

NARRATIVITÉ ET RÉTICULARITÉ SUR INTERNET : UNE ÉCOLE DU RAISONNEMENT, DE LA SÉRENDIPITÉ AUX LÉGENDES URBAINES.

Isabelle RIEUSSET - LEMARIÉ

*Maître de Conférences en Sciences de l'Information et de la Communication
IUFM de Versailles/Univ. Paris X Nanterre*

Avant-propos

Face à l'errance de la navigation hypermédia, certains chercheurs qui réfléchissent à l'utilisation éducative des hypermédias prônent un retour à la narrativité posée comme génératrice de cohérence du fait de sa structuration linéaire. Si cette hypothèse quant au rôle structurant privilégié de la narrativité à l'ère des hypermédias est pertinente, elle bute en revanche sur une contradiction dès lors qu'on prétend réduire la narrativité à la linéarité, dans une opposition absolue à toute forme de réticularité. Nous tenterons de montrer dans quelle mesure le rôle privilégié de la narrativité dans les réseaux hypermédias se fonde au contraire sur les modes d'articulation entre narrativité et réticularité.

Nous examinerons comment la tradition du conte, loin de ne nous avoir légué que des modes de pensée linéaires, a permis de développer la faculté de la sérendipité¹ qui met en jeu un mode de raisonnement favorisant une démarche de découverte dont l'adéquation à l'exploration des structures réticulaires contemporaines mérite d'être analysée.

Enfin nous étudierons le développement privilégié qu'a connu le genre des légendes urbaines sur Internet, en tant qu'il témoigne de l'affinité des propagations narratives avec les structures réticulaires, mais aussi en tant qu'il manifeste une tendance à la distanciation critique, la narration n'étant plus ce qu'on colporte comme une rumeur mais ce qui permet de s'interroger sur le statut d'accréditation des informations propagées par un réseau, en soumettant les mécanismes de la croyance à l'analyse d'un raisonnement.

I. La tentation du retour à la linéarité narrative face aux enjeux éducatifs de la navigation hypermédia

La position de Lydia Plowman qui inscrit ses travaux dans le cadre du MENO (*Multimedia, Education and Narrative Organisation*)² est représentative d'un courant de recherche qui met l'accent sur le danger du multimédia interactif dans la mesure où il conduirait à une expérience fragmentée. Face au syndrome, souvent évoqué, d'être "perdu dans l'hyperespace", Lydia Plowman va jusqu'à déclarer que les utilisateurs "*perdent même la trace de leurs pensées*"³. Elle propose de réintroduire la narrativité pour conférer plus de structure et de cohérence⁴. Cependant, elle considère que la linéarité est le trait "principal"⁵ de la narrativité : "*Dès Aristote, nous avons appris que les histoires ont un début, un milieu et une fin - en d'autres mots, une construction linéaire*"⁶. Cette caractérisation linéaire l'amène à postuler que l'interactivité et la narrativité ne peuvent fonctionner que de manière antagoniste du fait de la non linéarité des structures hypermédias. Or, on

peut se demander s'il est possible d'améliorer l'usage d'un média par des méthodes totalement opposées à ses structures. Lydia Plowman est consciente de cette difficulté :

"Au début de cette discussion, j'ai examiné si la narrativité et l'interactivité agissaient l'une contre l'autre. Du fait que la narrativité est de manière inhérente linéaire et que l'interaction, comme cela se manifeste dans l'usage des CD-ROMs éducatifs, peut briser cette linéarité, il apparaît qu'une structure narrative n'est pas adaptée de manière évidente au multimédia interactif, du moins pour en exploiter le potentiel d'interactivité. Mais si nous conceptualisons la narrativité comme multilinéaire plutôt que comme non linéaire, certains de ces problèmes sont moins aigus."⁷

Les conclusions de L. Plowman apparaissent donc plus complexes que son point de départ. Toutefois, elle considère que la narrativité est "*de manière inhérente linéaire*" et, même lorsqu'elle met en avant les narrativités multilinéaires, ce n'est que dans la partie de son article où elle traite de la "*nouvelle narrativité*".

Il est patent, en effet, que les œuvres "collaboratives" ont produit de nouvelles formes de narrativité sur le réseau. Nous examinerons en particulier en quoi le World Wide Web a favorisé le renouvellement du genre des légendes urbaines. De jeunes élèves ont en outre conçu des contes interactifs extrêmement intéressants à partir de contes traditionnels, tout en créant des liens qui pointent vers d'autres sites d'Internet, à partir de leur récit⁸. Mais ces nouvelles formes narratives se développent grâce à la structure réticulaire d'Internet et ne peuvent être réduites à la linéarité ou à la *multilinéarité*.

Nous sommes donc confrontés à des formes d'interaction entre linéarité et réticularité, interaction dont il convient cependant de rappeler qu'elle ne constitue pas un fait nouveau en ce qui concerne la narration. Les divergences qui se sont développées à partir du développement des hypertextes entre pourfendeurs et défenseurs de la linéarité ont parfois conduit à nourrir une visée simplificatrice de la narrativité abusivement réduite à la linéarité, au mépris de la complexité des structures narratives, manifeste non seulement dans la littérature du XX^e siècle⁹ mais également dans de nombreuses traditions narratives, comme la tradition du récit dialogique¹⁰. Bien avant que les récits ne soient présentés, sous l'égide d'un auteur, comme une entité stable, close (par *un* début et *une* fin) et définitivement achevée, la tradition de la littérature orale a joué de la multiplication des versions et de l'adaptation interactive du conteur à son auditoire. W. Benjamin a valorisé cette situation privilégiée par laquelle la narration se tisse à la fois dans l'expérience du conteur et dans celle de ses auditeurs :

"le narrateur est de bon conseil pour son public./.../Un conseil, en effet, est peut-être moins réponse à une question que suggestion à propos de la continuation d'une histoire (qui est en train de se développer). /.../Le conseil tissé dans l'étoffe d'une vie vécu devient sagesse. /.../Ce que le narrateur raconte, il le tient de l'expérience, de la sienne propre ou d'une expérience communiquée. Et à son tour il en fait l'expérience de ceux qui écoutent son histoire./.../Et plus le narrateur est amené à renoncer aux nuances psychologiques, plus aisément son histoire s'installe dans la mémoire de l'auditeur, plus elle s'assimile parfaitement à sa propre expérience, plus il aimera, un jour, la raconter à son tour. Cette assimilation qui se déroule au fin fond de nous-mêmes exige un état de détente qui se fait de plus en plus rare. /.../Du même coup le don de prêter l'oreille se perd. Il se perd parce qu'on écoute plus en tissant et en filant./.../Ainsi est fait le filet où repose le don de narrer."¹¹

Loin d'être linéaire, la structure de la narration serait celle, réticulaire, de ce filet qui se noue dans la relation qui se tisse entre le conteur et l'auditeur. Parce que la narration est de l'ordre du discours elle met en jeu un ordre d'énonciation qui ne correspond pas à la linéarité chronologique des événements rapportés¹². Mais elle crée, en outre, une structure en réseau qui implique, selon W. Benjamin, une relation particulière à la mémoire :

*"La mémoire établit la chaîne de la tradition qui transmet le passé de génération en génération. Mnémosyne est donc la muse du genre épique en général. Elle préside au genre épique entier. Autre est l'élément inspirateur - on voudrait pouvoir dire la muse - du genre particulier qu'est la narration. La muse de la narration serait cette femme infatigable et divine qui nouerait le filet que forment en fin de compte toutes les histoires rassemblées. L'une se rattache à l'autre ainsi que tous les grands narrateurs, et principalement les conteurs orientaux ont aimé à le montrer. Dans l'âme de chacun d'eux il y a une Schéhérazade qui, à propos de chaque passage de ses histoires, se souvient d'une autre histoire."*¹³

À la mémoire épique qui se transmet selon la linéarité d'une chaîne, du passé aux générations futures, W. Benjamin oppose le type de mémoire que met en jeu la narration comme une structure réticulaire où chaque élément d'une histoire est riche du début d'une autre histoire, dans une structure complexe dont l'efficacité réside dans la capacité à imprimer cette mémoire narrative réticulaire dans l'expérience du sujet. L'interactivité, loin de s'opposer ici à la narration, apparaît à deux niveaux. Chaque élément de la narration peut être activé comme un lien vers une autre histoire. Mais, en outre, l'interactivité entre le narrateur et le narrataire devient la trame même de la narration en tant qu'elle se tisse dans cet échange qui met en jeu le temps réel d'une expérience partagée. Bien avant le développement des hypertextes, W. Benjamin, en prenant à témoin l'expérience des contes orientaux, mettait l'accent sur la structure réticulaire de la narration, dont l'idéal serait de tisser des liens entre toutes les histoires, modèle qui n'est pas sans évoquer celui des hypertextes.¹⁴

Si les étudiants habitués aux structures narratives semblent, selon les observations menées par L. Plowman, manquer de cohérence face aux structures réticulaires des médias interactifs, c'est sans doute parce qu'on leur a appris qu'un récit est une construction linéaire principalement structurée par un début, un milieu et une fin. Or, cette conception réductrice de la narrativité n'est adaptée ni au multimédia interactif ni aux structures narratives complexes. Le manque de cohérence vient de ce que l'on appréhende chaque choix offert par l'interactivité comme une rupture dans une construction linéaire au lieu de chercher de nouveaux liens pour engendrer de nouvelles cohérences. Dès lors que la linéarité d'un chemin unique est perçue comme le seul vecteur possible de cohérence, toute rupture de cette linéarité implique, non seulement une fragmentation, mais l'expérience d'une désorientation. En revanche, si chaque fragment est perçu comme un élément susceptible de trouver une autre cohérence en s'inscrivant dans un autre chemin, dans une autre histoire, la démarche de construction d'un sens reste possible.

L'enjeu majeur reste celui de la possibilité pour l'utilisateur d'opérer un parcours. Lydia Plowman pointe elle-même les nouvelles perspectives ouvertes par les hypermédias qui mettent en scène la narration selon une conception plus spatiale que linéaire : le passage d'une séquence à une autre s'y concrétise plutôt pour l'utilisateur sous la forme du passage d'une pièce à une autre pièce¹⁵. Elle souligne cependant, à juste titre, que cette "architecture narrative" et cette "topographie textuelle" doivent être approfondies par une recherche qui permette de rendre compte du rôle de la narrativité dans la production de sens¹⁶. Il ne suffit pas, en effet, d'emprunter un parcours pour que ce parcours fasse sens. De ce point de vue, les réticences de L. Plowmann à l'encontre des médias interactifs ne se fondent pas tant sur l'existence possible de plusieurs parcours (son schéma intègre la multilinéarité) que sur l'absence d'une visibilité de l'espace total de l'œuvre qui permettrait, non seulement de s'y repérer, mais surtout de rapporter chacun des fragments à un ensemble. Ce qui apparaît, à ses yeux, comme indissociable de la conception linéaire de la narrativité, c'est l'approche aristotélicienne qui définit l'ordonnement des événements narratifs comme une structure où chaque élément ne prend son sens que par son intégration à un tout achevé, dans lequel il ne peut être ni déplacé ni, a fortiori, enlevé, sous peine de détruire la cohérence de cette totalité¹⁷. On notera que cette conception "organique" de l'œuvre peut cependant s'actualiser sous d'autres formes plus complexes que celle de la linéarité. Mais l'objection majeure, du point de vue de L. Plowman, reste celle de l'incapacité où l'on est, dans les supports multimédias interactifs, de percevoir l'intégralité de la structure, ce qui implique à ses yeux l'impossibilité de donner une signification aux différents fragments isolés en les rapportant à un tout achevé. C'est à ce titre qu'elle valorise

la linéarité du livre, en tant qu'elle permettrait de visualiser l'intégralité d'une narration :

*"Parcourez un livre du début à la fin et vous aurez vu l'entièreté de son contenu./.../ Voir tout le contenu d'un CD-ROM, cependant, est contraire à son but./.../ Clairement, cela a des implications pour la construction du récit par l'utilisateur. Kermode 4 se réfère aux "secrets" d'un roman, un matériau qui a été repoussé à l'arrière-plan par un auteur dans l'intérêt de maintenir une narrativité forte mais qui ne se révèle que sous un "examen anormalement attentif". L'auteur établit une connivence avec le lecteur pour construire la narration./.../ Nous ne retrouvons pas ce sens de la collusion entre l'auteur et l'utilisateur avec les CD-ROMs ; s'il y a quoi que ce soit, notre relation avec le concepteur est basée sur la frustration. L'utilisateur n'obtient que peu d'assistance pour la construction de la narration et les secrets du multimédia sont plus probablement voués à être déterrés par un effet de sérendipité que par le résultat d'un examen spécialement minutieux."*¹⁸

L'exigence d'une assistance à la construction d'un parcours qui fasse sens ne peut s'inscrire, dans la perspective de L. Plowmann, que dans le cadre d'une œuvre qui a été conçue comme un tout achevé dont l'ordonnancement de chacun des éléments serait régi par une intentionnalité. Or l'utilisation des supports interactifs multimédia et, a fortiori, d'Internet, nous confronte à des espaces qui ne sont pas tous structurés selon ce principe. Les parcours des usagers y consistent dès lors plutôt à explorer un environnement où il peut y avoir des surprises et des "accidents", qu'à tenter de déchiffrer le sens prédéfini qu'aurait donné un concepteur à cet environnement. Le parcours de sens, sur Internet, n'est pas à "retrouver" mais à construire. Ce que l'on y rencontre sur son chemin, à la différence d'un CD Rom, n'a pas été intentionnellement posé par une équipe de concepteurs qui a réfléchi à l'ensemble de la structure. Les découvertes peuvent donc s'y opérer, en effet, par hasard. Pour autant, le fait que cet élément découvert par hasard n'ait pas été préalablement relié à d'autres éléments croisés dans le parcours de navigation par l'organisation d'un auteur qui lui donne sens n'empêche pas l'utilisateur de tenter d'interpréter cet élément, en construisant lui-même un parcours dans lequel il pourra s'inscrire de façon cohérente. Tel est l'enjeu de la faculté de la sérendipité. Mais, à ce titre, il n'y a pas lieu d'opposer, comme L. Plowmann, les choses que l'on a "détérées par sérendipité" à celles qui requièrent un examen et une qualité d'attention spécifiques. La faculté de la sérendipité ne met pas en jeu seulement le hasard mais la sagacité d'un regard et le parcours logique d'un raisonnement.

II. De l'univers du conte à l'exploration des structures réticulaires : la fonction heuristique de la sérendipité

L'étude de la sérendipité s'avère particulièrement heuristique dans les recherches sur l'utilisation des hypermédias à des fins de connaissance dans la mesure où cette faculté peut trouver de nouvelles applications méthodologiques dans la pratique des parcours hypertextuels, en particulier sur Internet.

Nous pouvons, en effet, considérer l'usage des moteurs de recherche sur Internet de deux manières. Il faut admettre que, souvent, nous ne trouvons pas les informations que nous recherchions ; mais il n'est pas rare que, tandis que nous cherchons sans succès une information, nous découvrons une autre information précieuse qui n'était pas l'objet de notre quête.

Si l'on se place du point de vue de L. Plowman, on peut mettre l'accent sur la façon dont les usagers sont déroutés par l'enchaînement de leurs parcours dans les liens hypermédias, dès lors qu'ils s'occupent d'informations non recherchées en courant le risque de perdre la trace de leurs pensées¹⁹. On peut aussi souligner que les découvertes inattendues sont des sources potentielles de "confusion mentale". Il n'est pas facile, en effet de transformer une découverte inattendue en un trésor de valeur. Mais nous touchons là, précisément, au fond du problème : la sérendipité est une question d'éducation, pas seulement de hasard. Elle fait partie des compétences qui peuvent favoriser l'utilisation éducative des supports multimédia, mais elle

nécessite, à ce titre, la médiation d'un parcours de formation préalable, contrairement à ce que l'illusion de l'immédiateté de l'autonomie de l'apprenant face à sa machine, dénoncée par P. Moeglin²⁰, tend à faire accroire.

Le mot "*serendipity*" est défini par le *Oxford English Dictionary* comme "*La faculté de faire par accident des découvertes heureuses et inattendues.*"²¹

Soit vous considérez la chance comme une bonne fortune, soit vous considérez la chance comme une occasion qu'il faut être capable de saisir grâce à des facultés particulières. Selon cette deuxième interprétation, la chance appartient à ceux qui sont capables de transformer la découverte de choses de valeur, qui n'étaient pas recherchées a priori, en une découverte précieuse qui peut devenir un outil heuristique de Connaissance.

De nombreuses découvertes scientifiques ont été faites, apparemment par accident, en fait par sérendipité. La découverte de la pénicilline a été décrite comme un exemple de sérendipité et a conduit des savants à explorer l'origine du mot.²²

Les événements accidentels peuvent être utiles pour le savant mais, sans la sérendipité du savant pour transformer des faits fortuits en de précieuses données heuristiques, il n'y a pas de découverte au sens fort du terme. Certes, la découverte sur le réseau d'informations intéressantes qui n'étaient pas recherchées ne mérite pas d'être qualifiée de découverte scientifique mais, même pour les plus infimes découvertes, la faculté de sérendipité est nécessaire pour transformer une trouvaille inattendue en une donnée précieuse.

L'enjeu est donc de transformer la navigation au hasard sur le réseau en une source potentielle de découvertes précieuses.

Toutefois le but n'est pas seulement le résultat de ces découvertes. Le plus précieux trésor, c'est cette faculté de sérendipité elle-même. Et cette faculté, elle, ne peut pas se trouver par accident. Certains savants semblent bénéficier de cette faculté à un haut degré, mais ils ont développé la complexion de leur esprit de recherche de manière à ce que ces circonstances fortuites, conduisant à des trouvailles fructueuses, tombent sur un esprit ouvert apte à comprendre ce qui, dans ce fait particulier, aussi singulier qu'il puisse paraître, apparaît comme un indice précieux à la personne douée d'un œil réceptif. Cependant, les scientifiques ne sont pas les seuls à prouver leur intelligence en cette matière.

De Dupin²³ à Sherlock Holmes, les héros de "contes de détectives"²⁴ témoignent d'une longue expérience en matière de sérendipité définie comme "l'observation due à la chance tombant sur un œil réceptif". Ces personnages de contes qui agissent comme des guides auprès du lecteur, de par leur inscription dans la structuration complexe du conte, ouvrent la voie à une sorte de propédeutique de la sérendipité.

Selon Horace Walpole qui a forgé le mot de *serendipity* à partir du conte oriental narrant le voyage des trois princes de Serendip, les héros de cette histoire avaient l'œil réceptif :

*"J'ai lu un jour un conte de fées saugrenu, appelé Les Trois Princes de Serendip : alors que leurs seigneuries voyageaient, elles enchaînaient les découvertes, par accident et sagacité, de choses dont elles n'étaient pas en quête : par exemple, l'un d'eux découvrit qu'une mule aveugle de l'œil droit avait récemment emprunté la même route qu'eux, car l'herbe n'avait été mangée que du côté gauche de la route, alors même qu'elle était moins belle que celle du côté droit."*²⁵

Les Princes de Serendip ressemblent plus à Sherlock Holmes et à Dupin qu'à des héros traditionnels de contes de fée. Ils raisonnent par induction pour interpréter des signes, fussent-ils des signes fortuits. On peut établir une filiation entre le conte policier et ce conte persan dans la mesure où il met en jeu la résolution d'une énigme par le biais du raisonnement. La faculté de la sérendipité met en œuvre la capacité à rétablir, a posteriori, un parcours qui fait sens en inscrivant des événements dans une suite logique. Cependant la posture

des Princes de Serendip diffère de celle du détective, dans la mesure où ils ne cherchent pas d'emblée à résoudre une énigme mais tombent par accident sur un fait étrange que leur capacité de raisonnement permet d'interpréter en le réinscrivant dans la chaîne d'événements qui l'a produit. Le rôle fondamental de la confrontation au hasard donne une coloration particulière à ce type de conte oriental qui n'en met pas moins en lumière l'importance de la rationalité comme faculté de résoudre des problèmes et comme puissance d'intelligibilité du réel, y compris dans ses manifestations les plus fortuites. Mais, conte policier ou conte de fée, les Princes de Serendip restent des contes dans les deux cas. Or, cette faculté de la sérendipité n'a pas été développée dans un conte par accident. La narrativité et la sérendipité sont intrinsèquement liées. En dépassant les limites du modèle linéaire auquel elle s'était d'abord référée, Lydia Plowman nous a livré la clé :

*"La narrativité modèle notre connaissance et notre expérience et elle est centrale dans le processus de l'enseignement et de l'apprentissage car elle aide la reconstruction, la rétrospection, la prédiction et la mémoire ainsi que la motivation."*²⁶

La rétrospection, la reconstruction, la cohérence *a posteriori* sont des facultés liées à la sérendipité qui jouent un rôle dans la narrativité dans la mesure où celle-ci ne se réduit pas à une construction linéaire. La narration n'invite pas seulement le lecteur à suivre le déroulement linéaire de l'histoire. Elle confronte le narrataire à la rencontre d'événements ou de signes sur son parcours qui l'amènent à revenir en arrière pour interpréter des signes dont l'intelligibilité n'apparaît que grâce à ce mouvement de rétrospection permettant de reconstruire un parcours. Mais dès lors, le lecteur est également mis en posture d'émettre des hypothèses, lorsqu'il rencontre tel ou tel événement, tel ou tel signe, dont la confirmation ou l'infirmité ne pourront être faites qu'après avoir confronté d'autres signes. Le parcours cognitif de lecture, loin d'être séquentiel, ne cesse de procéder par anticipation ou boucles rétroactives pour tenter de reconstituer un réseau de significations cohérentes. Dans un conte policier, le narrateur ne cesse de baliser son histoire d'indices ou de "faux indices" pour guider le narrataire dans son processus d'interprétation ou le mener sur une fausse piste. La structure même de ce genre pose l'existence d'une énigme à résoudre et oblige donc le lecteur à cette vigilance interprétative. La spécificité du conte des *Trois Princes de Serendip* est de mettre en scène des héros qui sont capables d'observer des signes et de développer un raisonnement à partir d'eux, alors même qu'ils n'étaient pas dans un contexte où ils étaient censés opérer un parcours d'investigation à la recherche de la solution d'une énigme. Pek van Andel et Danièle Bourcier soulignent cet aspect essentiel dans la définition même de cette faculté :

*"La sérendipité existe quand nous considérons une trouvaille ou une observation accidentelle comme quelque chose qui tombe sur nous sans hypothèse préalable (c'est-à-dire sans idée préconçue/...)/.../Pourtant recherche systématique et sérendipité, loin de s'exclure, peuvent se compléter et se renforcer. Des œillères sont indispensables quand on cherche. La sérendipité est l'art d'enlever nos œillères au moment où nous faisons une observation "serendipiteuse" pour essayer de faire une abduction correcte. /.../ Mais il faut avoir la liberté dans le temps et dans l'espace pour s'échapper des "sentiers battus". Dès que nous pouvons planifier ou prévoir la sérendipité, elle ne mérite plus son nom. Tout ce que nous pouvons programmer c'est que, si l'imprévu se présente, l'utilisateur sera incité à observer et à agir de lui-même, pour tenter de faire une abduction correcte du fait surprenant./.../ Elle est cependant très féconde car elle va au delà/.../des paradigmes connus. Elle n'apporte pas seulement une heuristique des solutions mais aussi une heuristique des problèmes."*²⁷

Trouver les éléments de réponse à partir d'une question qui joue le rôle de "consigne", constitue une première démarche dont l'apprentissage est nécessaire. S'en tenir aux limites du champ de cette question dans sa quête, en analysant avec rigueur ce qui doit être retenu ou exclu de ce champ, constitue la base non seulement d'un processus de recherche d'information mais de la méthodologie d'un chercheur. C'est ce que désignent Pek van Andel et Danièle Bourcier en parlant des "œillères" de la recherche, en tant qu'elles sont nécessaires à la définition d'un champ et à la rigueur d'une démarche. Cependant, le "hors champ" de la question peut parfois

jouer comme "tache aveugle" : dès lors c'est le scientifique qui a l'idée de déplacer la question qui réussit à débloquer l'obstacle méthodologique et à parvenir à une solution. C'est pourquoi l'heuristique des problèmes est tout aussi importante que l'heuristique des solutions. La difficulté majeure, pour faire une véritable découverte, est en effet de poser la bonne question. Mais pour trouver la bonne question, il faut être capable de formuler une question, non seulement face à des éléments que l'on a trouvés dans son investigation méthodique, mais parfois, également, face à un élément inattendu sur lequel on tombe "par accident". C'est précisément cette capacité à formuler une question, une hypothèse, face à une information découverte par hasard, qui demande à être développée pour que les usagers des réseaux hypermédias soient à même de tirer parti d'Internet, non pas seulement comme d'un espace où l'on peut trouver des informations que l'on recherche, mais comme un outil heuristique qui permet de transformer les découvertes faites au hasard des parcours hypermédias en la production d'un savoir nouveau. Comme l'ont souligné Pek van Andel et Danièle Bourcier, pour que la faculté de la sérendipité produise une véritable découverte, il faut non seulement l'observation d'un élément rencontré par hasard mais il faut en outre développer un raisonnement par abduction :

*"La sérendipité concerne donc l'observation d'un fait qu'on n'avait pas anticipé, suivi d'une abduction correcte. Charles Pierce considérait l'abduction comme la seule forme de raisonnement permettant de découvrir quelque chose de nouveau."*²⁸

Raymond Boudon souligne en effet que Pierce "a montré le caractère essentiel du raisonnement abductif dans la découverte scientifique"²⁹. À partir des travaux de Pierce, Habermas a souligné ce rôle heuristique de l'abduction dans la mesure où elle est le seul raisonnement par inférence qui produise une véritable découverte, contrairement à la déduction et à l'induction :

*"L'abduction est la seule forme d'argumentation qui élargit notre savoir ; elle est la règle selon laquelle nous introduisons de nouvelles hypothèses. Dans cette mesure, seule la pensée abductive fait avancer le processus de la recherche"*³⁰.

L'abduction consiste en effet, face à un élément observé inattendu qui semble inexplicable, faute d'une hypothèse connue qui puisse en rendre compte, à formuler par hypothèse un enchaînement logique qui va permettre d'expliquer cet élément. Pierce définit trois types de raisonnement logiques : la déduction, l'induction et l'abduction qu'il appelle parfois aussi hypothèse. Mais il insiste sur la valeur spécifique qui distingue cette dernière de l'induction :

*"La grande différence entre l'induction et l'hypothèse est dans le fait que la première infère l'existence de phénomènes tels que nous les avons observés dans des cas semblables tandis que l'hypothèse suppose quelque chose qui est différent de ce que nous avons observé directement et souvent quelque chose qu'il ne nous est pas du tout possible d'observer."*³¹

Les trois princes de Serendip, grâce à un raisonnement mené à partir d'un fait inattendu observé, infèrent l'existence de faits qu'ils n'ont pu observer et qui ne seront plus jamais observables puisqu'ils se sont déroulés dans le passé. On notera la complémentarité de leurs observations qui peut, métaphoriquement, valider l'efficacité d'une équipe pour développer la faculté de la sérendipité, que ce soit dans l'attention portée aux observations ou dans la capacité à développer une hypothèse logique qui puisse en rendre compte. La version du conte relatée par Pek van Andel et Danièle Bourcier nous permet de suivre la démarche logique des trois frères. On retrouvera l'épisode de la mule borgne (cité par H. Walpole dans la lettre où il explique comment il a forgé le mot de "serendipity" à partir de ce conte) qui devient, dans cette version, celle du chameau borgne :

"Un jour, alors qu'ils marchaient sur les traces d'un chameau, l'aîné observa que l'herbe sur le bord gauche de la piste était rongée alors que celle du bord droit, qui semblait succulente, avait été épargnée. Il en conclut que le chameau ne voyait que de l'œil gauche. Le deuxième frère observa /.../ de nombreuses touffes d'herbes mâchées : il pensa qu'il manquait une dent au

chameau. Enfin le plus jeune, après avoir remarqué qu'une des marques de pas était plus légère que les autres en déduit que ce même chameau boitait de la jambe arrière gauche. Plus loin l'aîné vit que sur le côté de la piste, un cortège de fourmis mangeait quelque chose, et que, de l'autre côté un essaim d'abeilles, de mouches et de guêpes suçait une substance transparente et collante. Il en inféra que le chameau était chargé d'un côté de beurre et de l'autre de miel. Le deuxième fils /.../ trouva, entre des empreintes de petits pieds, un endroit humide. Il le toucha des doigts et, avant même de les sentir, un désir charnel l'avait saisi. Il en conclut qu'une femme se trouvait sur le chameau. Et le troisième fils remarqua des traces de mains des deux côtés de l'endroit où elle avait urinée. La femme s'était appuyée à cause du poids de son corps et, pensa-t-il, elle devait être enceinte."³²

Les raisonnements mis en œuvre par les trois frères de Serendip relèvent de l'abduction en ce sens que, face à un élément inattendu, ils élaborent une hypothèse qui puisse logiquement en rendre compte et qui infère l'existence de faits qui n'ont pas été observés, ce qui caractérise l'abduction, par opposition à l'induction, dans l'approche de Peirce. Cependant, au regard du sens plus précis par lequel Peirce oppose l'abduction à la déduction, en montrant par quelle "permutation abductive" elle renverse l'ordre des propositions dans le syllogisme déductif, il reste à examiner dans quelle mesure les raisonnements des trois frères de Serendip relèvent de l'abduction *stricto sensu*. On commentera à titre d'exemple le raisonnement qui permet de conclure que le chameau est borgne. Il s'agit bien d'une abduction qui met en jeu l'inférence des trois propositions suivantes :

- A. (P => Q) Si un chameau est borgne, alors il aura tendance à manger l'herbe du côté où il voit.
- C. (Q) Or ce chameau a mangé l'herbe sur le côté gauche.
- B. (P) Donc ce chameau est borgne de l'œil droit.

Cette inférence est le résultat de la permutation abductive du syllogisme déductif suivant :

- A. (P => Q) Si un chameau est borgne, alors il aura tendance à manger l'herbe du côté où il voit.
- B. (P) Or ce chameau est borgne de l'œil droit.
- C. (Q) C'est pourquoi ce chameau a mangé l'herbe sur le côté gauche.

Raymond Boudon rappelle que "*La permutation "abductive" au sens de Peirce correspond bien à l'induction au sens de Popper*"³³, ce dernier critiquant ce mode de raisonnement au motif qu'il est formellement incorrect. Mais R. Boudon montre que l'acceptabilité de ce type de raisonnement, même s'il est formellement incorrect, dépend de l'analyse de ses "conditions d'application" et de ses propositions implicites³⁴. Le passage logique de C à B dans le raisonnement abductif bien conduit suppose deux propositions implicites du type : Le seul autre cas qui pourrait expliquer que l'herbe n'est mangée que du côté gauche serait que l'herbe était plus succulente de ce côté que du côté droit. Or l'herbe était plus succulente sur le côté droit de la route. On peut donc en inférer que le chameau était borgne de l'œil droit. Cependant, tous les raisonnements abductifs ne se fondent pas sur des propositions implicites acceptables, quand ils portent sur des cas dont les causes peuvent être multiples, dans un contexte où les éléments pour écarter les autres causes ne sont pas présents. Telle est l'ambivalence de l'abduction qui est étudiée, à ce titre, dans le cadre de la sociologie des sciences et de la connaissance, tant pour son caractère heuristique dans les découvertes scientifiques que pour son rôle dans la propagation des idées fausses. De ce point de vue, les raisonnements par abduction menés par le deuxième et le troisième fils sont plus contestables, car les autres causes qui pourraient rendre compte de ce qu'ils observent ne sont pas écartées. C'est pourquoi, le raisonnement par abduction est défini par Peirce comme une hypothèse, dont la validité demande à être confirmée. Mais si ce type de raisonnement est valorisé par Peirce, contrairement à Popper, c'est précisément en raison de son rôle dans la découverte scientifique. En effet, le

syllogisme déductif, quoique formellement impeccable, n'apporte aucun élément d'information nouveau. En revanche, l'hypothèse faite par abduction, même si elle court le risque d'être infirmée et doit donc être vérifiée, permet de découvrir quelque chose de nouveau lors même que l'on n'avait pas observé les faits dont elle infère l'existence. De ce point de vue, si les logiciens insistent sur la "permutation abductive" qui compare l'abduction à la déduction, les chercheurs qui, comme Peirce et Habermas, privilégient davantage le caractère heuristique de ce raisonnement insistent sur le moment, fondamental à ce titre, de la formulation d'une hypothèse qui pourrait rendre compte du cas rencontré. Habermas a souligné la pertinence heuristique de cette forme de raisonnement, définie par Peirce comme abduction, qui déduit le cas (P) du résultat (Q) et de la loi ($P \Rightarrow Q$) :

*"Peirce parle d'abduction lorsque je dérive par déduction non le résultat de la loi et du cas, mais le cas du résultat et de la loi. Par résultat, nous entendons dans ce contexte un fait imprévu /.../. Il est inexplicable parce que l'hypothèse à l'aide de laquelle nous pourrions inférer la cause du résultat nous fait défaut. La réalisation particulière de l'abduction consiste donc dans la découverte et l'invention d'une hypothèse appropriée permettant d'inférer le cas du résultat et de la loi."*³⁵

En tant qu'il procède de l'abduction ainsi définie par Peirce, l'ordre réel du raisonnement conduit par l'aîné procède comme suit :

A. (Q) J'observe qu'un chameau a mangé l'herbe sur le côté gauche. Ce fait semble a priori inexplicable puisque l'herbe est plus succulente sur le côté droit.

B. : ($P \Rightarrow Q$) En cherchant à formuler une hypothèse qui me permettrait de trouver l'antécédent qui pourrait être la cause de ce conséquent (l'herbe est mangée du côté gauche) j'appréhende comme enchaînement logique capable d'impliquer cette conséquence que "Si un chameau est borgne, alors il aura tendance à manger l'herbe du côté où il voit".

C. (P) Donc, puisqu'aucune autre hypothèse ne me semble pouvoir logiquement rendre compte de ce conséquent (la seule autre hypothèse crédible, à savoir que l'herbe était plus succulente sur le côté gauche, étant exclue), j'en conclus que ce chameau est très probablement borgne de l'œil droit, ce que je m'empresserai de vérifier à la première occasion qui me sera donnée.

Les trois princes de Serendip ne manqueront pas, en effet, de tester la validité de leurs hypothèses, en cherchant la confirmation des cas qu'ils n'ont pas observés mais qu'ils ont inférés de leur observation d'un seul résultat, par le biais d'une abduction :

*"Plus tard les trois frères rencontrèrent un chamelier à qui il manquait un de ses animaux. Parce qu'ils avaient repéré beaucoup d'indices, ils se mirent à plaisanter sur le fait qu'ils avaient vu le chameau. Pour rendre plus crédible cette histoire, ils énumérèrent les sept signes, qui se révélèrent être tous justes. Inculpés de vol, les trois frères furent jetés en prison. Mais on retrouva le chameau en bonne santé et ils furent libérés."*³⁶

Les trois frères sont si fiers de leur capacité de raisonnement qu'ils se vantent d'avoir vu les faits qu'ils n'ont pourtant qu'inférés. On notera l'ironie propre au conte qui valorise le raisonnement logique des trois frères confirmé par leur test, puisque tous les faits qu'ils avaient conjecturés se trouvent avérés, mais qui les soumet à un dénouement inattendu qui semble les punir de cette "vantardise". Le "conseil" implicite propre au genre du conte valorise la capacité à formuler des hypothèses, mais met en garde sur les conséquences fâcheuses qu'il y aurait à la rapporter comme une vérité fondée sur l'observation des faits. Tout l'intérêt, précisément, de l'abduction, réside dans cette reconstruction virtuelle d'un enchaînement de faits, selon un mode de raisonnement complexe qui ne peut s'appuyer sur l'observation de l'enchaînement chronologique des événements. À partir d'un maillon, les frères Serendip reconstruisent une histoire dont le parcours peut être

susceptible d'intégrer logiquement cette séquence. Mais ce n'est qu'un parcours narratif parmi d'autres possibles.

Même si la linéarité préside au déchiffrement causal de l'événement, pour le rendre intelligible, la démarche de pensée nécessaire à cette reconstruction passe par des recoupements, établit des liens avec des maillons présents, ou absents, construit, en quelque sorte, le réseau virtuel symbolique sans lequel ce fragment de chaîne est ininterprétable. La sérendipité ressortit, à ce titre, à la capacité d'inscrire des chaînes narratives linéaires dans l'entrecroisement d'une structure réticulaire qui leur donne sens. La sérendipité tire sa faculté heuristique de cette intrication entre narrativité et réticularité. En effet, la capacité de rétablir, *a posteriori*, des enchaînements, met en jeu une visée réticulaire. En tant qu'elle relève de l'hypothèse, au sens que donne Peirce à ce terme, elle met en jeu une démarche de raisonnement rétroactive qui va de la conséquence et du conséquent à l'antécédent³⁷. L'enchaînement logique de cette reconstruction, qui s'appuie, en amont sur la mise en lien de plusieurs propositions, va donc à rebours de la linéarité des événements. Mais ce fonctionnement par boucles rétroactives n'est pas étranger à la structure même de la narration en tant qu'elle suscite chez le narrataire, comme le souligne L. Plowman, des modes de pensée qui relèvent de l'hypothèse, de l'inférence et de la rétrospection :

*"Lire n'est pas un mouvement linéaire sans détours /.../; nos spéculations initiales génèrent un cadre de référence à l'intérieur duquel interpréter ce qui arrive après, mais ce qui arrive après peut rétrospectivement transformer notre compréhension originelle... Quand nous lisons nous formulons des assomptions ; nous révisons des croyances, nous faisons des inférences et des anticipations de plus en plus complexes ; chaque phrase ouvre un horizon qui sera confirmé, mis en question ou sapé par le suivant. Nous lisons en opérant simultanément des mouvements vers l'avant et vers l'arrière, en prédisant et en se ressouvenant, en ayant peut-être présents à notre conscience les autres réalisations possibles du texte que notre lecture a niée."*³⁸

Si la sérendipité entretient un lien privilégié avec les structures de la narration, c'est précisément dans la mesure où celles-ci invitent le lecteur lui-même à mettre en œuvre cette faculté, en formulant des hypothèses, en procédant par inférence, en reconstruisant *a posteriori* des enchaînements logiques et en testant à nouveau cette assomption. Cependant, tous les genres narratifs ne se prêtent pas également à ce type de démarche. Le conte policier joue de façon privilégiée de cette invitation au raisonnement nécessaire au lecteur pour interpréter des indices ou pour reconstruire le raisonnement du héros qui n'est que suggéré par le récit. Mais le conte fantastique sollicite également la mise en œuvre, par la narrataire, d'un raisonnement, en introduisant le doute quant à l'interprétation de faits étranges et inattendus qui semblent, *a priori*, inexplicables, faute d'une interprétation rationnelle qui en rende compte, mais qui invitent à élaborer une hypothèse rationnelle plus complexe qui s'avérera, en définitive, capable de les expliquer. Même si la loi du genre fantastique conduit souvent à maintenir le doute, *in fine*, de nombreux maîtres du genre comme Edgar A. Poe l'ont cultivé comme un genre rationaliste qui n'est pas sans relation à ce titre avec le conte policier. La loi du genre est de confronter la rationalité à des phénomènes étranges qui semblent inexplicables et peuvent, à ce titre, fasciner ou terrifier, mais ce défi n'est là que pour confirmer, en dernière analyse, le triomphe de la raison, sortie renforcée de cette confrontation victorieuse à l'inexplicable qui entretenait croyances et superstitions.

III. L'incidence de la structure réticulaire d'Internet sur les développements d'un genre narratif : les légendes urbaines

Les "légendes urbaines" ressortissent à cette veine du genre fantastique, qu'elles ont su adapter aux frayeurs des habitants contemporains des villes, plus enclins à redouter la présence d'un alligator dans les égouts³⁹ ou d'une souris dans une bouteille de Coca-cola⁴⁰ qu'à redonner créance à la peur ancestrale du loup. Si l'on y retrouve parfois quelques éléments surnaturels de la littérature et du cinéma fantastique sous des formes

modernisées (cf. les légendes des auto-stoppeurs fantômes⁴¹), l'essentiel des objets et des situations suscitant la peur sont empruntés à l'univers contemporain, qu'il s'agisse des moyens de transport⁴², des grands magasins⁴³, des produits de consommation de masse (jouets⁴⁴, aliments⁴⁵, appareils ménagers⁴⁶) ou des inventions des nouvelles technologies⁴⁷. La confrontation à un accident inattendu, voire à l'horreur, s'y opère au sein même d'un environnement quotidien. Qu'elles suscitent une fascination ludique ou une angoisse réelle, les légendes urbaines jouent de l'irruption d'événements insolites pour créer un climat d'inquiétante étrangeté qui peut aller jusqu'à l'épouvante.

À un premier niveau d'analyse, les légendes urbaines semblent donc davantage ressortir au genre fantastique par l'exploitation de la peur et par la fascination de l'étrange que par la mise en jeu d'un raisonnement rationnel face à l'inexplicable. Cette tendance est en outre renforcée par le fait que les légendes urbaines, pour être un genre narratif proche du conte, n'en sont pas moins apparentées par les sociologues aux rumeurs, avec lesquelles elles présentent tant de points communs que la plupart des spécialistes n'hésitent pas à les qualifier comme telles⁴⁸. Contrairement aux contes qui développent la faculté de sérendipité tant chez leurs personnages que chez leurs auditeurs ou leurs lecteurs, les légendes urbaines ne semblent donc pas, a priori, un genre narratif enclin à développer le raisonnement logique et le scepticisme rationaliste. Le fait inattendu et étrange n'y est pas d'emblée objet d'un questionnement rationnel mais plutôt objet de la transmission d'une histoire que l'on colporte, comme la rumeur, de bouche à oreille, non sans renforcer le mécanisme irrationnel de la croyance en ces histoires dont l'accréditation tient au témoignage de la personne "digne de confiance" qui vous l'a rapportée, qui la tenait elle-même d'une personne "digne de confiance"...

La linéarité infinie de la chaîne de transmission empêche de revenir à la "source" pour vérifier l'authenticité des événements rapportés et masque en fait un phénomène de production collective d'une histoire. Même dans les cas où l'information initiale a été propagée par malveillance, ce message ne se transforme en une rumeur ou en une légende urbaine qu'à la faveur d'un contexte favorable à sa propagation, chaque maillon de transmission créant une distorsion plus ou moins grande dans le message, à telle enseigne que l'histoire colportée, dans ses différentes versions, ne peut-être rapportée qu'à un auteur collectif. Cet aspect, essentiel, est précisément un des points communs que les légendes urbaines présentent avec le genre narratif du conte populaire, en tant qu'il se transmet comme une œuvre collective, de générations en générations, par des conteurs qui en sont moins les auteurs que les colporteurs, même s'ils modifient quelque peu la version qui leur a été rapportée. Ce point commun ne laisse pas de nous interroger sur l'ambivalence du mode de transmission du conte. Si la fonction du conseil, valorisée par W. Benjamin, tient à l'autorité du conteur reconnue par ses auditeurs, celle-ci fonde aussi l'accréditation de sa narration. Il n'est pas rare que le conteur insiste sur la véracité de son récit, dont l'authenticité est présentée comme corroborée par l'autorité des conteurs "dignes de confiance" qui le lui ont relaté. Toutefois, cette authentification de la vérité de l'histoire n'est, dans le cas du conte, qu'une convention, perçue comme telle par les auditeurs qui n'en sont en rien dupes⁴⁹. Tel est le point crucial qui distingue, aux yeux des spécialistes, le genre de la légende urbaine du genre du conte, ce dernier n'entraînant pas un mode de croyance au "premier degré" mais impliquant un code de réception selon le pacte narratif d'une fiction dont les conseils sont à décrypter dans la valeur symbolique de l'histoire. Les légendes urbaines présentent également, comme le soulignent les spécialistes⁵⁰, cette valeur de conseil ou de mise en garde, mais lorsqu'elles se propagent comme une rumeur, le code selon lequel elles se donnent pour vraies n'est pas colporté comme une fiction, mais comme un fait réel. La légende urbaine s'apparente, à ce titre, aux genres de l'anecdote et du "fait divers", ce dernier ayant été à juste titre analysé comme un genre narratif par Pierre Lazareff⁵¹. Sous couvert de relater un "fait divers", la presse a parfois participé à la propagation des légendes urbaines, faute d'avoir suffisamment vérifié l'authenticité du fait rapporté⁵². Cependant, dès lors que le type de croyance mis en jeu par la transmission de la légende urbaine ne s'opère pas au "premier degré", la légende urbaine devient un conte que l'on continue à raconter, parce que son aspect étrange continue à fasciner, qu'il fasse peur ou qu'il fasse rire. L'instabilité des genres narratifs les amène se transformer et à se rapprocher du genre le plus proche, dès lors que le critère qui les en distinguait a évolué⁵³. La légende urbaine est, à ce titre, un genre narratif particulièrement instable :

"Sur le plan de la diffusion, on peut considérer avec Tangherlini que la rumeur est le moment de vie de la légende où elle se transmet activement dans un milieu social : "La rumeur est un état de diffusion hyperactive de la légende"⁵⁴. Lorsqu'elle quitte cet état, la légende devient latente, ou elle se littérarise, avant de réapparaître plus tard, ici ou là, dans une nouvelle période d'activité".

On reconnaît la "courbe en S"⁵⁵ qui modélise les modes de propagations épidémiques (le point supérieur de la courbe représentant la phase épidémique et la descente de la courbe représentant le retour à l'état endémique correspondant à la phase de latence). Cette courbe est utilisée par les sociologues pour rendre compte des différentes phases de la propagation contagieuse de la rumeur. Dans la phase épidémique qui correspond à sa "diffusion hyperactive" dans un milieu social favorable à sa propagation contagieuse, la légende urbaine se transmet comme une rumeur, mais comme telle, sa courbe de propagation, au-delà d'un point d'acmé, est vouée à décroître. La rumeur semble éteinte dans cette phase de latence, jusqu'à ce que de nouvelles conditions, favorables à sa transmission, ne relancent une phase de propagation active. Un tel phénomène de réapparition se manifeste en effet dans le cas de certaines légendes urbaines⁵⁶, dont on n'entend plus parler pendant un moment, pour les retrouver parfois, quelques années plus tard, sous la forme d'une rumeur que certains croient "nouvelle", mais en laquelle d'autres reconnaissent cette "vieille histoire" qu'on avait déjà colportée. Pour ces derniers, la légende urbaine n'est plus perçue comme la narration d'un "fait divers", authentique, mais comme un conte dont l'intérêt ne repose plus sur la véracité supposée des faits rapportés, même s'il continue à fasciner, par son étrangeté, ou à faire sourire. La légende se "littérarise", et si on continue à la colporter, comme un conte, c'est précisément parce qu'au-delà de la rumeur qui lui a donné forme, elle s'est maintenue en raison de son intérêt narratif. Dans cette phase où l'illusion de l'authenticité des faits rapportés n'est plus en cause, ce qui reste de la rumeur c'est la production collective d'une narration que son mode de propagation spécifique a favorisé. La rumeur ne met pas en jeu, en effet, la propagation directe linéaire d'un message, qui n'encourrait, tout au plus, qu'une déperdition d'information. Non seulement, chaque maillon de la chaîne de transmission crée une distorsion dans la transmission du message, par soustraction ou, le plus souvent, par addition d'un ou plusieurs éléments au récit, mais en outre la propagation de la rumeur crée des effets de boucles qui font s'entrecroiser différentes chaînes de transmission. Ainsi la personne C qui avait entendu l'histoire par la bouche de B qui la tenait de A rencontre H qui lui transmet une version légèrement différente de l'histoire et la transmet à D qui s'empresse de rapporter cette nouvelle version à B⁵⁷. L'étude de ce schéma du processus de transmission de la rumeur par M. L. Rouquette lui a permis de souligner le rôle de ces boucles "rétroactives" et "proactives" dans la propagation de la rumeur qui apparaît comme l'engendrement d'une structure réticulaire complexe dont l'intelligibilité conduit à un dépassement du modèle de la communication linéaire d'un message, établi par Allport et Postman⁵⁸. C'est cette structuration en réseau qui fait de la rumeur une formidable "machine narrative", en permettant l'entrecroisement des différentes versions et les distorsions auxquelles elles seront elles-mêmes soumises et en favorisant ainsi le processus d'engendrement collectif d'une histoire. Le mode de propagation réticulaire de cette histoire affecte ainsi la structuration même de son contenu narratif qui n'est jamais figé. La narration collective porte l'empreinte du réseau d'acteurs qui lui a donné forme.

La légende urbaine reste fortement marquée par ce mode de propagation réticulaire de la rumeur qui a permis son émergence et qui favorise sa transmission. On ne s'étonnera donc pas que ce genre narratif ait connu un développement privilégié sur Internet. Cependant il reste à interroger l'incidence spécifique d'Internet sur l'évolution du genre des légendes urbaines. En effet, si la structure réticulaire d'Internet n'a pas manqué de favoriser la propagation des légendes urbaines, il semble cependant que le rôle de cette réticularité se soit montré plus complexe et n'ait pas affecté seulement la prolifération épidémique de ces messages⁵⁹ mais leur statut. En effet, la fortune du genre des légendes urbaines sur le WWW semble plutôt avoir joué comme un facteur accélérant l'évolution de la légende urbaine, du genre de la rumeur à celui du conte, que l'on continue à colporter, mais que l'on ne rapporte plus comme un "fait authentique". En consultant les nombreux sites accessibles sur le World Wide Web qui recueillent des légendes urbaines on est souvent confronté à une présentation de celles-ci qui joue comme une mise en garde sur le peu de crédibilité qu'il faut leur accorder, quant à la véracité des faits rapportés. Certains sites vont même jusqu'à rapporter les résultats des enquêtes qui

ont permis d'authentifier quelques histoires mais qui ont, le plus souvent, infirmé la validité des "faits" rapportés, en proposant un classement des légendes urbaines selon leur degré de véracité⁶⁰. Ce rôle du démenti, traditionnellement assumé par les mass media qui peuvent opposer la diffusion centralisée d'une information contrôlée à la propagation épidémique des rumeurs favorisée par les structures réticulaires⁶¹, peut sembler de prime abord surprenant, dès lors qu'il est assumé par Internet. Cependant, Internet, loin d'être une structure homogène, est un "plurimédia"⁶² qui met en jeu différents modes de fonctionnement. Malgré la structure hypertextuelle qui induit des incidences spécifiques, la diffusion mondiale des informations consultées sur des sites du World Wide Web par une masse d'internautes, n'est pas sans s'apparenter à certains fonctionnements des mass media. Il faut différencier, de ce point de vue, l'incidence du WWW de celle de la propagation des légendes urbaines sur le courrier électronique qui favorise leur prolifération épidémique et conduit plutôt à leur colportage comme rumeur. L'efficacité du WWW à désactiver les légendes urbaines comme rumeurs agit par le biais d'une centralisation de l'information, soumise à des classements, à des opérations d'inventaire ou à procédures de falsification.

Cependant le contre-pouvoir d'Internet face au fonctionnement des légendes urbaines comme rumeurs tient aussi à sa réticularité qui se manifeste de deux façons complémentaires.

La structure réticulaire du World Wide Web joue, d'une part, un rôle démystificateur quant au statut de rumeur des légendes urbaines, en favorisant la potentialité narrative de leur mode de propagation réticulaire qui prolifère dès lors sur le réseau, mais comme un conte ludique, dont on s'amuse à aller consulter les différentes versions, et non plus comme une rumeur que l'on colporte de bouche à oreille. Le passage de la propagation contagieuse orale à la propagation épidémique sur un réseau de télécommunications a affecté le statut même de la légende urbaine et son comportement, par rapport aux courbes de propagation. Dans la propagation orale de la légende urbaine, ce n'est que dans la phase de latence que celle-ci avait tendance à se "litterariser" en devenant un conte et non plus une rumeur. Le fait nouveau, sur Internet, c'est que la légende urbaine a tendance à se transformer en conte au sein même d'une phase de "diffusion hyperactive". La propagation réticulaire de la légende urbaine prolifère sur Internet, mais elle s'actualise de façon privilégiée comme conte plutôt que comme rumeur. Internet aurait ainsi offert un outil sans précédent à la diffusion du conte capable de concurrencer la rumeur sur le terrain même de la propagation réticulaire. Cette incidence particulière sur la propagation du conte apparaît comme une conséquence du rôle d'Internet dans l'exacerbation de l'interaction entre narrativité et réticularité.⁶³

D'autre part, la structure réticulaire d'Internet favorise le recoupement de différentes chaînes de transmission des légendes urbaines et, partant, leur confrontation. Or il n'est pas rare qu'une légende urbaine se propage comme une rumeur, dans un pays, tandis qu'elle circule comme une histoire drôle, dans un autre pays⁶⁴. Le réseau international qu'est Internet permet une confrontation des différents régimes de croyance auxquels est soumise une légende urbaine selon l'influence des cultures nationales ou locales qui favorisent des croyances irrationnelles congruentes avec leurs systèmes de pensée, mais sont enclines à plus de distanciation critique sur d'autres sujets.

En outre, la réticularité d'Internet s'actualise aussi comme culture de l'interactivité en temps réel favorisant des espaces de débat et de confrontation, dans lesquels la mise en œuvre de l'argumentation reprend ses droits. On ne se contente plus de colporter et de propager une légende urbaine. On argumente quant à son degré de véracité. Certains internautes, qui ont déjà été "exposés" à la propagation d'une rumeur mais ont appris, depuis, grâce aux sites World Wide Web, qu'il ne s'agissait que d'une légende urbaine à ne pas colporter au "premier degré", prennent un malin plaisir à initier les néophytes enclins à croire cette rumeur. D'autres, plus soucieux de la complexité pragmatique de l'efficacité argumentative, professent l'usage d'une rhétorique plus fine, qualifiée de "*Polite Persistent Questioning*"⁶⁵, qui évite de contredire directement l'interlocuteur, au risque de le renforcer dans sa croyance, mais l'amène, par la maïeutique d'une série de questions, à prendre conscience des incohérences manifestes de l'histoire et à mettre en doute sa véracité. On trouve, enfin, une façon plus fine encore de soumettre une légende urbaine à l'examen rationnel des internautes, en leur

proposant une narration dont la lecture exige la concentration d'un raisonnement méthodique, tout en jouant de l'art du conte qui prêche parfois le faux, pour mieux faire découvrir les pièges qui parsèment l'histoire en la truffant de détails techniques et de localisations géographiques, afin d'accréditer la vraisemblance de l'enchaînement des événements rapportés. Le long récit qui confronte les différentes versions de la légende contemporaine du "Rocket Car"⁶⁶, pour en souligner l'invraisemblance tant logique que matérielle, tout en intégrant cette démonstration à une narration complexe et ludique, qui ne cesse d'interroger le lecteur sur son statut de vérité, témoigne d'une nouvelle veine d'écriture de la légende urbaine capable d'inscrire le questionnement méthodique sur sa véracité au sein même de ses structures narratives. La narrativité se mêle, dans ce cas, à la mise en œuvre de raisonnements dont la pertinence est testée tant dans le récit lui-même que dans le parcours de lecture qu'il invite à faire faire au destinataire. Le statut de rumeur de la légende urbaine n'intervient plus que comme l'occasion d'interroger, au sein même des structures narratives d'une histoire, le statut de vérité de l'enchaînement causal d'événements que l'on n'a pu observer directement puisqu'on vous les a, seulement, relatés. La narrativité redevient source de sérendipité en invitant à la rétrospection, à l'inférence, à l'hypothèse, dans la confrontation d'un enchaînement logique à l'enchaînement chronologique supposé d'une suite d'événements dont elle interroge, non seulement la vraisemblance mais, de façon plus exigeante, la rationalité.

Dans ce type de fonctionnement narratif, la sérendipité est la mise en œuvre de la réticularité de la pensée critique comme contre-pouvoir aux écueils de la réticularité en tant que mode de propagation. C'est à ce titre qu'elle est fondamentale sur Internet. Si la narrativité apparaît, de ce point de vue, ambivalente, dans la mesure où ses modes de propagations peuvent favoriser des régimes de croyance problématiques, sa propension à soumettre l'examen de la validité des enchaînements d'événements au recoupement d'un enchaînement logique, favorise la réticularité de la pensée critique comme fondement de la rationalité.

¹ Pour l'étude de l'histoire du mot sérendipité Cf. Pek van Andel & Danièle Bourcier (*Netherlands Institute for Advanced Studies*), "Peut-on programmer la sérendipité? L'ordinateur, le droit et l'interprétation de l'inattendu", p. 2-3. (<http://www.msh-paris.fr/red%26s/communic/idl/serendip.htm>) : "Le mot sérendipité fut forgé par l'Anglais Horace Walpole, un 'dilettante génial' dans une lettre datée de 1754. Il définit la sérendipité comme étant la découverte, par hasard et sagacité, des choses qu'on ne cherche pas. En 1878, le mot fut réutilisé de la façon suivante. Dans la revue littéraire *Notes and Queries*, une lectrice demanda la signification de ce mot. Le rédacteur nommé Edward Solly, un ancien chimiste et bibliomane répondit que c'était un mot que Walpole avait employé pour décrire un phénomène qu'on trouve aussi en chimie : on cherche quelque chose mais on trouve autre chose. /.../Le mot sérendipité fut employé presque uniquement par les bibliomanes jusqu'à ce que Walter Cannon, un physiologiste et professeur à la faculté de Médecine de Harvard commence à utiliser ce mot notamment à l'intérieur du chapitre *Gains of serendipity* dans son livre *The Way of the Investigator* (1945). Un autre américain, Robert Merton, lança le mot en sociologie des sciences en 1957. Il a donné une définition plus précise de la sérendipité. Pour lui, il s'agit de l'observation d'une anomalie stratégique qui n'a pas été anticipée, et qui peut être à l'origine d'une nouvelle théorie".

² Cf. *MENO project summary* (<http://meno.open.ac.uk/meno-intro.html>)

³ Cf. Lydia Plowman, "Getting Side-tracked : Cognitive Overload, Narrative, and Interactive Learning Environments", p. 2 (<http://meno.open.ac.uk/meno/lydiacog.html>).

⁴ Cf. Lydia Plowman, "What's the story? Narrative and the comprehension of educational interactive media" (http://meno.open.ac.uk/meno/Whats_the_story.html).

⁵ Cf. Lydia Plowman, "Narrative, linearity, and interactivity : making sense of interactive multimedia" (http://meno.open.ac.uk/meno/BJET_narr_abstract.html) : "Narrative has been a means of structuring texts for centuries.

One of its key features is linearity".

⁶ Cf. "MENO : improving the design and use of interactive multimedia for education", p. 1. Traduction française par nos soins. (<http://meno.open.ac.uk/meno/meno-intro.html>)

⁷ Cf. Lydia Plowman, "Narrative, interactivity and the secret world of multimedia", p. 6. Traduction française par nos soins. (<http://meno.open.ac.uk/meno/meno-eandm.html>)

⁸ Cf. en particulier le site remarquable consacré au Petit poucet sur momes.net (<http://www.momes.net/poucet/index.html>).

⁹ Cf. l'exemple célèbre de la fiction de Borges "Le jardin aux sentiers qui bifurquent" ou les textes d'Italo Calvino (analysés dans l'article de Mikhail Vizel "Les derniers romans d'Italo Calvino comme hypertextes", traduit du russe par Nadejda Ivanovna, <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Groupe/documents/Calvino.htm>).

¹⁰ Au sujet des récits dialogiques Cf. Mikhail Bakhtine, *La poétique de Dostoïevski*, Seuil (trad. française), 1970. C'est en se fondant sur l'analyse bakhtinienne des romans dialogiques et de leur origine dans le genre antique de la ménippée que J. Kristeva a développé le modèle tabulaire du paragramme : "Dans cette perspective le texte littéraire se présente comme un système de connexions multiples qu'on pourrait décrire comme une structure de réseaux paragrammatiques. /.../Le terme de réseau remplace l'univocité (la linéarité) en l'englobant, et suggère que chaque ensemble (séquence) est aboutissement et commencement d'un rapport plurivalent. Dans ce réseau, les éléments se présenteraient comme les sommets d'un graphe /.../. Ainsi chaque sommet renverra à au moins un autre sommet, de sorte que le problème sémiotique sera de trouver un formalisme pour ce rapport dialogique." (cf. J. Kristeva, *Recherches pour une sémanalyse*, Points/Seuil, 1969, p. 123).

¹¹ Cf. W. Benjamin, "Le Narrateur", in *Ecrits français*, Gallimard, 1991, pp. 208, 209, 212, 213.

¹² Cf. la distinction entre diégèse et narration analysée par G. Genette in *Figures II*, Le Seuil, 1969.

¹³ Cf. W. Benjamin, "Le Narrateur", *op. cit.*, p. 219.

¹⁴ Cf à ce sujet le chapitre "Les parcours de la mémoire ou la déambulation dans les paysages urbains réels ou virtuels" in I. Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Actes Sud, 1999.

¹⁵ Cf. Lydia Plowman, "Narrative, Interactivity and the secret world of multimedia", *op. cit.*, p.6.

¹⁶ *Ibid.*, p. 6: "But this notion of textual topography needs to be supplemented by a theory which takes into account of social interaction in the production of meaning and the understanding of narrative".

¹⁷ *Ibid.*, p. 1.

¹⁸ *Ibid.*, p. 4. Traduction française par nos soins.

¹⁹ Cf. Lydia Plowman, "Getting Side-tracked : Cognitive Overload, Narrative, and Interactive Learning Environments", *op. cit.*, p. 2.

²⁰ Cf. P. Moeglin, "Au cœur des recompositions industrielles de la formation, la question de la médiation", in *Médiations sociales, systèmes d'information et réseaux de communication*, Actes du Onzième Congrès National des Sciences de l'Information et de la Communication, SFSIC, 1998

²¹ Cf. *The Oxford English Dictionary*, 2nd edition, prepared by J.A. Simpson and E.S.C. Weiner, Clarendon Press, Oxford, 1989.

²² Cf. par exemple l'article de Gary Fine et James Deegan, "Three principles of serendip : insight, chance, and discovery in qualitative research", in *Minerva - An Internet Journal of Philosophy*, vol. 2, nov. 1998 (<http://www.ul.ie/~philos/vol2/deegan.html>).

²³ Rappelons que Dupin est le détective qui apparaît dans la trilogie des contes d'E. A. Poe "Double assassinat dans la rue Morgue", "Le mystère de Marie Roget" et "La lettre volée", considérée "comme l'ancêtre du roman policier (par Conan Doyle lui-même)" (C. Richard, "Notes" in *E. A. Poe, Contes-Essais-Poèmes*, R. Laffont, 1989, p. 1365).

²⁴ Le terme anglais "*detective novel*" ou "*detective tale*" se traduit par "roman ou conte policier". On trouve également l'expression "*detection tale*", *detection* signifiant découverte.

²⁵ Cf. *The Yale edition of Horace Walpoles's correspondence*, edited by W.S. Lewis, volume twenty, New Haven Yale University Press, London-Oxford University Press, 1960, pp. 407-408. La note 3 de cette édition rappelle que Serendip est l'ancien mot désignant Ceylan. Elle précise que H. Walpole a lu ce conte dans l'édition d'Amsterdam de 1721, *Voyage des trois princes de Sarendip*, dans un recueil de contes orientaux qui auraient été traduits du Perse en italien. Pek van Andel & Danièle Bourcier précisent qu'il s'agit d'un des contes d'Amir Khusrau tiré de ses '*Hasht Bihist*' ou '*Huit Paradis*': "*Son texte fut traduit en italien au siècle des Lumières à Venise par un Arménien, et plus tard, de l'italien en français par De Mailly. Voltaire avait été inspiré par le texte quand il écrivit 'Zadig'*". (Cf. "Peut-on programmer la sérendipité? L'ordinateur, le droit et l'interprétation de l'inattendu", *op. cit.*, p. 2).

²⁶ Cf. Lydia Plowman, "*Getting Side-tracked : Cognitive Overload, Narrative, and Interactive Learning Environments*", *op. cit.*

²⁷ Cf. Pek van Andel & Danièle Bourcier (*Netherlands Institute for Advanced Studies*), "Peut-on programmer la sérendipité? L'ordinateur, le droit et l'interprétation de l'inattendu", *op. cit.*, p. 6.

²⁸ *Ibid.*, p. 1.

²⁹ Cf. Raymond Boudon, *L'art de se persuader des idées douteuses, fragiles ou fausses*, Fayard, 1990, p. 142.

³⁰ Cf. Jürgen Habermas, *Connaissance et intérêt*, Gallimard (trad. française), 1976, pp. 147-148.

³¹ Cité in Habermas, *Connaissance et intérêt*, *op. cit.*, p. 150 note 4.

³² Cf. Pek van Andel & Danièle Bourcier, "Peut-on programmer la sérendipité ? L'ordinateur, le droit et l'interprétation de l'inattendu", *op. cit.*, p.2. (Ces auteurs précisent: "*Nous avons résumé ici un des contes d'Amir Khushrau tiré de 'Hasht Bihist' ou 'Huit Paradis'*. *Khustau fut l'un des plus grands poètes persans. Il vécut il y a sept siècles à Delhi aux Indes.*")

³³ Cf. Raymond Boudon, *L'art de se persuader des idées douteuses, fragiles ou fausses*, *op. cit.*, p. 140.

³⁴ *Ibid.*, pp. 140 à 145.

³⁵ Cf. Jürgen Habermas, *Connaissance et intérêt*, *op. cit.*, pp. 149-150.

³⁶ Cf. Pek van Andel & Danièle Bourcier, "Peut-on programmer la sérendipité? L'ordinateur, le droit et l'interprétation de l'inattendu", *op. cit.*, p.2.

³⁷ Cf. Charles Sanders Pierce, *Textes fondamentaux de sémiotique*, Klincksieck (trad. française) 1987, pp. 75- 76: "*Le terme Hypothèse est employé dans les sens suivants: /.../: plus communément de nos jours, conclusion d'un argument qui va de la conséquence et du conséquent à l'antécédent. C'est dans ce sens que j'emploie ce terme.*"

³⁸ Cf. Lydia Plowman, "*Narrative, Interactivity and the secret world of multimedia*", *op. cit.*, p.4.

³⁹ Cf. le chapitre "Les alligators dans les égouts de New-York" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, Payot, 1992.

⁴⁰ Cf. le chapitre "L'os de rat et autres animaux immondes mangés" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, *op. cit.*

- ⁴¹ Cf. le chapitre "Les auto-stoppeurs fantômes" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit.
- ⁴² Cf. le chapitre "La Porsche maudite de James Dean" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit.
- ⁴³ Cf. le chapitre "Le serpent de grand magasin" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit. Voir aussi dans le même ouvrage le chapitre "La traite des Blanches" sur les rumeurs concernant les magasins de prêt-à-porter, comme celle analysée par E. Morin dans *La rumeur d'Orléans*.
- ⁴⁴ Cf. le chapitre "Les décalcomanies au LSD" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit.
- ⁴⁵ Voir par exemple le site <http://home3.swipnet.se/~w-37418/cookie.html>.
- ⁴⁶ Cf. le chapitre "Le chat dans le four à micro-ondes" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit.
- ⁴⁷ Cf. le chapitre "L'effet Gremlins ou les dangers des nouvelles technologies" in V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit.: "On suggère [...] d'appeler "effet Gremlins" la propension des légendes contemporaines à raconter des histoires horribles d'accidents causés par des produits défectueux ou un mauvais usage des appareils" (p. 180). Parmi les technologies les plus récentes, le téléphone portable est déjà l'objet de nombreuses rumeurs (cf. par exemple le site <http://korova.com/virus/hoax990829.htm>).
- ⁴⁸ Cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, PUF, coll. "Que sais-je?", 1999, p. 52. J.-B. Renard signale cependant que certains auteurs opposent radicalement rumeurs et légendes : "C'est l'attitude de Françoise Reumaux qui considère qu'il s'agit de deux formes sociales "différenciées par leurs conditions d'énonciation et leurs visées" (*La Veuve noire*, Paris, Méridiens-Klinsieck, 1996, p. 146)".
- ⁴⁹ Cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, op. cit., p. 57 : "Le conte n'est pas un objet de croyance; il est perçu comme une fiction, même si le conteur affirme- par jeu, principalement dans les récits de mensonge- l'authenticité de l'histoire". L'affirmation répétée de la vérité d'une histoire devient même une antiphrase dans la tradition littéraire des récits invraisemblables et satiriques.
- ⁵⁰ Cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, op. cit., p. 61: "La visée illustrative de l'anecdote se double donc, comme dans la légende urbaine, d'une leçon morale."
- ⁵¹ Cf. V. Champion-Vincent et J.-B. Renard, *Légendes urbaines*, op. cit., p. 12 : "Le fait-divers est aussi un genre narratif. Pierre Lazareff disait que le récit de presse est une histoire vraie qui commence par "Il était une fois"".
- ⁵² Cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, op. cit., p. 60.
- ⁵³ Cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, op. cit., pp. 58-59: "Pour Van Gennep, un même récit peut passer d'un genre à l'autre par modification de tel ou tel critère. /.../ Une légende ou un mythe auquel on ne croit plus prend le statut de conte (contes religieux, contes étiologiques, qui expliquent l'origine de tel animal ou de telle plante), tandis qu'un conte qui personnifie, localise et temporalise accède au rang de légende /.../. C'est pourquoi l'étude des légendes modernes ne peut ignorer l'existence des contes, des mythes et des légendes; des motifs narratifs, et même des récits entiers, peuvent changer de genre à travers le temps ou à travers l'espace."
- ⁵⁴ Cf. J.B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, op.- cit., p. 56.
- ⁵⁵ Cf. le chapitre "Contagion et propagation" in I. Rieusset-Lemarié, *Une fin de siècle épidémique*, Actes Sud, 1992.
- ⁵⁶ Cf. la légende urbaine "The Hook" commentée note 62.
- ⁵⁷ Cf. "Fig. 5. -Schéma de l'unité élémentaire de simulation du processus de transmission des rumeurs", in Michel-Louis Rouquette, *Les rumeurs*, Presses Universitaires de France, 1975, p. 27.

⁵⁸ Cf. Michel-Louis Rouquette, *Les rumeurs*, op. cit., pp. 24-25: "Le paradigme expérimental classique est celui qu'ont décrit Allport et Postman (1945): il s'agit de la transmission linéaire d'un message d'individu à individu. Le message est en outre retransmis immédiatement par chaque relais : il n'y a pas de tâche intermédiaire entre la réception et l'émission. /.../De plus, chez Allport et Postman, la communication n'est possible que dans une seule direction, de l'origine vers l'extrémité de la chaîne. /.../ Ce paradigme, qui a permis la mise en évidence de plusieurs phénomènes importants, ne conduit cependant qu'à une simulation très simplificatrice des situations réelles. /.../ Les réseaux de communication effectifs ne sont que très rarement linéaires de bout en bout. Le plus souvent, ils comportent des "expansions" et des "boucles", qui déterminent un réseau "plurilinéaire". Le cas se présente toutes les fois qu'un relais communique avec plusieurs relais. /.../On peut distinguer deux types de boucles orientées depuis l'origine du réseau : des boucles rétroactives, dans lesquelles un relais de rang n communique avec un relais de rang inférieur à n ; et des boucles proactives, dans lesquelles un relais de rang n communique avec un relais de rang supérieur à $n+1$."

⁵⁹ Pour une étude plus approfondie de la propagation épidémique de l'information dans les réseaux, se reporter à mon livre *Une fin de siècle épidémique*, op. cit.

⁶⁰ Cf. le site "Tales of the wooden spoon" à l'adresse <http://snopes.simplenet.com/spoons/legends/legends.htm>

⁶¹ Sur l'opposition entre régime épidémique et régime d'irradiation, Cf. Marc Guillaume, "Les métamorphoses de l'épidémie", in *Traverses* n°32, septembre 1984

⁶² Cf. J.-L. WEISSBERG, "L'auto-médiation sur Internet comme forme politique", in *Médiations sociales, systèmes d'information et réseaux de communication*, Actes du Onzième Congrès National des Sciences de l'Information et de la Communication, SFSIC, 1998, p. 240.

⁶³ Pour une étude du développement croissant de la narrativité sur Internet, se fondant sur la structure réticulaire des parcours narratifs, en particulier dans les expositions virtuelles, Cf. I. Rieusset-Lemarié, "De l'utopie du 'musée cybernétique' à l'architecture des parcours dans les musées virtuels.", à paraître in *Publics et musées*.

⁶⁴ Cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et légendes urbaines*, op. cit., p. 66.

⁶⁵ Cf. Terry Chan, qui fait référence aux suggestions de Jan Harold Brunvand (tirées de son livre *The Baby train*, pp. 28-29) sur son site "What do you do when you're told an urban legend as truth?" (<http://www.nardis.com/~twchan/tell.html>): "The mannerly method of dealing with someone who insists on the truth of an urban legend is called "The Polite Persistent Questioning" technique /.../Inspired by the atmosphere, someone begins to tell "The Hook", and you, as an urban legend aficionado recognize immediately that this story is as old as the Scot you are drinking /.../Are you expected by the rules of etiquette to keep your mouth shut and endure this recital of falsehoods? /.../No, indeed. But neither can you simply state outright, "Baloney! That's merely an urban legend that everyone heard at scout camp years ago." The socially proper reaction to this situation is Polite Persistent Questioning. At intervals during the recital of such a legend, you may ask some sweetly phrased, but pointed, questions: /.../ - "Isn't a remarkable coincidence that the hookman was lurking outside the car just at the moment when the announcepent came on the radio?" /.../The idea of PPQ is not to pit yourself personaly against the storyteller and imply that he or she is lying; that would be a worse gaffe than spreading a legend in the first place. Instead you should strive to create an atmosphere of innocently querying the story's details. This might encourage other listeners to raise further questions."

⁶⁶ Cf. la narration d'après "The Legend of the Rocket Car" (<http://www.wagoneers.com/pages/RocketCar/rockit.html>)