al.* (éd.), *The Living Handbook of Narratology*, Hambourg, Hamburg University Press. http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Fictional_vs._Factual_Narration [dernière modification le 8 mars 2013, consulté le 26 mars 2020].
- Seay, Chris et Garrett, Greg (2003), *The Gospel Reloaded. Exploring Spirituality and Faith in The Matrix*, Colorado Springs, Pinon Press.
- Severi, Carlo (2007 [2004]), *Le Principe de la chimère. Une anthropologie de la mémoire [Il Percorso e la Voce. Una antropologia della memoria]*, Paris, Éditions de la rue d’Ulm, Musée du quai Branly, « Asthetica ».
- Somé, Malidoma, Patrice ([1994], 1995), *Of the Water and the Spirit, Ritual Magic, Initiation and the Life of an African Schaman*, Putnam, Arkana.
- Tisseron, Serge, *et al.*, (2013), *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Paris, Dunod « Inconscient et culture ».

- Thiroid, Laurent (2007 [1997]), *L'Aveuglement salutaire. Le réquisitoire contre le théâtre dans la France classique*, Paris, Honoré Champion, coll. Champion classiques essai.
- Urfé, Honoré d'(2011 [1607]), *L'Astrée, première partie*, édition Delphine Denis *et al.*, Paris, Honoré Champion.
- Triclot, Mathieu (2011), *La Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones.