

**Université de Neuchâtel**

Faculté des Lettres et Sciences Humaines

**Institut de Philosophie**

Espace Louis-Agassiz 1

2000 Neuchâtel

Étude critique de  
« Fearing Fictions »  
de Kendall L. Walton

Examen du rôle de la théorie du faire-semblant et de la distinction entre émotions et *quasi-émotions* dans la solution proposée par Walton à deux problèmes relatifs à la philosophie de la littérature : le *paradoxe de la fiction* et le *paradoxe de la tragédie*

Ce travail a été rédigé à l'occasion du séminaire de philosophie de la littérature dirigé par le Professeur R. Glauser à l'automne 2017

Prix d'excellence de la SAN 2018

Jämaelle Corrado

[jamaelle.corrado@unine.ch](mailto:jamaelle.corrado@unine.ch)

Rue du Progrès 73a

2300 La Chaux-de-Fonds

## TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	1
1. PREMIERE PARTIE : JUSTIFICATION DE LA NEGATION DE LA PREMIERE PROPOSITION DU TRILEMME.....	5
1.1. NOUS AVONS DES <i>QUASI-EMOTIONS</i> ENVERS LES ETRES DE FICIONS .....	5
1.1.1. Les œuvres d’art représentationnelles nous dévoilent comme des êtres rationnels .....	6
1.1.2. La théorie cognitiviste des émotions.....	7
1.1.3. Existence réelle et existence fictionnelle, une barrière infranchissable .....	7
1.2. DISSEMBLANCES ET SIMILITUDES ENTRE UNE EMOTION AUTHENTIQUE ET UNE EMOTION FICIONNELLE : PRECISIONS QUANT AUX CARACTERISTIQUES D’UNE <i>QUASI-EMOTION</i> .....	8
1.2.1. L’absence de la composante cognitive de la peur .....	8
1.2.2. L’absence d’intention d’agir.....	9
1.2.3. Une quasi-émotion a pour objet quelque chose de fictionnel.....	9
1.2.4. Les théories censées rendre compte de la « peur » de Charles .....	11
2. DEUXIEME PARTIE : ŒUVRES D’ART REPRESENTATIONNELLES ET <i>QUASI-EMOTIONS</i> .....	14
2.1. LA FONCTION ESSENTIELLE DES ŒUVRES DE FICTION, CELLE DE SERVIR DE SUPPORT DANS LES JEUX DE FAIRE-SEMBLANT .....	14
2.2. DIFFERENTS TYPES DE SUPPORTS A L’IMAGINATION .....	15
2.2.1. Un ensemble de souches d’arbres comme support à l’imagination.....	16
2.2.2. Une poupée comme support à l’imagination.....	16
2.2.3. Une fiction comme support à l’imagination.....	16
2.3. L’ŒUVRE DE FICTION EST UNE CHOSE AYANT LA FONCTION ESSENTIELLE DE SERVIR DE SUPPORT DANS UN JEU DE FAIRE-SEMBLANT ET SON EXISTENCE EST INDEPENDANTE DE NOTRE PARTICIPATION.....	17
2.4. VERITES FICIONNELLES « PREMIERES » ET « FAIRE-SEMBLANT » .....	19
2.4.1. Le principe de réalité.....	20
2.4.2. Le principe de croyance réciproque .....	20
2.4.3. Le rapport de participation .....	21
2.5. PARTICIPER A UN JEU DE FAIRE-SEMBLANT OU SE FAIRE FICIONNEL .....	22
3. TROISIEME PARTIE : POURQUOI LES ŒUVRES DE FICTION SONT DIGNES DE NOTRE ATTENTION.....	24
3.1. LES VERTUS DE L’EXPERIENCE ESTHETIQUE : ANALOGIE ENTRE FICTION ET JEU .....	24
3.2. LA THEORIE DES <i>QUASI-EMOTIONS</i> DISSOUT LE <i>PARADOXE DE LA TRAGEDIE</i> .....	26
CONCLUSION.....	27
Bibliographie.....	30
Dossier illustration .....	31

## Introduction

Ce commentaire nous permet de discuter la solution dite du faire-semblant proposée par le philosophe américain Kendall L. Walton en vue de résoudre le *paradoxe de la fiction*<sup>1</sup>. Le *paradoxe de la fiction* est l'une des difficultés qui se manifeste lorsque nous cherchons à comprendre la nature de nos réponses affectives alors que leurs objets sont de nature fictionnelle<sup>2</sup>. L'article « Fearing fictions »<sup>3</sup> présente une discussion à propos de nos émotions lorsque celles-ci sont issues d'expériences impliquant des œuvres de fiction. Pour être exact, à travers cet article Walton discute de l'émotion de peur que nous sommes susceptibles de former en raison d'un objet de nature fictionnelle. Or, s'il est vrai que lors d'une expérience de type fictionnelle nous sommes habitués à appeler une émotion de peur, « peur », et si en effet, notre réaction affective ressemble de près à de la peur, il demeure que selon Walton, il ne s'agit pas réellement de peur.

Résoudre le *paradoxe de la fiction* consiste généralement à nier au moins l'une des trois propositions suivantes<sup>4</sup> :

- 1) Nous avons souvent des émotions par rapport à des personnes, des objets, des situations fictionnels, alors que nous savons qu'ils sont fictifs.

---

<sup>1</sup> Le *paradoxe de la fiction* est formulé pour la première fois par le philosophe Colin Radford. RADFORD, C. & WESTON, M., « How Can we Be Moved by the Fate of Anna Karenina ? », in : *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, Vol. 49, 1975, pp. 67-80.

<sup>2</sup> Citons quelques autres difficultés. Quelles sortes d'émotions avons-nous en ce qui concerne les œuvres d'art ? Comment des œuvres d'art abstraites, la musique notamment, suscitent-elles des émotions ? *Le paradoxe de la tragédie* : pourquoi avons-nous du plaisir à ressentir des émotions négatives ? Existe-t-il un conflit entre l'appréciation esthétique et les réactions émotionnelles ?

<sup>3</sup> WALTON, Kendall L., « Fearing fictions », in : *The Journal of Philosophy*, Vol. 75, n° 1, 1978, pp. 5-27.

<sup>4</sup> Nous écrivons que résoudre le *paradoxe de la fiction* consiste « généralement » dans la négation de l'une des trois prémisses, car certains philosophes - Radford notamment - proposent de garder les trois propositions. Or, selon Radford, l'homme est irrationnel lorsqu'il est confronté à des objets fictionnels. Donc, pour être exact nous devons mentionner que nier l'une des trois propositions du trilemme présuppose la croyance que nous ne sommes pas irrationnels lorsque nous réagissons émotionnellement à des êtres, à des objets ou à des événements fictionnels. La position de Radford est par exemple expliquée par Lorenzo Menoud, « Maintenir le paradoxe » pp. 104-106. MENOUD, L., *Qu'est-ce que la fiction ?*, Chemins Philosophiques ; Paris, VRIN, 2005.

La formulation que nous utilisons pour énoncer le *paradoxe de la fiction* est celle proposée par le Professeur R. Glauser à l'occasion du séminaire II / Philosophie de la littérature, Semestre d'Automne 2017, Université de Neuchâtel.

- 2) Des émotions pour une personne, un objet, une situation, etc. dépendent de la croyance que la personne, l'objet, la situation, etc. existe et qu'elle a telle(s) ou telle(s) caractéristique(s)<sup>5</sup>.
- 3) Nous ne croyons pas en l'existence de personnes, d'objets, de situations etc. que nous savons être fictifs.

Il y a paradoxe, dit-on, avec ces trois propositions, car chacune des propositions est plausible et chaque couple de propositions implique la négation de la proposition restante<sup>6</sup> ; et selon Walton, résoudre ce trilemme consiste à nier la première proposition. Walton ne conteste pas que nous soyons affectés lors de nos lectures, écoutes ou observations d'œuvres de fiction, mais il est d'avis que ces expériences donnent lieu à ce qu'il appelle des *quasi-émotions*. En d'autres termes, cela signifie qu'il ne serait pas raisonnable de maintenir 1), c'est-à-dire la croyance que nos réponses affectives envers des êtres de fictions sont d'authentiques émotions. C'est pourquoi Walton s'est fixé l'objectif d'offrir à son lecteur, les raisons lui permettant de croire que la théorie des *quasi-émotions* est à considérer parmi les meilleures, car elle permet non seulement de résoudre le *paradoxe de la fiction*, mais elle apporte aussi des réponses à d'autres difficultés rencontrées en philosophie de la littérature, et notamment au *paradoxe de la tragédie*<sup>7</sup>.

Cela dit, afin de comprendre par quel raisonnement le philosophe en vient à poser la thèse suivant laquelle nous avons des *quasi-émotions* envers des entités fictionnelles, nous proposons dans un premier temps, de commencer par expliquer pourquoi Walton rejette la première proposition du trilemme. Nous exposerons aussi les arguments employés par Walton pour distinguer une quasi-peur d'une peur authentique, et nous définirons plus soigneusement ce qu'est une

---

<sup>5</sup> À ce propos, notons qu'une croyance peut évidemment être fausse.

<sup>6</sup> À ce propos, précisons qu'il existe trois familles de solutions. En effet, il est possible (a) de nier la première proposition et par conséquent, rejeter l'idée suivant laquelle nous avons de réelles émotions envers des êtres que nous savons être fictionnels. Or, (b) la deuxième proposition peut être niée si l'on croit que c'est la théorie cognitiviste des émotions qui est erronée – du moins en ce qui concerne les fictions. Mais encore, il est possible (c) de nier la troisième proposition si l'on pense être en mesure d'expliquer comment nous croyons en l'existence de personnes que nous savons être fictives.

<sup>7</sup> Dans la troisième partie de cet essai, nous expliquons comment Walton justifie que les fictions sont importantes à nos yeux et présentons sa réponse au *paradoxe de la tragédie*.

*quasi-émotion*. Dans un second temps, nous discuterons de la théorie du faire-semblant. Nous exposerons afin de l'expliquer, la fonction essentielle des fictions qui est celle de servir de support dans les jeux de feinte. Nous discuterons du rapport de participation que nous sommes en mesure d'entretenir avec les mondes fictionnels et expliquerons comment lorsque nous participons, nous nous faisons fictionnels. Lorsque nous serons parvenus au terme des deux premières parties de ce commentaire, nous devrions avoir acquis les connaissances nous permettant de prendre position par rapport à la solution du faire-semblant proposée par Walton pour résoudre le *paradoxe de la fiction*. Or, avant de nous prononcer à ce propos, nous discuterons dans un troisième temps, des implications de la théorie du philosophe, car si résoudre le *paradoxe de la fiction* en niant la première proposition du trilemme implique de soutenir que nous n'avons pas d'émotion réelles en ce qui concerne les choses de nature fictionnelle, il demeure que cela n'implique absolument pas que les choses de nature fictionnelle n'ont pas une importance réelle. Au contraire, Walton pense être en mesure d'expliquer pour quelle raison les fictions sont importantes à nos yeux. Or, puisqu'il soutient que les fictions donnent lieu à des *quasi-émotions*, alors peut-être devons-nous accepter l'idée suivant laquelle nos émotions authentiques n'ont en fait pas davantage de valeur que nos *quasi-émotions*.

Afin que notre lecteur se fasse une première idée du développement qui va suivre, il paraît raisonnable de proposer un résumé de la pensée de Walton. Pour ce faire, supposons qu'un individu soit en train de visionner un film d'horreur, lequel raconte qu'un terrible monstre engloutit une ville entière sur son passage et supposons que cette personne, une fois le film terminé, énonce qu'elle fut terriblement effrayée par le monstre en question. Selon Walton, nous devrions interpréter la réponse affective et les paroles de cet individu comme suit.

D'abord, lorsqu'un individu regarde une fiction, il joue à un jeu de faire-semblant et emploie la fiction comme support dans son jeu. En jouant à ce jeu de feinte avec la fiction comme support, l'individu

se fait fictionnel. En se faisant fictionnel l'individu engendre un monde fictionnel distinct de l'univers fictionnel propre à la fiction, il s'agit de l'univers du jeu joué avec la fiction. Cet univers fictionnel du jeu joué avec la fiction permet à l'individu ainsi qu'au contenu de la fiction de partager un univers commun. Autrement dit, dans cet univers fictionnel du jeu, le monstre de la fiction et l'individu coexistent<sup>8</sup>. Ensuite, il nous faut interpréter tous les faits de la fiction comme des faits qui sont vraiment le cas dans l'univers fictionnel de l'œuvre en question. Autrement dit, tout ce qu'une fiction relate est vrai dans le monde de la fiction. De plus, sont vrais également tous les faits qui ne sont pas explicitement mentionnés par la fiction, mais qui découlent logiquement des éléments dont l'auteur fait mention. En ce qui concerne l'univers fictionnel du jeu joué avec une fiction donnée, tous les faits à propos de l'individu qui joue avec cette fiction et tous les faits à propos de la fiction sont des faits qui sont le cas à l'intérieur de ce monde. Walton appelle ces faits des vérités fictionnelles. Toujours dans l'univers fictionnel du jeu, s'ajoutent aux vérités fictionnelles à propos de l'individu, aux vérités fictionnelles à propos de la fiction et aux vérités fictionnelles qui sont implicitement déduites des vérités fictionnelles de la fiction et des vérités de l'individu, l'ensemble des faits qui sont engendrés par la relation entre l'individu et le contenu de la fiction. Enfin, puisque l'individu fait semblant de croire que tout ce que la fiction lui donne à imaginer est vrai et puisqu'il partage l'univers du jeu avec le contenu de la fiction, l'individu peut croire que le monstre, fictionnellement, le menace. Par conséquent, si l'individu est quasi effrayé par le monstre c'est parce qu'il a la croyance que fictionnellement le monstre le menace ; et il suit logiquement de l'ensemble des éléments que nous avons mentionnés, que si l'individu en vient à s'exprimer à propos de sa réaction affective, alors il dira : « j'ai peur du monstre » sur le moment ou : « j'ai eu peur du monstre » une fois le film terminé, car c'est la quasi-peur de l'individu ainsi que sa croyance que

---

<sup>8</sup> À ce propos, précisons que l'idée ou notion de coexistence implique qu'un objet de nature fictionnelle puisse faire réagir un individu réel, mais notons que le contraire demeure évidemment impossible.

fictionnellement le monstre le menace qui sont la cause des expressions verbales du récepteur de la fiction. Ce dernier énonce de ce fait une vérité fictionnelle lorsqu'il dit avoir peur du monstre puisqu'il est vrai - fictionnellement - qu'à l'intérieur de l'univers fictionnel du jeu joué avec la fiction, l'individu est effrayé par le monstre.

## 1. Première partie : justification de la négation de la première proposition du trilemme

### 1.1. Nous avons des *quasi-émotions* envers les êtres de fictions

Comme mentionné en introduction, Walton pense que nos réponses affectives envers des êtres ou événements fictionnels ne peuvent en aucun cas être d'authentiques émotions, ce sont, dit-il, des *quasi-émotions*. Le philosophe rejette la thèse 1) Nous avons souvent des émotions par rapport à des personnes, des objets, des situations fictionnels, alors que nous savons qu'ils sont fictifs. Et pose la thèse suivant laquelle 1a) Nous avons souvent des *quasi-émotions* par rapport à des personnes, des objets, des situations fictionnels, puisque nous savons qu'ils sont fictifs. Avec la thèse 1a), Walton résout effectivement le trilemme, car les propositions 1a), 2) et 3) ne s'excluent plus<sup>9</sup>. Or, Walton doit justifier sa thèse, car pour qu'il soit vrai que nous avons des *quasi-émotions* envers des êtres de fiction, il est nécessaire que nos réactions affectives envers ce qui est de nature fictionnelle diffèrent de nos émotions authentiques, et il faut aussi qu'une chose telle qu'une *quasi-émotion* puisse effectivement être le cas. Pour faciliter la compréhension de son raisonnement, le philosophe présente au lecteur de « Fearing fictions » l'expérience de pensée suivante :

*Charles is watching a horror movie about a terrible green  
slime. He cringes in his seat as the slime oozes slowly but*

---

<sup>9</sup> Walton soutient les trois propositions suivantes. 1a) Nous avons souvent des *quasi-émotions* par rapport à des personnes, des objets, des situations fictionnels puisque nous savons qu'ils sont fictifs. 2) Des émotions pour une personne, un objet, une situation, etc. dépendent de la croyance que la personne, l'objet, la situation, etc. existe et qu'elle a telle(s) ou telle(s) caractéristique(s). 3) Nous ne croyons pas en l'existence de personnes, d'objets, de situations, etc. que nous savons être fictifs.

*relentlessly over the earth destroying everything in its path. Soon a greasy head emerges from the undulating mass, and two beady eyes roll around, finally fixing on the camera. The slime, picking up speed, oozes on a new course straight toward the viewers. Charles emits a shriek and clutches desperately at his chair. Afterwards, still shaken, Charles confesses that he was « terrified » of the slime. Was he ?<sup>10</sup>*

Il peut être intéressant de faire remarquer qu'une expérience de pensée suppose que l'on accorde à l'imagination humaine une puissance telle qu'elle nous permet de résoudre certains problèmes. Et nous allons comprendre au fil de ce commentaire que Walton accorde effectivement à l'imagination une puissance non négligeable. Dès lors, il n'est pas étonnant que Walton utilise une expérience de pensée en vue de faciliter la compréhension de son raisonnement.

Cela dit, avant de présenter les dissemblances entre une émotion de peur authentique et une quasi-peur, expliquons, d'abord, le choix de Walton quant à la négation de la thèse 1).

### 1.1.1. Les œuvres d'art représentationnelles nous dévoilent comme des êtres rationnels

Walton refuse catégoriquement d'accepter la conclusion suivant laquelle l'homme est irrationnel lorsqu'il est confronté à des êtres, à des événements ou à des objets fictionnels. En effet, dans son introduction à *Mimesis as Make-believe*<sup>11</sup>, le philosophe fait savoir que le point de départ de son travail est l'observation d'œuvres d'art représentationnelles - ou fictions<sup>12</sup> - et la prise de conscience de l'importance des œuvres de fiction dans nos vies et dans notre culture. Or, si selon Walton, ces œuvres sont importantes dans nos vies et dans notre culture, alors il est raisonnable de penser que ce n'est certainement pas parce qu'elles nous dévoilent comme des êtres irrationnels. Donc, si l'on soutient que l'homme n'est pas irrationnel,

<sup>10</sup> WALTON, 1978, p. 5.

<sup>11</sup> WALTON, Kendall, L., *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, Cambridge Mass. ; Londres : Harvard University Press, 1990.

<sup>12</sup> À ce propos, notons que les termes « œuvres d'art représentationnelles » et « fictions » sont interchangeables dans la théorie proposée par Walton.

alors il est nécessaire de prendre position en cherchant notamment à résoudre le *paradoxe de la fiction*.

### 1.1.2. La théorie cognitiviste des émotions<sup>13</sup>

Walton écrit : [...] *la peur doit être accompagnée par, ou doit impliquer, une croyance que l'on est en danger*<sup>14</sup>.

À ce propos, Walton soutient que l'idée suivant laquelle une peur dépend de la croyance d'être en danger est une question de bon sens. Donc, étant donné que la seconde proposition du trilemme est un résumé de la théorie cognitiviste des émotions, le philosophe ne peut que soutenir cette proposition.

### 1.1.3. Existence réelle et existence fictionnelle, une barrière infranchissable

Walton est certain que les êtres de fictions n'existent pas - en tout cas pas de la même manière ontologique que nous. En effet, comme il l'explique dans la première section de « Fearing fictions », il y a comme une barrière infranchissable entre le monde réel et les mondes fictionnels. Nous appartenons au monde réel et les êtres de fiction appartiennent à leurs mondes fictionnels ; c'est notamment ce qui explique que nous ne pouvons jamais venir en aide ou conseiller un être de fiction.

Donc, si Walton soutient que c'est la première proposition du trilemme qu'il est correct de nier, c'est d'abord parce qu'il est nécessaire de nier une proposition étant donné que nous ne sommes pas des êtres irrationnels lorsque nous sommes confrontés à des êtres de fiction, c'est ensuite parce qu'il n'est pas raisonnable de nier la seconde ou la troisième proposition, c'est enfin parce qu'il pense avoir de bonnes raisons de croire que la « peur » de Charles est une quasi-peur.

---

<sup>13</sup> Selon la théorie cognitiviste des émotions, une émotion possède une dimension physique et une dimension cognitive. *Une émotion [...] ne serait pas un simple conglomerat de facteurs, mais une structure ou un complexe ordonné d'éléments entretenant notamment des relations causales les uns avec les autres. Par exemple, lorsque j'ai peur d'un loup, je suis dans un certain état physique – il se peut que j'aie la bouche sèche et que mon pouls s'accélère. Cet état physique a été causé par mon état cognitif, ma pensée, ma croyance qu'il y a un loup qui s'approche, que cette situation est dangereuse et mon désir de l'éviter.* MENOUD, 2005, p. 102.

<sup>14</sup> « [...] fear must be accompanied by, or must involve, a belief that one is in danger ». WALTON, 1978, p. 7.

Nous constatons que la notion de *quasi-émotion* - bien que le terme puisse surprendre - découle d'une manière de réfléchir irréprochable. En effet, si Walton refuse l'idée suivant laquelle nos réponses émotionnelles à des fictions sont des émotions c'est parce qu'on ne peut pas identifier une émotion authentique et une réponse affective envers ce qui est fictionnel<sup>15</sup>.

## 1.2. Dissemblances et similitudes entre une émotion authentique et une émotion fictionnelle : précisions quant aux caractéristiques d'une *quasi-émotion*

Nous allons, d'abord, présenter les dissemblances entre une peur réelle et la « peur » de Charles. Ensuite, nous présenterons une différence relative à la nature de l'objet visé par une émotion authentique et par une *quasi-émotion*. Enfin, nous présenterons trois théories qui proposent d'expliquer la « peur » de Charles, mais qui sont à tour de rôle rejetées par Walton.

### 1.2.1. L'absence de la composante cognitive de la peur

Le premier argument de Walton en faveur de l'idée suivant laquelle la « peur » de Charles n'est pas une réelle émotion de peur est le suivant. Si la réaction affective de Charles était de la peur, alors il aurait la croyance d'être en danger. Or, bien que la réponse émotionnelle de Charles ait les traits physiologiques et psychologiques d'une peur authentique, il demeure que Charles est pleinement conscient que le monstre est fictionnel. Et savoir que le monstre est fictionnel implique la croyance de ne pas être en danger. Donc, puisque Charles n'a pas la croyance d'être en danger, il n'est pas réellement effrayé par le monstre. Walton écrit :

[...] *he [Charles] is in a state which is undeniably similar, in some respects, to that of a person who is frightened of a pending realworld disaster. His muscles are tensed, he clutches his chair, his pulse*

---

<sup>15</sup> Le principe d'indiscernabilité des identiques dit : si  $X=Y$ , alors toute propriété de  $X$  est une propriété de  $Y$ . Et par contraposition nous obtenons : si  $X$  a une propriété que  $Y$  n'a pas, alors  $X \neq Y$ .

*quickens, his adrenalin flows. Let us call this physiological/psychological state "quasi-fear"<sup>16</sup>.*

Ainsi, c'est d'abord parce qu'il manque à la réponse affective de Charles sa composante cognitive, c'est-à-dire la croyance d'être en danger, que Walton pense que Charles n'a pas réellement peur. En effet, bien que l'aspect phénoménal et les réactions physiologiques de Charles soient identiques à ceux que produirait une émotion de peur authentique, Charles ne croit pas qu'il est menacé par le monstre, mais il croit que fictionnellement il est menacé par le monstre.

### 1.2.2. L'absence d'intention d'agir

Ensuite, si la peur de Charles était une peur authentique, l'on s'attendrait à ce que celle-ci provoque certaines conséquences comportementales, mais comme l'explique Walton, rien ne se passe<sup>17</sup>. À bien considérer Charles, l'on constate qu'aucune action ne découle de la crainte qu'il prétend avoir du monstre. En effet, si Charles n'appelle pas la police, s'il ne quitte pas la salle de cinéma, s'il ne prévient pas ses proches d'un terrible danger, c'est parce qu'il sait que personne n'est véritablement mis en danger par le monstre du film<sup>18</sup>. De plus, Walton précise qu'aucune idée d'action n'effleure l'esprit de Charles ; il n'est aucunement incité à agir à cause de la réponse affective dont il fait l'expérience. Donc, Charles n'est pas véritablement effrayé par le monstre puisque sa réponse affective n'est aucunement un motif d'action.

### 1.2.3. Une *quasi-émotion* a pour objet quelque chose de fictionnel

La troisième distinction entre une peur authentique et la réponse émotionnelle de Charles est fonction de la nature de l'objet visé par l'un et l'autre de ces états mentaux. La distinction est simple, selon Walton, une peur réelle aurait pour objet quelque chose de réel alors que la *quasi-émotion* de Charles a pour objet quelque chose de

---

<sup>16</sup> WALTON, 1978, p. 6.

<sup>17</sup> WALTON, 1978, p. 8.

<sup>18</sup> WALTON, 1978, p. 8.

fictionnel, en l'occurrence, le monstre du film<sup>19</sup>. Reprenons l'exemple proposé par le philosophe dans son article afin d'expliquer cette idée, il s'agit de la fiction *Les Dents de la mer*<sup>20</sup>. Comme chacun le sait, la fiction *Les Dents de la mer* a fait naître la peur des requins chez certains spectateurs. Or, il ne faut pas confondre la peur des requins et la peur des requins du film. En effet, selon Walton, il est nécessaire de distinguer la peur à cause du film, de la réponse émotionnelle due à ce que le film représente. La peur à cause du film concerne un objet réel, c'est-à-dire les requins, et dans le monde il existe une chose telle que des requins. Par opposition, une réponse émotionnelle qui concernerait les requins du film serait une *quasi-émotion*, une quasi-peur car les requins du film sont fictionnels. Par conséquent, la réponse affective de Charles est une quasi-peur puisque l'objet de sa peur est fictionnel. Toutefois, précisons peut-être que ce n'est pas uniquement parce que l'objet est fictionnel que la réponse affective de Charles n'est pas une peur authentique. En effet, si l'objet visé par l'état mental de Charles est fictionnel, alors c'est aussi parce que Charles sait que celui-ci est fictionnel qu'il ne peut pas véritablement le craindre. Ainsi, c'est aussi parce que Charles connaît ou reconnaît la nature fictionnelle du monstre, qu'il ne craint pas le monstre.

À ce niveau de notre analyse, nous savons qu'une quasi-peur est généralement dirigée vers un objet fictionnel et qu'elle diffère d'une peur authentique parce qu'elle n'est pas un motif d'action, étant donné qu'elle ne dépend pas de la croyance d'être en danger. Cela dit, pour en apprendre davantage en ce qui concerne la nature d'une *quasi-émotion*, venons-en à l'explication des théories censées expliquer la peur de Charles.

---

<sup>19</sup> WALTON, 1978, p. 10.

<sup>20</sup> *Les Dents de la mer*, film d'horreur américain, réal. SPIELBERG, S., 1975.

#### 1.2.4. Les théories censées rendre compte de la « peur » de Charles

##### La théorie de la demi-peur

La première théorie des émotions rejetée par Walton est la théorie de la demi-peur<sup>21</sup> ; le philosophe l'écarte pour trois raisons. D'abord, une personne avec une demi-peur serait une personne avec un doute quant à déterminer si elle est en danger ou non. Autrement dit, cette personne croirait à moitié être en danger. Or, croire à moitié d'être en danger c'est ne pas être tout à fait sûr d'être en danger. Supposons que je crois à moitié en l'existence des lutins. Cela implique que je ne suis pas tout à fait certaine de leur existence. Le premier problème que rencontre cette théorie pour expliquer la réponse émotionnelle de Charles vient du fait que Charles ne doute pas de l'existence du monstre. Au contraire, Charles sait que le monstre n'existe pas. Donc, la réponse émotionnelle de Charles ne peut pas être une demi-peur. Ensuite, il semblerait que la réaction d'une personne qui doute serait différente de celle de Charles. En effet, s'il est raisonnable de croire que dans le doute une personne agirait d'une manière ou d'une autre, Charles quant à lui n'agit pas. Comme nous l'avons déjà mentionné, aucune action n'effleure l'esprit de Charles. Enfin, Charles a les effets psychologiques et physiologiques d'une personne qui a véritablement peur. Or, nous pouvons douter qu'une personne croyant à moitié d'être en danger aurait les effets psychologiques et physiologiques de la peur. Par conséquent, la quasi-peur de Charles diffère d'une demi-peur étant donné que contrairement à une demi-peur la réponse affective de Charles est une réponse entière.

##### La théorie de la croyance viscérale

La seconde théorie rejetée par Walton prône l'idée suivant laquelle une peur envers un être de fiction serait due à une croyance d'un type spécial ; une croyance viscérale laquelle s'oppose à une croyance de raison<sup>22</sup>. Pour expliquer son refus, le philosophe compare le comportement de Charles au comportement d'une personne qui a

---

<sup>21</sup> WALTON, 1978, p. 7.

<sup>22</sup> WALTON, 1978, p. 8.

peur de prendre l'avion. Walton admet qu'une personne ayant peur de prendre l'avion peut croire à un degré viscéral que voler est dangereux, elle peut y croire alors même qu'elle sait, grâce à sa raison, que l'avion est un moyen de transport relativement sûr. Or, il n'est pas raisonnable de penser que Charles croit même à un degré viscéral qu'il est en danger à cause du monstre. Contrairement à Charles, une personne qui a peur de prendre l'avion et qui serait dans l'obligation de voyager de la sorte pour une raison ou pour une autre, devrait lutter contre son désir de sortir de l'avion. En effet, une personne qui croit même à un degré viscéral que voler est dangereux, va former le désir de rester en vie. Donc, bien que la peur de prendre l'avion soit une émotion inappropriée, il demeure qu'une peur inappropriée va inciter la personne qui la ressent à agir en vue de réaliser son désir de rester en vie. Si la personne ne sort pas de l'avion c'est parce qu'elle sait, aussi, grâce à sa raison que l'avion est un moyen de transport relativement sûr. Charles quant à lui, ne doit aucunement se raisonner pour ne pas fuir. S'il ne fuit pas et s'il n'y pense même pas, c'est parce qu'il sait qu'en vérité, sa vie n'est pas en danger. Ce n'est que fictionnellement que Charles est en danger et il en est parfaitement conscient. Par conséquent, si c'est la croyance que fictionnellement il est menacé par le monstre qui cause sa quasi-peur du monstre, alors la réponse affective de Charles est, contrairement à celle de la personne qui craint de prendre l'avion, entièrement appropriée. En effet, il est tout à fait approprié que Charles soit quasi-effrayé par le monstre étant donné que partageant un univers fictionnel avec ce monstre il a la croyance que fictionnellement il est menacé par lui<sup>23</sup>.

#### La théorie de la perte du sens de la réalité

La troisième théorie rejetée par Walton postule que nous perdons le sens de la réalité lorsque nous sommes émus par des êtres de fiction<sup>24</sup>. Or, s'il n'est pas raisonnable de maintenir cette théorie

<sup>23</sup> Nous discuterons davantage l'idée de coexistence notamment dans 2.4.3. *Le rapport de participation*, p. 21.

<sup>24</sup> WALTON, 1978, p. 9.

selon Walton, c'est d'abord, parce qu'il nous arrive de réagir émotionnellement envers des êtres de fiction alors même que nous ne sommes pas en train de vivre une expérience fictionnelle. Autrement dit, il semble difficile d'envisager que nous puissions perdre le sens de la réalité alors que nous ne vivons aucune expérience fictionnelle associée à cette perte du sens de la réalité. Or, Walton mentionne - à raison - que nous pouvons admirer Superman sans être en train de regarder le film. Ensuite, Walton admet que la solution de la perte du sens de la réalité peut paraître séduisante pour expliquer la peur fictionnelle, car l'on peut supposer que si Charles n'agit pas, c'est seulement parce que ses ressentis de peur sont trop brefs. Autrement dit, l'on pourrait prétendre que si la confusion mentale de Charles était plus longue, alors Charles agirait, car il aurait le temps de former l'envie d'agir. Mais, comme le fait remarquer Walton dans cet article, même si cette solution semble pouvoir être tenue pour vraie, il demeure qu'elle se contente d'expliquer le sentiment de peur uniquement. Or, il est important de souligner que la théorie des *quasi-émotions* proposée par Walton est une théorie applicable à l'ensemble de nos réponses affectives en ce qui concerne les êtres de fiction. Par conséquent, s'il n'est pas raisonnable de maintenir la théorie qui prône la perte du sens de la réalité, c'est d'une part, parce qu'elle n'explique pas l'ensemble des sentiments que nous sommes capables de ressentir envers des entités fictionnelles, et c'est d'autre part, comme nous l'expliquerons encore plus loin, parce que Charles ne cesse aucunement d'appartenir au monde réel lorsqu'il se fait fictionnel.

En somme, à partir des trois théories rejetées par Walton, nous sommes en mesure de former la définition suivant laquelle une *quasi-émotion* est une réponse émotionnelle entière, laquelle est appropriée et dont nous savons que l'objet visé par cette *quasi-émotion* est de nature fictionnelle. Cela dit, il nous faut dans la suite de cet écrit discuter de quelle façon une réponse de ce type peut effectivement être le cas. Autrement dit, il nous faut notamment comprendre comment et pourquoi Charles accède à la croyance que

fictionnellement le monstre le menace. À ce propos, notons que l'expression la plus simple et directe d'une croyance  $p$  est l'assertion sincère que  $p$ . Dès lors, si nous considérons la proposition  $p = \ll \text{j'ai vraiment eu peur du monstre} \gg$ , assertée par Charles, alors  $p$  exprime « je crois que j'ai vraiment eu peur du monstre ». Or, nous avons à peine expliqué que si Charles n'est pas véritablement effrayé par le monstre, c'est parce qu'il sait que le monstre n'existe pas puisqu'il est fictionnel et qu'il découle de cela qu'il n'a pas la croyance d'être en danger. Or, Walton admet l'idée suivant laquelle lorsque Charles énonce qu'il a vraiment eu peur du monstre, il exprime une vérité - bien que celle-ci soit fictionnelle<sup>25</sup>. Autrement dit, la difficulté est la suivante, il nous faut expliquer de quelle manière il est possible à Charles d'énoncer une vérité telle que « j'ai vraiment eu peur du monstre » tout en maintenant que la réponse émotionnelle de Charles n'est pas une authentique émotion de peur. Il nous faut expliquer de quelle façon Walton justifie le fait que Charles exprime une vérité lorsqu'il dit avoir peur tout en faisant l'expérience d'une quasi-peur. Pour ce faire, il nous faut comprendre par quel moyen nous accédons à une *quasi-émotion*.

## 2. Deuxième partie : œuvres d'art représentationnelles et *quasi-émotions*

### 2.1. La fonction essentielle des œuvres de fiction, celle de servir de support dans les jeux de faire-semblant

Afin de comprendre comment les fictions sont capables de nous amener à ressentir des *quasi-émotions*, il nous faut commencer par définir ce qu'est une fiction. Walton définit la fiction comme une chose qui a la fonction essentielle de servir de support dans un jeu de faire-semblant<sup>26</sup>. Un des buts de Walton est d'expliquer à son lecteur que les œuvres de fiction fonctionnent de la même manière que les supports dans les jeux des enfants. En effet, selon le philosophe, une

---

<sup>25</sup> WALTON, 1978, p. 7.

<sup>26</sup> WALTON, 1990, p. 69.

poupée et une fiction ont la même fonction, celle de servir de support pour un jeu de feinte. Et Walton écrit que les supports ont une caractéristique définitoire, ils sont générateurs de vérités fictionnelles<sup>27</sup>. Notre but est d'expliquer que lorsque nous réagissons à des choses de nature fictionnelle nous avons des *quasi-émotions*. Or, c'est parce que les fictions ont cette caractéristique principale d'être des supports dans les jeux de faire-semblant qu'elles peuvent causer en nous des *quasi-émotions*. Donc, deux remarques s'imposent. D'abord, si les fictions sont capables de nous amener à ressentir des *quasi-émotions*, il demeure que notre participation est obligatoire. Autrement dit, bien que nous ayons des *quasi-émotions* avec les choses de nature fictionnelle, il faut toutefois que nous adoptions l'attitude nécessaire envers les œuvres de fiction pour que celles-ci puissent nous amener à ressentir des *quasi-émotions*. Ensuite, bien que les fictions nous permettent de ressentir des *quasi-émotions* - parce qu'elles sont des choses ayant la fonction essentielle de servir de support dans les jeux de faire-semblant - il demeure que les fictions ne sont pas les seules choses ayant cette fonction de servir de support dans les jeux de faire-semblant. Donc, il est nécessaire que nous distinguions les fictions des autres choses qui ont aussi la fonction de servir de support dans les jeux de faire-semblant, car dans la troisième partie de ce commentaire nous expliquerons la raison principale qui justifie que les fictions sont considérées à juste titre comme des choses importantes et nous verrons que ce n'est pas uniquement parce qu'elles nous permettent d'avoir des *quasi-émotions*.

## 2.2. Différents types de supports à l'imagination

Afin de distinguer les fictions des autres objets pouvant être des supports, nous allons considérer (i) un ensemble de souches d'arbres se trouvant dans une forêt, (ii) une poupée blonde aux yeux bleus et (iii) la toile de Georges Seurat (ill. 1) intitulée *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte*<sup>28</sup>.

<sup>27</sup> WALTON, 1990, p. 69.

<sup>28</sup> Cette huile sur toile mesurant 207,6 x 308 cm et peinte par Georges Seurat entre 1884 et 1886 appartient au mouvement Impressionniste. Elle est aujourd'hui exposée à l'Art Institute of Chicago.

### 2.2.1. Un ensemble de souches d'arbres comme support à l'imagination

Commençons par analyser de quelle façon, un ensemble de souches d'arbres peut être employé comme quelque chose ayant la capacité de servir de support dans un jeu de faire-semblant. Pour ce faire, supposons qu'un groupe d'enfants se retrouve pour jouer dans la forêt et que d'un commun accord, ces enfants décident de partir du principe suivant lequel à chaque fois que dans un périmètre donné l'un d'entre eux rencontre une souche d'arbre, il est question de faire semblant qu'il y a un ours<sup>29</sup>. Les souches d'arbres deviennent conformément au désir commun de ce groupe d'enfants, des supports dans leur jeu de faire-semblant qu'il y a des ours dans la forêt. Et puisque les supports ont la caractéristique définitoire d'être générateurs de vérités fictionnelles, alors une « souche d'arbre » génère la vérité fictionnelle « il y a un ours » dès le moment où l'on se trouve dans l'univers du jeu pour lequel les souches d'arbres sont le support<sup>30</sup>.

### 2.2.2. Une poupée comme support à l'imagination

Avec un support de type « poupée », il nous faut simplement mentionner que si une enfant emploie cet artefact pour jouer à faire-semblant qu'elle est la maman d'un bébé et qu'elle va aller se promener avec son bébé, alors la poupée est le support qui permet à l'univers du jeu de faire-semblant de cette enfant d'exister tel qu'il est. Dans cet univers fictionnel du jeu, il est vrai - fictionnellement - qu'il existe un bébé blond aux yeux bleus, que la petite fille est la maman de ce bébé et que tous les deux s'apprêtent à aller se promener.

### 2.2.3. Une fiction comme support à l'imagination

Avec un support de type « fiction » comme la toile de Seurat, il faut comprendre que lorsqu'un individu regarde cette toile, elle devient de part sa fonction essentielle, un support pour le jeu imaginatif dans lequel l'individu entre en admirant la toile. *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte* génère des vérités

---

<sup>29</sup> WALTON, 1990, p. 21.

<sup>30</sup> « *Disons que les souches sont des ours* ». *Cet accord, qui permet le passage de l'objet au jeu, Walton le nomme principe de génération*. MENOUD, 2005, p. 23.

fictionnelles telles que « il y a un couple qui se promène sur le gazon » ou « il y a des personnes allongées sur l'herbe et qui profitent de cette belle journée ».

En ce qui concerne Charles, le film d'horreur qu'il visionne génère des vérités fictionnelles telles que par exemple « un horrible monstre envahit la ville ».

Cela dit, nous devons préciser que les vérités fictionnelles que nous avons mentionnées jusqu'à présent sont des vérités fictionnelles que Walton appelle « premières » ou « imaginées ». Cela signifie que ces vérités fictionnelles sont le cas parce qu'elles ont été imaginées par les auteurs des supports. Or, il existe un deuxième type de vérité fictionnelle, les vérités fictionnelles « implicites » ou *make-believe*<sup>31</sup>. Mais, avant de passer à l'explication du second type de vérités fictionnelles, il nous faut expliquer ce qui distingue les différents types de support que nous avons considérés.

### 2.3. L'œuvre de fiction est une chose ayant la fonction essentielle de servir de support dans un jeu de faire-semblant et son existence est indépendante de notre participation

Dans chaque situation exposée ci-dessus, il y a utilisation d'un support pour accéder à un monde fictionnel. Et comme l'écrit Walton : *[t]here is, roughly, a distinct fictional world corresponding to each novel, painting, film, game of make-believe, dream or daydream*<sup>32</sup>. Autrement dit, chaque monde fictionnel contient un ensemble de vérités fictionnelles qui lui est propre et il y a autant de mondes fictionnels qu'il y a de fictions et de jeux de faire-semblant. Or, le fait qu'il existe une quantité indéfinie de mondes fictionnels ne signifie aucunement que chaque support a un monde fictionnel qui lui est propre en dehors de l'univers du jeu joué avec le support, car seules les représentations possèdent un univers fictionnel propre ou indépendant de notre participation. Par conséquent, il est nécessaire de distinguer les supports naturels des supports qui sont des artefacts,

---

<sup>31</sup> WALTON, 1978, pp. 10-11. Walton explique précisément ce que sont les vérités fictionnelles et comment celles-ci sont fabriquées dans la section III.

<sup>32</sup> WALTON, 1978, p. 10.

mais encore de distinguer les artefacts entre eux, car seuls ceux ayant une fonction prescriptive sont des fictions.

Comme le révèle l'exemple des souches d'arbres, certains éléments naturels peuvent être utilisés comme supports, mais ces supports naturels sont des supports improvisés<sup>33</sup>. En effet, si des enfants emploient des souches d'arbres en vue de faire semblant qu'il y a des ours, alors les souches d'arbres, pour cette occasion, deviennent des supports. Toutefois, ce n'est pas la fonction essentielle d'une souche d'arbre que d'être un support dans un jeu de faire-semblant, car l'existence de la souche d'arbre est bien entendu indépendante de cette possibilité d'être employée comme support. Cela signifie plusieurs choses, d'abord, qu'il n'existe pas de monde fictionnel « souche d'arbre » en dehors du monde du jeu joué dans lequel nous décidons que les souches d'arbres sont des supports. Ensuite, cela signifie encore qu'avec des supports naturels nous pouvons accéder à des *quasi-émotions*, car une peur ressentie dans l'univers du jeu joué par les enfants dans l'exemple ci-dessus serait une quasi-peur.

En ce qui concerne les artefacts que nous avons mentionné, la poupée, la toile de Seurat et le film d'horreur, tous les trois sont des choses matérielles effectivement conçues pour servir de support. De plus, ils sont conçus pour cette fonction indépendamment du fait que nous décidions de les employer ou non dans un jeu de faire-semblant. Ainsi, nous pouvons postuler que ces artefacts sont tous les trois dotés d'une puissance passive ; la puissance de pouvoir être employés comme des supports pour accéder à un univers fictionnel. Cela dit, une différence importante permet de distinguer les fictions de la poupée. La fonction de la poupée n'est pas prescriptive contrairement à la fonction des fictions. En effet, l'usage conventionnel d'une représentation est obligatoire, contrairement à l'usage conventionnel d'une poupée, qui lui, peut être détourné. Pour dire les choses autrement, observer la toile de Seurat c'est accéder à certaines vérités

---

<sup>33</sup> WALTON, 1990, voir 1.2. *Prompters*, pp. 21-24.

fictionnelles, celles que la toile me donne à imaginer et ce obligatoirement, sans quoi cela pourrait vouloir dire que je ne sais pas ce qu'est une représentation.

En somme, ne sont des fictions que les choses dont la fonction essentielle est celle de servir de support dans un jeu de faire-semblant et contrairement à tout autre objet du monde capable d'avoir la même fonction, ne sont des fictions que ceux qui possèdent un univers propre indépendant de notre participation. Cela dit, il nous faut reprendre l'analyse des vérités fictionnelles, car comme mentionné ci-dessus, il y a un deuxième type de vérités fictionnelles appelées « implicites » ou *make-believe*. Or, lorsque Charles s'exprime à propos de son ressenti envers le monstre de la fiction, il énonce une vérité fictionnelle de type « implicite ». Donc, il nous faut expliquer qu'à partir de vérités fictionnelles « premières » et selon des principes de génération nous créons des vérités fictionnelles « implicites ». Mais encore, il nous faut expliquer que si les fictions ont cette particularité de posséder un univers fictionnel indépendant de notre participation, il demeure que lorsqu'une fiction est employée comme support dans un jeu de faire-semblant, alors le contenu de la fiction et la personne qui emploie cette fiction vont cohabiter dans l'univers fictionnel du jeu joué avec la fiction et ce dernier diffère du premier univers fictionnel.

#### 2.4. Vérités fictionnelles « premières » et « faire-semblant »

Walton est d'avis que toutes les vérités fictionnelles sont d'une manière ou d'une autre fabriquées par l'homme. Mais il précise qu'il y a deux manières de fabriquer des vérités fictionnelles et que chaque manière engendre son propre type de vérité fictionnelle<sup>34</sup>. Nous disions plus haut que les vérités fictionnelles simplement imaginées sont ce que Walton appelle des vérités fictionnelles « premières ». Pour donner un exemple, supposons que le film d'horreur visionné par Charles débute par la proposition « les gens s'affolent car un terrible monstre vert et gluant commence à engloutir la ville ». Cette

---

<sup>34</sup> WALTON, 1978, p. 10.

proposition est imaginée par l'auteur de la fiction, il s'agit d'une vérité fictionnelle « première ». En ce qui concerne les vérités fictionnelles de type « faire-semblant » nous avons mentionné qu'elles sont toujours engendrées à partir des vérités fictionnelles « premières » et selon des principes de génération. Les principes de génération des vérités fictionnelles sont multiples, mais les deux principes les plus importants sont le principe de réalité et le principe de croyance réciproque<sup>35</sup>.

#### 2.4.1. Le principe de réalité

Le principe de réalité exprime simplement le fait de ne déduire à partir des vérités fictionnelles « premières » que ce qui est vraisemblable. Ainsi, si nous supposons que le film d'horreur que Charles regarde contient la vérité fictionnelle « les gens s'affolent, car un terrible monstre vert et gluant commence à engloutir la ville », mais encore une proposition telle que « la ville compte quarante mille individus », alors selon le principe de réalité, une personne qui emploie la fiction comme support peut former une vérité fictionnelle « implicite » telle que « des individus risquent de mourir ». En effet, la proposition « des individus risquent de mourir » est engendrée à partir des vérités fictionnelles « premières » de l'univers fictionnel et selon le principe de réalité ; lequel nous fait dire que si une telle catastrophe se produisait dans la réalité, alors des gens seraient en danger de mort.

#### 2.4.2. Le principe de croyance réciproque

Le principe de croyance réciproque, quant à lui, prescrit de ne déduire à partir de vérités fictionnelles « premières » que des vérités fictionnelles pouvant aussi être déduites par l'auteur de la fiction. Supposons que l'auteur d'une fiction ne sait pas que la terre tourne autour du soleil parce que ce fait n'est pas encore connu. Dans un tel cas, la personne qui emploie la fiction comme support doit faire

---

<sup>35</sup> À ce propos, notons qu'il existe d'autres principes. Or, selon Walton, ce sont les principes de réalité et de croyance réciproque qui sont essentiels. Pour le principe de réalité, voir WALTON, 1990, pp. 144-150. Pour le principe de croyance réciproque, voir WALTON, 1990, pp. 150-161.

semblant qu'elle a les mêmes croyances que l'auteur, même si elle vit à une époque qui admet l'héliocentrisme.

Cela dit, pour expliquer que la proposition « j'ai (vraiment) eu peur du monstre » énoncée par Charles est une vérité fictionnelle de type « faire-semblant », les explications précédentes sont insuffisantes. En effet, il faut encore expliquer le rapport essentiel que Charles est capable d'entretenir avec ce monde fictionnel afin de comprendre que son dire est une vérité fictionnelle « implicite ».

À ce propos, Walton pense que nous adoptons une attitude interne lorsque nous sommes confrontés à des œuvres de fiction. Cela signifie simplement que par rapport aux dires d'une fiction, nous ne cherchons pas à savoir si ce qui est dit est vrai ou probablement vrai, mais nous partons du principe que l'ensemble des choses qui nous sont racontées est vrai. Pour dire les choses autrement, avec une œuvre de fiction, nous faisons semblant de croire que ce que dit la fiction est vrai, alors qu'avec une œuvre de non-fiction nous observons du dehors afin de nous forger une opinion sur le contenu de la non-fiction<sup>36</sup>.

#### 2.4.3. Le rapport de participation

Selon Walton, le rapport le plus fondamental que nous entretenons avec les œuvres de fiction est le rapport de participation. La participation c'est le fait de participer à un jeu de faire-semblant pour lequel l'œuvre est un support. Pour s'en convaincre il suffit d'imaginer que nous avons tous une fois ou l'autre regardé un film en compagnie et demandé à la personne assise à côté de nous si elle « est dans le film ». Nous pensons intuitivement qu'« être dans le film » signifie être pris par la fiction dans le sens où l'on en vient presque à oublier que nous sommes assis sur notre canapé. Notre intuition est donc assez proche de la théorie de Walton, car selon Walton, « être dans le film », c'est participer à un jeu de faire-semblant pour lequel le film est le support, c'est se situer dans le jeu, c'est aussi engendrer des

---

<sup>36</sup> Pensons à un article de journal ou à un manuel d'histoire. Pour croire ce qu'un manuel d'histoire énonce, il nous faut de bonnes raisons de croire. En revanche, lorsqu'il s'agit d'une fiction, c'est le livre lui-même qui garantit la validité de ce qu'il énonce. MENOUD, 2005, p. 12.

vérités fictionnelles puisque lorsque nous sommes pris par une fiction nous nous exprimons à la première personne. Ainsi, lorsque Charles énonce : « j'ai peur du monstre », il participe à un jeu avec comme support à son jeu les images du film, il se situe dans le jeu et c'est pourquoi il s'exprime à la première personne. Plus haut, nous avons mentionné que les supports sont générateurs de vérités fictionnelles. Or, puisque Charles génère des vérités fictionnelles « implicites » étant donné qu'il participe, il nous faut donc aussi considérer Charles comme un support.

En somme, nous pouvons résumer ce qui précède de la manière suivante. Le film visionné par Charles est une fiction, une fiction est une chose avec la fonction essentielle de servir de support dans un jeu de faire-semblant ; un support engendre des vérités fictionnelles et il y a des vérités fictionnelles « imaginées » et des vérités fictionnelles de type « faire-semblant ». Un univers fictionnel est composé d'un ensemble de vérités fictionnelles « premières » - et « implicites » dès le moment où un individu participe ; la participation d'un individu à une fiction engendre le fait que l'individu devient support à son tour, en devenant support l'individu énonce des vérités fictionnelles « implicites », lesquelles dépendent des vérités fictionnelles « premières » et de principes de génération. Il nous reste à répéter que lorsque Charles participe à la fiction, sa participation provoque la création d'un univers fictionnel du jeu, lequel est composé de l'univers fictionnel du film et de lui-même. Ainsi, participer permet de créer un univers fictionnel dans lequel la fiction avec laquelle nous jouons et nous-même coexistons ; participer c'est donc se faire fictionnel.

#### 2.5. Participer à un jeu de faire-semblant ou se faire fictionnel

Dès les premières lignes de son article, Walton écrit qu'il est nécessaire, en vue de résoudre la question des émotions en ce qui concerne les êtres de fiction, de porter une attention particulière à l'analyse de la participation. En effet, puisque nous éprouvons certains

sentiments envers les êtres de fictions, il est nécessaire de comprendre par quel procédé nous sommes capables d'interagir avec ce qui possède une nature fictionnelle. Et si nous sommes capables d'interagir, c'est en raison de notre capacité à nous faire fictionnel. Autrement dit, c'est parce que nous participons aux fictions que nous ressentons certains sentiments envers des êtres de fictions ; [...] *nous procédons à une « réduction de la distance », [écrit Walton] non pas en élevant les fictions à notre niveau, mais en descendant au leur*<sup>37</sup>.

Autrement dit, cela signifie que lorsque nous nous faisons fictionnels nous ne cessons pas d'être réel. Or, simultanément nous atteignons également le même niveau que les êtres pour lesquels nous ressentons des sentiments ; et c'est pourquoi nos sentiments envers les êtres de fiction nous paraissent tellement réels.

Cela dit, puisque participer c'est se soumettre aux règles - implicites - de la fiction, nous comprenons pour quelle raison Walton appelle l'exercice de l'imagination qui implique un support, un jeu. De même, nous comprenons davantage pourquoi il fait une analogie avec les jeux des enfants. En effet, de même que participer à une fiction consiste à se soumettre aux règles du jeu de la fiction, participer à un jeu d'enfants consiste à se soumettre à certaines normes. Aussi, une fois les règles acquises, c'est-à-dire lorsque nous sommes dans le jeu, nous ne pensons plus à ces normes et c'est pourquoi nos ressentis sont et semblent si proches de nos émotions réelles. À ce propos, nous pouvons donc mentionner qu'avant que Charles n'exprime « j'ai peur du monstre », il s'est soumis aux règles du jeu. Autrement dit, Charles est parti du principe qu'il allait faire semblant de croire que ce que dit la fiction est vrai. Cette attitude permet à l'univers fictionnel du jeu joué avec la fiction de prendre forme et dans cet univers Charles cohabite avec le monstre. Dans cet univers Charles est amené à croire que fictionnellement le monstre le menace et cette croyance engendre sa quasi-peur du monstre. Par conséquent, exprimer « j'ai peur du monstre » en ayant la croyance

---

<sup>37</sup> WALTON, Kendall L., « Comment on apprécie la fiction », in : *Agone, Littérature, Critique & Philosophie*, n° 14, 1995, pp. 15-47, p. 41.

d'être fictionnellement en danger et en ressentant une quasi-peur atteste non seulement d'une réponse affective entière et appropriée, mais celle-ci est aussi tout à fait vraisemblable et conforme aux croyances de l'auteur de la fiction.

En somme, comprendre pourquoi et comment nous avons des *quasi-émotions* envers des êtres de fiction, c'est expliquer notre capacité à nous faire fictionnel lorsque nous employons des choses ayant comme fonction essentielle et prescriptive de servir de support dans les jeux de faire-semblant. Cela dit, comme l'écrit Walton : *[n]ous sommes maintenant en mesure de nous pencher plus en avant sur une question fondamentale : en quoi et comment la fiction est-elle importante à nos yeux ? Pourquoi ne rejetons-nous pas [les œuvres de fictions] au rang de « pure invention » et, de là, ne les jugeons-nous pas indignes d'une attention sérieuse ?*<sup>38</sup>

### 3. Troisième partie : pourquoi les œuvres de fiction sont dignes de notre attention

#### 3.1. Les vertus de l'expérience esthétique : analogie entre fiction et jeu

Nous savons que les jeux, en général, sont importants lorsqu'il s'agit de comprendre le monde qui nous entoure. Or, comprendre le monde dans lequel nous sommes c'est aussi apprendre à être dans ce monde. Donc, il semble évident que le jeu à cet avantage d'amener l'homme notamment, à une meilleure connaissance de lui-même. En effet, les jeux sont aujourd'hui reconnus comme importants pour les enfants, car ils leur permettent d'apprendre sur le monde, sur les relations entre les individus et sur eux-mêmes. Or, les enfants ne sont pas seuls à employer le faire-semblant en vue de découvrir leur identité<sup>39</sup>. Walton constate que certaines psychothérapies utilisent le

---

<sup>38</sup> WALTON, 1995, p. 41.

<sup>39</sup> *Ainsi les formes de faire-semblant se complexifieraient au cours de notre croissance, mais elles ne disparaîtraient pas.* MENOUD, 2005, p. 22.

jeu de rôles afin de permettre aux patients de s'exprimer plus librement<sup>40</sup>. Par conséquent, puisqu'avec les fictions nous imaginons à propos de nous-même, étant donné qu'elles nous permettent de faire face à certaines situations, et puisqu'elles nous permettent de ressentir et d'exprimer certaines dispositions d'esprit, il faut envisager qu'elles puissent posséder des vertus comparables aux jeux éducatifs et à certains types de psychothérapie. Ce qui permet à Walton d'envisager que l'importance des fictions est telle que mentionnée plus haut, c'est notamment la condition minimale de participation à un jeu de faire-semblant lequel implique un support. Cette condition minimale de participation c'est le fait de se considérer soi-même comme contraint d'imaginer les faits qui sont fictionnels dans le jeu. Pour dire les choses autrement, cela signifie qu'il est difficile d'envisager qu'une personne se trouvant face à une peinture représentative et la regardant, ne puisse voir ce que la représentation lui montre<sup>41</sup>. Ainsi, puisque toute personne semble satisfaire au moins la condition minimale de participation lorsqu'elle est confrontée à une œuvre d'art à support, il semblerait qu'il soit en fait difficile de ne pas avoir d'expérience fictionnelle avec les représentations<sup>42</sup>. Autrement dit, puisque ce sont les expériences fictionnelles qui permettent l'accès aux *quasi-émotions* et puisque les fictions ont pour but de nous amener à vivre des expériences fictionnelles, alors il semble évident que les fictions sont réellement importantes. Cela dit, il nous reste à présenter un

---

<sup>40</sup> À ce propos, Walton écrit : *Un thérapeute peut, par exemple demander à son patient de supposer que sa mère est présente, ou qu'un objet inanimé en tient lieu, et de "s'entretenir avec elle". Il peut ensuite lui demander d'"être" la mère et de dire ce qu'il éprouve lorsqu'il l'"est" : comment il agit, à quoi il ressemble, etc.* WALTON, 1995, pp. 42-43. Le philosophe précise que son but n'est pas celui de s'aventurer dans l'explication de la manière dont ces techniques sont efficaces, ni celui d'expliquer comment ces jeux de simulation fonctionnent. Il retient toutefois que si les jeux de simulation sont employés en psychothérapie, c'est certainement parce que leur utilité a été prouvée d'une manière ou d'une autre.

<sup>41</sup> WALTON, 1990, p. 213.

<sup>42</sup> À ce propos, il semblerait qu'une expérience fictionnelle implique une expérience esthétique d'un récepteur par rapport à une œuvre d'art. En effet, supposons qu'un récepteur souhaite avoir une expérience esthétique en prenant comme support le roman *Madame Bovary*, la beauté du roman semble intrinsèquement liée au style de Flaubert, mais une analyse du style de l'auteur seule, négligerait la capacité de l'auteur à nous permettre d'être absorbé par son œuvre. Ainsi, il nous paraît raisonnable de croire que toute expérience fictionnelle implique une expérience esthétique. L'implication contraire en revanche, ne semble pas être le cas. Walton explique qu'il est possible de maintenir une certaine distance avec les œuvres d'art à support. C'est notamment cette distance que prennent les critiques d'arts dans leur activité. Or, il nous semble toutefois qu'une critique de la forme seule soit insuffisante lorsqu'il est question de discuter les œuvres d'art représentationnelles.

avantage de la théorie des *quasi-émotions*, le fait que cette dernière dissout le *paradoxe de la tragédie*.

### 3.2. La théorie des *quasi-émotions* dissout le *paradoxe de la tragédie*

Comment peut-on expliquer qu'une seule et même personne puisse à la fois souhaiter qu'une tragédie finisse par définition tragiquement et au même temps ressentir de la pitié envers le héros de cette même tragédie ?

Reprenons l'idée suivant laquelle lorsqu'un individu regarde une tragédie il se fait fictionnel. Se faire fictionnel lui permet d'engendrer un univers fictionnel du jeu dans lequel lui-même et les vérités dans la tragédie coexistent. Ainsi, il est tout à fait approprié qu'il ressente un mélange de peur et de pitié ou même de la tristesse, car il croit que fictionnellement le héros souffre à cause du choix cornélien qu'il s'apprête à prendre. Dès lors, l'individu ressent de la quasi-tristesse ou de la quasi-pitié, étant donné que sa réponse émotionnelle dépend de la croyance à laquelle il accède lorsqu'il est dans le jeu. Au même temps, comme nous l'avons aussi déjà mentionné, lorsqu'un récepteur se fait fictionnel il ne cesse pas d'être réel pour autant. Ainsi, dans la réalité, l'individu qui apprécie les fins tragiques se réjouit. Autrement dit, lorsqu'un récepteur ressent deux sentiments qui à premier abord semblent être des sentiments incompatibles, nous comprenons en fait volontiers que si la joie de l'individu vise un objet réel - une tragédie - et que la tristesse de l'individu vise un objet fictionnel - le sort du héros de la tragédie - alors l'individu n'a pas deux sentiments qui s'entre-empêchent. En effet, si la théorie des *quasi-émotions* de Walton est exacte, alors la joie de l'individu est une joie authentique, visant un objet réel dans le monde réel ; quant à la pitié de l'individu, elle est une quasi-pitié, une pitié imaginée, car elle vise un objet fictionnel dans l'univers fictionnel du jeu joué avec la tragédie.

## Conclusion

Walton pense que Charles fait l'expérience d'une quasi-peur et non d'une peur authentique lorsqu'il regarde le film d'horreur. En effet, les images du film que Charles emploie comme support dans son jeu de feinte, lui permettent de former la croyance que fictionnellement le monstre le menace. C'est cette croyance réelle que fictionnellement il est en danger qui cause chez Charles sa quasi-peur. Sa croyance que fictionnellement il est en danger ainsi que sa quasi-peur causent les paroles « j'ai peur du monstre » énoncées par Charles. Nous avons expliqué que Charles accède à la croyance qu'il est fictionnellement en danger parce qu'il participe à un jeu de feinte. C'est en se pliant aux principes de génération qu'il entre dans cet univers du jeu joué avec la fiction, comme le ferait un enfant qui joue à un jeu de faire-semblant en se pliant aux règles de ce jeu. Donc, Charles se fait fictionnel et c'est en tant qu'être fictionnel qu'il éprouve une quasi-peur. Précisons que l'idée suivant laquelle l'homme se fait fictionnel lorsqu'il vit une expérience propre à la fiction est formulée pour la première fois par Walton. Cela dit, si Charles peut se faire fictionnel et engendrer un univers du jeu joué avec une fiction, c'est parce que les fictions ont la fonction essentielle de servir de support dans les jeux de faire-semblant.

Nous avons expliqué que les œuvres d'art représentationnelles ont une existence indépendante de notre participation. Cela signifie qu'une fiction possède un monde propre, indépendant des intentions des personnes envers ce monde. Autrement dit, cela signifie que les œuvres d'art représentationnelles possèdent une certaine objectivité ; ce sont des idées - vraies fictionnellement - qui sont là, quelque part, et auxquelles nous pouvons accéder en vue de nous enrichir de pensées qui ne sont pas les nôtres. Dès lors, l'avantage principal avec les représentations est celui de pouvoir ressentir des *quasi-émotions*, sans avoir à vivre réellement certaines situations. En effet, s'il semble évident que nous préférons ressentir une émotion de joie dans la réalité, car vivre l'événement déclencheur du sentiment de joie est agréable, il demeure qu'en ce qui concerne les émotions négatives

nous avons tout intérêt à les expérimenter en tant qu'être fictionnel. À travers les œuvres de fiction nous sommes en mesure de prendre conscience d'un grand nombre de choses, lesquelles ne pourraient être possibles dans le monde réel. Supposons que je lise *Anna Karénine*. En entrant dans cet univers fictionnel, je réalise qu'elle est la condition d'une femme russe divorcée vivant au XIX<sup>e</sup> siècle ; et je peux prendre conscience de cela même si je suis un homme. Charles quant à lui, grâce au film d'horreur, peut expérimenter la quasi-peur sans avoir l'inconvénient d'être véritablement en danger.

Les fictions sont donc notamment importantes en ce sens qu'elles sont des façons de voir le monde, elles nous enrichissent de pensées nouvelles ou différentes des nôtres et nous permettent de ressentir des *quasi-émotions*. La théorie des *quasi-émotions* quant à elle, soutient que nous ne sommes pas des êtres aux émotions incompatibles. Au contraire, nous sommes des êtres qui, parce qu'ils sont doués de raison, sont capables de se faire fictionnels tout en continuant à exister réellement et de ce fait, capables de ressentir à la fois émotions authentiques et *quasi-émotions*. À ce propos, il est intéressant de préciser que si l'homme croit que ses émotions sont importantes, c'est notamment parce qu'il sait que ses états mentaux affectifs sont des réactions au monde, que sa survie dépend de ces réactions et que le centre des émotions est la partie la plus ancienne du cerveau. Ainsi, si nos émotions sont les garantes de notre survie et de notre évolution, alors nous avons d'excellentes raisons de les considérer comme importantes. Cela dit, comme nous l'avons expliqué dans ce commentaire, les *quasi-émotions* sont aussi des états mentaux affectifs. Ces états mentaux affectifs sont donc aussi des réactions, ce sont des réactions aux mondes fictionnels. Or, s'il est vrai que nous pouvons nous faire fictionnel tout en restant réel, alors nous prenons conscience que nous sommes à la fois capables de réagir rationnellement au monde réel tout en réagissant rationnellement à un monde fictionnel. Dès lors, il semble évident que la théorie des *quasi-émotions* soutient fortement l'idée suivant laquelle l'homme est, même face aux fictions, un être rationnel.

En somme, puisque la théorie de la fiction de Walton est une théorie de l'art, j'admets qu'elle puisse en un certain sens décevoir le genre humain, car peut-être ce dernier s'attend-il à des explications qui permettraient de valoriser davantage sa capacité à produire des œuvres d'art représentationnelles. De plus, nous devons garder à l'esprit que la discussion à propos des émotions a son lot de difficultés, à commencer par le fait que nous n'avons pas encore de définition scientifique de l'émotion. Toutefois, dans l'état de nos connaissances actuelles, il semble raisonnable de considérer la théorie de Walton comme la plus satisfaisante et complète des théories proposées jusqu'à présent en vue de rendre compte des réactions émotionnelles visant des individus, des objets et des événements dont l'existence est fictionnelle.

## Bibliographie

MENOUD, L., *Qu'est-ce que la fiction ?*, Chemins Philosophiques ; Paris, VRIN, 2005.

RADFORD, C. & WESTON, M., « How Can we Be Moved by the Fate of Anna Karenina? », in : *Proceedings of the Aristotelian Society, Supplementary Volumes*, Vol. 49, 1975, pp. 67-80.

WALTON, Kendall L., « Fearing fictions », in : *The Journal of Philosophy*, Vol. 75, n° 1, 1978, pp. 5-27.

WALTON, Kendall L., *Mimesis as Make-Believe : On the Foundation of the Representational Arts*. Cambridge Mass. ; Londres : Harvard University Press, 1990.

WALTON, Kendall L., « Comment on apprécie la fiction », in : *Agone, Littérature, Critique & Philosophie*, n° 14, 1995, pp. 15-47.

## Dossier illustration

Ill. 1 : Georges Seurat, *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte*, 1884-1886, huile sur toile, 208 x 308 cm, Art Institute of Chicago. © Web Gallery of Art.

