



HAL
open science

De la porosité entre ce qui existe et ce qui in/existe : le cas de la fiction

Nicole Bastin

► **To cite this version:**

Nicole Bastin. De la porosité entre ce qui existe et ce qui in/existe : le cas de la fiction. Séminaire des doctorants HCTI : thématique "In/Exister)", HCTI - Héritages et Constructions dans le Texte et l'Image, Mar 2022, BREST, France. hal-04099100

HAL Id: hal-04099100

<https://hal.science/hal-04099100v1>

Submitted on 19 Dec 2023

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.

De la porosité entre ce qui existe et ce qui in/existe : le cas de la fiction

Nicole Bastin

Please cite as : BASTIN Nicole, 2022, « De la porosité entre ce qui existe et ce qui in/existe : le cas de la fiction », in *In/Exister*, Séminaire des doctorants HCTI du 10 mars 2022, Brest, France. (hal-04099100)

Je vais vous parler de fiction et plus particulièrement de la porosité qui règne entre ce qui existe et ce qui in/existe. Il y a 2 sens principaux du mot « exister » (autre que « vivre ») : avoir une réalité et avoir de l'importance. C'est essentiellement là-dessus que je vais m'appuyer.

Commençons par le cinéma. Les films basés sur des événements ayant existé constituent une partie très importante de la fiction cinématographique. C'est même un argument de vente majeur, systématiquement précisé sur l'affiche (« *a true story* » « *Based on a true story* », etc). En témoignent également le nombre de récompenses obtenues par ce genre de films : durant la décennie 2000, 7 Oscars de la meilleure actrice sur 10 ; durant la décennie suivante, un Oscar du meilleur film sur 2 ; et sur l'ensemble de la période, plus d'un Oscar du meilleur acteur sur 2.

Dans le cas du film biographique, la personne réelle se divise en trois :

- celle qu'elle a été vraiment
- celle des témoignages de l'époque qui façonnent une première mémoire collective
- celle, telle qu'elle est représentée, issue d'un mélange organique puisqu'il provient de l'écriture d'un scénario + auquel on ajoute le point de vue d'une mise en scène + et évidemment l'incarnation de l'acteur ou l'actrice, eux-mêmes rajoutant sans le vouloir une coloration particulière puisqu'ils ou elles ont incarné d'autres personnages à l'écran auparavant.

Selon la réception du public, la fiction se met alors à exister au détriment du réel. Certaines personnalités comme Howard Hawkes / Edith Piaf / Ray Charles sont désormais associées avec le portrait cinématographique qui en a été fait. La réalité s'efface au profit d'une fiction qui prend de plus en plus d'importance. C'est particulièrement vrai pour les films historiques ou journalistiques. Non seulement, les gens pensent savoir ce qu'il s'est réellement passé en regardant un film comme *Argo* ou *The President's men* mais ils oublient que leur expérience à eux vient encore ajouter une subjectivité. Par exemple, si, moi, je regarde un film comme *Spotlight*, parce que je suis intéressée par les questions de genre, inconsciemment, j'aurais tendance à porter plus d'intérêt au personnage joué par Rachel McAdams, donc à valoriser son implication dans les événements. Mais cela ne sera pas forcément le cas de mon voisin de salle, qui lui, on imagine, sera plus focalisé par Michael Keaton, qui est un ancien Batman à l'écran et dont il a des souvenirs mémorables. Donc la réception du public teinte la fiction, si l'on peut dire, d'une façon particulière.

Parfois elle peut même affecter les personnages fictifs → en leur donnant une consistance particulière. Par exemple, le personnage d'Abby, dans le jeu vidéo *The Last of Us part II*, est un personnage qui a été violemment rejetée par une partie des joueurs, en raison notamment de sa physionomie. Et parce que ces joueurs mécontents voulaient absolument prouver qu'elle n'avait pas pu développer ces muscles, ils ont fait des capture écrans de son planning d'exercice qui est accroché à un moment donné dans le décor et en refaisant le planning, ils ont voulu prouver par $a + b$ que son corps était impossible. Ce à quoi des femmes ont répondu en postant des photos et des vidéos de leur corps ou du corps d'autres femmes, en particulier Colleen Fotsch qui est championne mondiale de *work out* et d'ailleurs une inspiration directe du personnage d'Abby. Ce qui est intéressant dans cette histoire, c'est que d'une certaine manière, plus les joueurs en colère critiquent le corps d'Abby et plus ils lui donnent de l'importance, donc plus il existe. Sans compter que vouloir prouver qu'un corps n'est pas « réaliste », c'est en creux admettre son existence. C'est lui donner corps en dehors d'un espace virtuel puisque la conversation perdure dans la vie réelle.

Dans la même idée, il y a les débats récurrents qu'on a eu sur la toile et portant sur la couleur des corps. Certains internautes ont beaucoup réagi lorsqu'on leur a annoncé qu'ils verraient un Stormtrooper noir, que Johnny Storm des *Fantastic 4* devenait noir et qu'Hermione de Harry Potter le serait peut-être aussi. De là a découlé un certain nombre de discussions enflammées. Néanmoins, en argumentant sur cette thématique de la représentation, fans et détracteurs valident au moins en partie l'inexistant puisqu'ils déplacent le centre de gravité fictionnel. La question n'est plus : est-ce que le personnage existe ? mais quelle apparence a-t-il ?

Ensuite, il y a le stade encore d'après où l'on ne discute plus de la forme mais du fond et on étudie le caractère des personnages de fiction, avec des grilles de lecture et d'analyse qui, elles, sont bien réelles. Lorsque les internautes débattent, avec beaucoup d'arguments souvent, et se demandent si Mr. Darcy

de *Pride and Prejudice* est atteint d'un trouble du spectre autistique, ils lui apposent un diagnostic concret, une étiquette presque matérielle, ils ancrent une personne inexistante dans notre réalité existante. On remarquera d'ailleurs que pour certains personnages, il suffit parfois du prénom pour qu'on le reconnaisse, comme on le ferait d'une ou une amie : Achille, Sherlock, Mickey, Winnie, et tout Tolkien quasiment : de Frodon à Gandalf, en passant par Bilbo et Gollum. Tous ces personnages deviennent des véritables compagnons de vie. Sans parler du fait que nous désirons parfois garder ces personnages auprès de nous plus longtemps, cela nous amuse de prolonger leur existence à nos côtés. Et c'est ainsi que sont nées les fan fictions, dont la première date de 1727. Il s'agit de *Memoirs of the Court of Lilliput*, la suite des *Voyages de Gulliver*, parus tout juste l'année précédente en 1726. Ici, quand on y réfléchit, on a une action réelle quasi immédiate (l'écriture d'une fan fiction) provoquée par un personnage irréel.

Alors dans le cas d'une fan fiction, souvent, les personnages vivent de nouvelles aventures mais restent dans leur univers fictionnel. Il arrive parfois que certains personnages sortent de leur univers pour intervenir dans notre réalité. Prenons l'exemple de Buffy. N'importe quel fan de la série *Buffy the Vampire Slayer* connaît cette question « *What would Buffy do ?* ». A l'origine, elle est posée par le personnage de Xander dans le premier épisode de la saison 4. Il cherche à rassurer Buffy quant à son potentiel héroïque et lui dit que, oui il a vécu des situations difficiles mais que, lorsqu'il semble ne plus y avoir d'espoir ou lorsqu'il est face à un dilemme, sa façon à lui de remonter la pente, c'est de se demander « qu'est-ce que Buffy ferait à sa place ? » donc « *what would Buffy do ?* ». Cette citation est devenue un mème qui a été repris, encore et encore, sous diverses formes jusqu'à carrément aboutir à l'écriture d'un guide spirituel donc en gros un livre de philosophie de vie transposant en morale les actions et les paroles de Buffy et que certaines personnes peuvent appliquer dans la vie réelle (Riess 2009).

Ça, c'est typiquement un exemple de ce que j'appelle, à défaut, la fiction « poltergeist ». Un poltergeist - en allemand littéralement « esprit frappeur » - est un fantôme qui a la particularité de pouvoir affecter la matière et donc qui peut déplacer des objets (pour faire du bruit en général). Si l'on prend la définition de fantôme « qui n'existe que dans l'imagination » on peut dire que la fiction est une réalité fantôme sauf que, lorsqu'elle nous impacte concrètement elle devient *poltergeist*, puisqu'elle va imprimer la réalité et ce faisant perdre de son caractère imaginaire. La fiction se met à exister dans le sens où elle acquiert une réalité.

Alors, comment expliquer ce phénomène ? Déjà on peut se baser sur la théorie du désir mimétique établi par le philosophe René Girard en 1972 et qui consiste à dire que l'être humain ne désire pas directement un objet ou une personne ; il va désigner l'objet de son désir en se calquant sur un désir modèle et pour cela il passe par un être médiateur. On a surtout envie d'être ou de posséder ce qu'on voit quelqu'un d'autre désirer, être ou posséder mais - le plus important - ce quelqu'un d'autre n'est pas forcément réel (Girard 1972).

Vous connaissez probablement l'exemple de Mae Carol Jemison, qui était diplômée de Stanford, médecin et ingénieure, et accessoirement fan de la série *Star Trek*. Et en voyant le lieutenant Uhura, Afro américaine comme elle, piloter l'*Enterprise* dans la série, elle se dit qu'elle aussi pourrait piloter une navette spatiale. Lui vient donc l'idée de postuler à la NASA. Donc elle a dû faire preuve de persévérance vu l'importance des discriminations à l'agence spatiale, mais finalement elle y est parvenue et en 1992, elle est devenue la première femme noire dans l'espace (*Stanford Today*, 1996). Donc le personnage fictif de Uhura a fonctionné comme médiatrice du désir mimétique de Jemison. Et l'on a un impact concret d'un sujet absent !

Un autre exemple célèbre d'entrelacs entre fiction et réel : la série *The West Wing* (NBC, 1999-2006). En 1999, Rahm Emmanuel est conseiller politique de Bill Clinton, il travaille à la Maison Blanche et à Washington, on le surnomme Rahmbo. Il est l'inspiration principale du personnage fictif de Josh Lyman conseiller politique du président Bartlet dans la série *The West Wing*. D'ailleurs, en clin d'œil, Lyman est appelé Rambo au cours de la saison 1. 5 ans plus tard, Barack Obama fait sa grande entrée sur la scène publique américaine en prononçant son discours phare à la convention nationale démocrate de 2004. Cela n'échappe évidemment pas aux scénaristes de la série *The West Wing* qui sont très impressionnés et qui vont s'inspirer de son caractère et de son parcours, pour imaginer le personnage de Matthew Santos, interprété par Jimmy Smits. Santos est un représentant texan d'origine latino qui va se lancer dans la course à la présidence et sa carrière sera à jamais changée par un discours prononcé à la convention nationale démocrate. Avant de remporter l'investiture, Santos doit d'abord affronter un sénateur républicain, nommé Arnold Vinick, personnage interprété par Alan Alda. A la fin de la saison 7, Santos remporte la présidence et parmi les premières décisions qu'il prend en tant que président, il nomme Josh Lyman *Chief of Staff* et Vinick, pour qui il a beaucoup de respect, *Secretary of State*.

Dans la vraie vie, en 2008, Obama se lance à son tour dans l'élection présidentielle. Il doit d'abord remporter la primaire démocrate, face à Hilary Clinton. Il gagne évidemment la primaire puis la présidence, et là, attention, notez bien la similitude des portraits officiels, celui d'Obama ayant été pris 3 ans après celui fictif de Santos. Et surtout, parmi les premières décisions prises en tant que président, Obama nomme Emmanuel Rahm *Chief of Staff* et Hilary Clinton, qu'il a appris à respecter, *Secretary of State*.

Alors, au-delà des similitudes amusantes, la question que nous sommes en droit de nous poser, puisqu'on n'est plus à l'échelle individuelle, mais collective, c'est : est-ce que ce qui est existant a pu l'être grâce à l'inexistant ? Qu'est-ce qui pourrait aller dans ce sens ? Déjà, le nombre. 11 millions d'Américains ont vu en moyenne, en direct, chacun des épisodes de la saison 6 et 8 millions, ceux de la saison 7 donc on est sur une échelle relativement importante.

Ensuite, il a été établi scientifiquement que non seulement l'imitation est un des principaux modes d'apprentissage mais c'est un mode qui se maintient tout au long de notre vie (Vieille-Grosjean et Di Patrizio 2015). Autre chose : on

sait désormais que l'information visuelle est un élément essentiel de l'apprentissage par imitation (Medina 2006). C'est même l'une des 12 "règles du cerveau" énoncées par le *Brain Center for Applied Learning Research* de l'université de Seattle.

Ce qui fait que notre cerveau ne cesse d'apprendre, c'est le phénomène de plasticité cérébrale, qui était une hypothèse à l'origine dont on a eu la preuve pour la première fois en 1964 (Diamond, Krech et Rosenzweig 1964). Le principe est simple : avec l'expérience, se créent de nouvelles connections neuronales qui sont renforcées petit à petit par certains facteurs les rendant de plus en plus efficaces. Un peu comme l'eau d'une rivière qui creuse un sillon et rend son cours de plus en plus fluide. Et parmi les facteurs qui renforcent ces connections, on retrouve les émotions et l'attention, deux pôles évidemment mobilisés lors du visionnage d'une série (NICABM 2016).

Pour aller plus loin, sachez que depuis 2012, grâce aux recherches de Stanislas Dehaene qui est professeur au Collège de France, nous savons désormais que notre cerveau fonctionne comme une machine à hypothèses : nous sommes dotés d'un système prédictif, opérationnel dès la naissance et qui cherche sans cesse à confirmer ce que nous supposons au préalable (Dehaene 2012).

Pour en revenir à ce qui existe, produit direct de l'inexistant, ce qui découle de l'apprentissage par imitation et de la plasticité cérébrale, c'est ce qui a été formulé dans la théorie sociale cognitive de Bandura : nous observons pour prendre des décisions et chaque comportement observé peut changer notre façon de penser (Bandura, 1977, 1986). D'où l'importance des *role models*, laquelle a été maintes fois prouvée depuis. On sait par exemple qu'un nombre important des entrepreneurs ont eux-mêmes un rôle model entrepreneur (Scherer et al. 1989). On sait que la raison principale pour laquelle les filles investissent peu les matières scientifiques, c'est l'absence essentiellement de modèle féminin (Ehrhart et Sandler 1987). Et c'est tout le sens des études menées depuis 2004 au Geena Davis Institute on Gender in Media dont le slogan est « *If she can see it, she can be it.* » L'institut s'appuie d'ailleurs sur les nombreux exemples que nous avons désormais où, comme pour Mae Carol Jemison, le rôle model est fictionnel : Hillary Clinton, Ruth Bader Ginsburg et la juge à la cour suprême Sotomayor ont toutes les trois cité Nancy Drew comme figure majeure d'inspiration. Sotomayor a en plus cité lors de son audition au Congrès¹ le personnage de Perry Mason comme raison qui l'aurait spécifiquement poussée à faire du droit. Et pour rester de notre côté de l'Atlantique, notre ancienne ministre des Droits des femmes, NVB, a souvent nommé CJ Cregg, la porte-parole fictive de la série *The West Wing*, comme un rôle model capital pour elle (L'Obs, 2012).

Alors jusqu'à présent, nous étions plus sur des exemples positifs, mais la neuroplasticité cérébrale a un talon d'Achille et non des moindres. C'est le National Institute for the Clinical Application of Behavioral Medicine qui le rappelle : nos connections synaptiques n'ont aucune idée de ce qui est bien ou mal, vrai ou faux donc notre cerveau imprime aussi bien des faits que des mythes et n'en décide pas moins en fonction (NICABM 2016).

¹ L'extrait est visible [sur la chaîne You Tube](#) des Sénateurs Démocrates.

Prenons rapidement l'un des exemples les plus parlants. Donc un mythe, c'est un fantasme collectif ou plus généralement ce qui est dénué de réalité. Les violences sexuelles font l'objet d'un grand nombre de mythes dont on retrouve la trace sur plusieurs millénaires, dès les écrits mythologiques et religieux, à commencer par les Écritures, qui mettent en scène dès Le Livre de la Genèse une femme jalouse qui pour se venger d'un homme qui l'a éconduite, profère une fausse accusation de viol (Versets 39:1 à 39:20). Or Phyllis Frus nous dit que « Nous nous faisons une idée du réel à partir de constructions narratives et dramatiques. [...] et nous jugeons ensuite le réalisme et la crédibilité de représentations même non fictives, d'après ces conventions »² (Frus 2001, 227).

Concrètement, cela veut dire quoi ? Que les mythes perpétués au sujet des violences sexuelles affectent autant les législateurs, que la police, les témoins, les procureurs, les juges ou les jurés, l'entourage et même les victimes elles-mêmes, ce qui empêche la justice d'être opérationnelle comme elle le devrait, à chaque maillon de la chaîne. Le lien a été montré en particulier en 2000 par la professeure en droit criminel Jana Bufkin (Bufkin 2000). Et on l'aboutit à la situation actuelle où, en 2023, aux États-Unis, sur 1000 agressions sexuelles, seules 28 feront l'objet d'une condamnation (RAINN, 2023). Les statistiques ne sont pas tellement plus reluisantes chez nous. Sur 100 viols et tentatives de viols, on estime qu'il n'y aurait qu'une seule condamnation à la hauteur du crime (Oxfam France 2022, p. 5).

D'un autre côté, et là cela ne concerne pas que les violences sexuelles, mais l'ensemble des troubles post traumatiques, le miroir et la distance offerts par certaines créations fictionnelles non stéréotypées mobilisent les victimes et les incitent parfois à agir. Combien de personnes racontent-elles avoir pris conscience et mis des mots sur ce qui leur était arrivé, après avoir lu un livre, vu un film ou même écouté une chanson ? Très récemment, suite au passage du chanteur Stromae au 20h de TF1 où il a interprété son titre *L'enfer*, dans lequel il confesse avoir eu des pensées suicidaires, on a observé immédiatement après une explosion des appels au 3114, le numéro national de prévention du suicide (Huffpost, 2022).

Ce qui est sûr, c'est que, comme le rappellent les chercheuses en psychologie sociale Melanie Green et Jennifer Garst, les histoires sont particulièrement influentes lorsque nous y sommes plongé·e·s, lorsque nos ressources cognitives et nos émotions sont engagées (Green et al. 2004, 174). Que ce soit *Uncle Tom's Cabin* (Stowe 1852) et l'abolition de l'esclavage, *The Jungle* (Sinclair 1906) et la réglementation des conditions sanitaires dans l'industrie, ou plus récemment, la trilogie *Hunger Games* et les mouvements pro-démocratiques en Asie du Sud Est qui, sur l'exemple de la sénatrice Santiago des Philippines, en ont repris certains symboles comme le salut à 3 doigts, il y a parfois un lien direct entre la fiction et les prises de conscience collectives lesquelles en retour déclenchent une certaine *agency*.

² [Citation originale] « The irony is that we get our ideas of what is real from narrative and dramatic constructions. [...] and we judge the realism and credibility of even nonfictional representations against these conventions. »

Avant de conclure, je voudrais rapidement évoquer quelques situations spécifiques de la fiction vidéoludique. Le fait d’incarner un personnage dans un jeu vidéo va au-delà de simplement observer quelqu’un agir. En particulier, les joueurs sont confrontés à un certain nombre de dilemmes qu’il leur faut résoudre s’ils veulent avancer dans le jeu. C’est le principe même du *gameplay*. Il y a des défis à relever et des actions possibles pour le faire. Or, selon la théorie de la rhétorique procédurale, ce processus décisionnel mobilisé constamment par les joueurs accélère la formulation de jugements personnels qui vont s’appliquer dans le jeu, mais aussi en dehors (Bogost 2007). Prenons l’exemple d’*Animal Crossing* (Nintendo 2001), le jeu consiste à simuler une situation de vie dans une petite communauté. Moyennant des sommes d’argent, les joueurs peuvent agrandir et personnaliser leur maison et choisir de nombreuses activités tout en interagissant avec les autres villageois. Mais sous un décor idéalisé, le jeu est en réalité un modèle de consommation capitaliste, le premier acte effectif du joueur consiste même en la signature d’un prêt immobilier. Du coup, au fil du jeu, les joueurs peuvent, soit adopter une posture consommatrice et renforcer leur propre intérêt réel pour la propriété, soit au contraire remettre en question le principe d’acquisition, en particulier comme le dit le professeur en sociologie des médias Ian Bogost, « la boucle rétroactive souvent interminable entre le désir de biens matériels et le travail nécessaire pour y subvenir »³. Donc selon la façon dont on joue – ou d’ailleurs dont on arrête de jouer – à *Animal Crossing*, on ne porte pas ou plus le même regard sur notre société. Cette mécanique de rhétorique procédurale explique aussi en partie pourquoi, le jeu vidéo, comme le jeu de rôle, est de plus en plus utilisé dans le cadre de thérapies psychanalytiques (Bowman et Lieberoth, 2018 | Stora, 2018).

Autre particularité vidéoludique : celle des *sidekicks*. Dans un jeu vidéo, le *sidekick* est un ou une acolyte non jouable qui assiste le personnage principal dans son aventure mais, selon qui est aux manettes, le *sidekick* n’existera pas de la même façon. Si le joueur est fort et rapide, le *sidekick* est très peu mobilisé, il est même inexistant presque, puisque le joueur n’a pas besoin de lui pour avancer dans l’aventure. Si au contraire, le joueur est comme moi doté d’un sens de l’orientation déplorable ou tout simplement s’il bute sur certains puzzles, alors le *sidekick* participe de l’aventure en donnant des tips, conseils et recommandations, Donc non seulement il devient important, mais il existe désormais aux yeux du joueur qui dépend entièrement de lui.

Dans les *Open worlds*, les mondes ouverts, c’est carrément le personnage jouable principal qui n’existe pas de la même façon, selon quel joueur l’incarne. Un « monde ouvert » dans le jeu vidéo est un concept de *level design* dans lequel le joueur peut parcourir librement un monde virtuel, en ayant les moyens d’agir sur plusieurs facteurs. Le joueur a le choix à la fois de son parcours et de ses activités.

³ [citation originale] : “*Animal Crossing* presents a model of consumer capitalism that players might embrace, reinforcing their interest in property in the material world. Or, through their experience of the game, players might question the goals they set for themselves, particularly the often endless feedback loop between the desire for material goods and the work needed to support it” (Bogost 2008, 136).

Dans *Red dead redemption 2* (Rockstar Games, 2019), le héros Arthur Morgan peut être honnête, vivre de la pêche, participer à la vie du camp et l'améliorer, comme il peut aussi braquer des banques, passer sa vie au saloon ou égorger des animaux. Non seulement les choix des joueurs affectent le tempérament d'Arthur Morgan mais aussi l'ambiance de tout le camp. Plus le campement est fourni en argent et en ressources et plus ses habitants se sentent bien ; ils sont souriants, ils jouent, chantent... À l'inverse, si Morgan ne remplit pas son rôle de fournisseur, les visages se ferment, l'atmosphère se noircit, provoquant même maladies et désertions. Donc, comme le dit James Paul Gee, les gamers contraignent autant le personnage que ce dernier les contraint (Gee 2008). C'est un exemple parmi d'autres. De plus en plus de jeux comme *Deus Ex*, *Detroit*, *Mass Effect*, *Life is strange*, *Heavy Rain*, *The Witcher*, etc vont très loin dans les choix multiples et dans leurs conséquences diverses. Déjà, il faut savoir que désormais, dans un jeu sur deux environ, le choix du genre du personnage jouable est laissé aux joueurs, qui peuvent parfois choisir aussi leur orientation sexuelle.

Justement, dans le *Assassin's Creed Odyssey*, sorti en 2018, les joueurs pouvaient choisir d'être un homme, Alexios ou une femme Cassandra. Et ils pouvaient tomber amoureux d'un homme, d'une femme, ou des deux et ce, quel que soit le genre qu'ils s'étaient attribué au début du jeu. Mais lorsqu'Ubisoft a sorti le DLC *Bloodline*, donc la suite, le jeu imposait d'avoir une relation hétérosexuelle qui aboutissait à la naissance d'un enfant, le but étant de prolonger obligatoirement la lignée d'Alexios ou Cassandra.

Ce scénario hétéronormatif a été mal vécu par certains joueurs et joueuses qui ont fait savoir leur colère ou déception. Pour éviter une mauvaise presse, Ubisoft s'est empressé de corriger le tir en sortant un nouveau patch et s'est même excusé auprès de son public dans un communiqué officiel. En faisant cela, l'entreprise a admis la validité de l'expérience de jeu confidentielle de chacun des gamers. Jugée importante, cette expérience existe désormais aux yeux des autres.

Pour finir, en matière de jeu vidéo aussi, il est fréquent que le public projette une grille de lecture personnelle sur un monde qui lui n'existe pas. Prenons le cas du racisme. Déjà, globalement, les productions vidéoludiques sont teintées de *whitewashing* et les représentations sont construites le long d'un axe Amérique du Nord / Europe de l'Ouest / Japon. Certaines productions renforcent les stéréotypes raciaux, d'autres diluent des cultures exotiques dans un occidentalisme ultra poussé (Nakamura 1995 / Shaw 2014 / Derfoufi 2021). Beaucoup brodent autour de la thématique de l'insécurité occidentale et surtout de ce Medhi Derfoufi appelle « la mélancolie de l'Homme blanc ».

Mais le racisme est plus particulièrement prégnant dans certaines franchises comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) où non seulement les avatars racisés de certains joueurs et joueuses sont victimes de discrimination sévère, mais certains peuples au sein du jeu sont aussi frappés d'ostracisme en raison d'une analogie qui est faite entre eux et des populations

existantes de notre réalité : les Trolls associés aux Antillais, les Tauren aux Amerindiens + et les Elfes de sang aux hommes homosexuels blancs. Et pour cette raison, ils sont rejetés et discriminés par une partie des joueurs.euses (Langer, 2008 | Nakamura, 2009 | Ritter, 2010).

Finalement, la conclusion de tout ceci, elle est aussi brève qu'essentielle. En matière de fiction, il n'y a pas de véritable frontière entre l'existant et l'*in*existant : un peu à la façon de cette lithographie d'Escher (1948), l'un ne cesse de participer de la genèse de l'autre qui à son tour alimente le premier.

Bibliographie

Littérature

- BANDURA Albert, 1977, *Social Learning Theory*, Hoboken-New Jersey, Prentice Hall, 247 p.
- BOGOST Ian, 2007, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MIT Press, 464 p.
- BOGOST Ian, 2008, “The Rhetoric of Video Games”, in *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, SALEN Katie (ed.), Cambridge, MIT Press, pp. 117–140.
- BOWMAN Sarah Lynne et LIEBEROTH Andreas, 2018, “Psychology and Role-Playing Games”, in *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, DETERDING Sebastian, ZAGAL José P. (éds.), New York, Routledge, pp. 245-264.
- BUFKIN Jana et ESCHHOLZ Sarah, 2000, “Images of Sex and Rape, A Content Analysis of Popular Film”, in *Violence Against Women*, vol. 6, n°12, décembre 2000, Sage Publications, pp. 1317-1344.
- DEHAENE Stanislas, 2012, [Le cerveau statisticien : la révolution Bayésienne en sciences cognitives](#), Cours au Collège de France.
- DERFOUFI Medhi, 2021, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Éditions de la maison des sciences de l’homme, 360 p.
- DIAMOND Marian, KRECH David et ROSENZWEIG Mark, 1964, “The effects of an enriched environment on the histology of the rat cerebral cortex”, in *The Journal of Comparative Neurology*, vol. 123, n°1, août 1964, pp. 111-119.
- EHRHART Julie et SANDLER Bernice, 1987, “Looking For More Than A Few Good Women in Traditionally Male Fields”, in *Association of American Colleges*, Project on the Status and Education of Women, Washington, janvier 1987, 25 p.
- FRUS Phyllis, 2001, “Documenting Domestic Violence in American Films” in *Violence and the American Cinema*, SLOCUM John David (éd.), Routledge, 320 p.
- GEE James Paul, 2008, “Video Games and Embodiment”, in *Games and culture*, vol.3, n°3-4, pp. 253-263.
- GIRARD René, 1972, *La violence et le sacré*, Paris, Fayard/Pluriel, réed. 2011, 496 p.
- GREEN Melanie C. et al., 2004, “The power of fiction: Determinants and boundaries”, in *The psychology of entertainment media: Blurring the lines between entertainment and persuasion*, L. J. Shrum (éd.), Melanie Green, Jennifer GARST et Timothy BROCK, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, pp. 161–176.
- LANGER Jessica, 2008, “The Familiar and the Foreign: Playing (Post)-Colonialism in World of Warcraft”, in *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*, Hilde G. Corneliussen et Jill Walker Rettberg (éds.), Cambridge-Massachusetts, MIT Press, pp.87-108.
- NAKAMURA Lisa, 1995, “Race in/for cyberspace: Identity tourism and racial passing on the internet”, in *Works and Days*, vol. 13, n°1-2, pp.181-193.
- NAKAMURA Lisa, 2009, “Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in World of Warcraft”, in *Critical Studies in Media Communication*, vol. 26, n°2, pp. 128–144.
- MEDINA John, 2006, “What Brain Research Does (and Doesn't) Tell Us About Learning”, in *Response*, Seattle Pacific University, automne 2006, vol. 29, n°4.

RITTER Christopher Jonas, 2010, *Why the humans are white: Fantasy, modernity, and the rhetorics of racism in World of Warcraft*, Washington State University, Department of English, 151 p.

SCHERER Robert et al., 1989, “Role Model Performance Effects on Development of Entrepreneurial Career Preference”, in *Entrepreneurship theory and practice*, SCHERER Robert, ADAMS Janet, CARLEY Susan et WIEBE Frank, vol. 13, n°3, pp. 53-72.

SHAW Adrienne, 2014, *Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press, 304 p.

STORA Michaël, 2018, *Et si les écrans nous soignaient ? Psychanalyse des jeux vidéo et autres plaisirs numériques*, Collection Cybercultures - Santé mentale, Toulouse, Érès, 200 p.

VIEILLE-GROSJEAN Henri et DI PATRIZIO Gabriel, 2015, “Apprendre à l'âge adulte : Entre imitation et émancipation”, in *Phronesis*, vol. 4, n°1, hiver 2015, pp. 40–50.

Web

NICABM, 2016, [How Does Neuroplasticity Work?](#) [Infographic], the National Institute for the Clinical Application of Behavioral Medicine.

RAINN, 2023, [The Criminal Justice System: Statistics](#), Rape And Incest National Network.

OXFAM France, 2022, [Égalité hommes-femmes: grande cause, petit bilan](#), de Sandra Lhote Fernandez, mars 2022, 48 p.

MEDIUM, 2021, *Comprendre le désir mimétique*, mis en ligne le 25 mars 2021.

Presse

Huffpost, 2022, [Après Stromae au JT de 20h, un pic d'appels au numéro de prévention du suicide](#), de Louise Wessbecher, mis en ligne le 4 février 2022.

L'Obs, 2012, [Najat Vallaud-Belkacem : son modèle c'est À la Maison Blanche](#), de Mathieu Deslandes, mis en ligne le 4 juillet 2012.

Stanford Today, Juillet-août 1996, [Former Astronaut Mae Jemison Brings her Message Down to Earth](#), de Jesse Katz.

Œuvres citées

Romans

Pride and Prejudice, 1813, AUSTEN Jane, réed. 2002, Londres, Penguin Books, 448 p.

The Jungle, 1906, SINCLAIR Upton, réed. 2001, Dover Publications, 304 p.

Uncle Tom's Cabin, 1852, STOWE Harriet Beecher, réed. 1999, Wordsworth Editions Ltd, 480 p.

What Would Buffy Do?: The Vampire Slayer as Spiritual Guide, 2009, RIESS Jana, Hoboken-New Jersey, Jossey-Bass, 206 p.

Cinéma

All The President's Men, 1976, PAKULA Alan J. (dir.), GOLDMAN William (sc.), COBLENTZ Walter (prod.).

Argo, 2012, AFFLECK Ben (dir.), TERRIO Chris (sc.), AFFLECK Ben, CLOONEY George et HESLOV Grant (prod.).

Spotlight, 2015, MCCARTHY Tom (dir.), SINGER Josh et MCCARTHY Tom (sc.), FAUST Blye Pagon, GOLIN Steve, ROCKLIN Nicole et SUGAR Michael (prod.).

Séries TV

The West Wing, 1999, SOORKIN Aaron (cr.), SOORKIN Aaron (sc.), diffusé à partir du 22 septembre 1999, HBO, 7 saisons, 154 épisodes.

Jeux vidéo

Animal Crossing, 2001, Nintendo (dev.), Nintendo (pub.), Nintendo 64, GameCube et Wii.

Assassin's Creed Odyssey, 2018, Ubisoft (dev.), Ubisoft (pub.), PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows.

Deus Ex, 2000, Ion Storm (dev.), Eidos Interactive (pub.), PlayStation 2, Mac OS et Microsoft Windows.

Heavy Rain, 2010, Quantic Dream (dev.), Sony Computer Entertainment (pub.), Playstation 3.

Life is Strange, 2015, Dontnod Entertainment (dev.), Square Enix (pub.), PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One et Microsoft Windows.

Mass Effect, 2007, BioWare (dev.), Microsoft Game Studios (pub.), Xbox 360.

Red Dead Redemption 2, 2018, Rockstar Games (dev.), Rockstar Games (pub.), PlayStation 4 et Xbox 360.

The Last of Us Part II, 2010, Naughty Dog (dev.), Sony Interactive Entertainment (pub.), PlayStation 4.

The Witcher, 2007, CD Projekt (dev.), CD Projekt et Atari (pub.), OS X et Microsoft Windows.

World of Warcraft, 2004, Blizzard Entertainment (dev.), Blizzard Entertainment (pub.), Mac OS X et Microsoft Windows.

Print

Drawing Hands, M. C. Escher, 1948