



HAL
open science

Préambule : “ La vertu problématique des mondes virtuels : petit traité de pokémonologie ”

Nathalie Prince

► To cite this version:

Nathalie Prince. Préambule : “ La vertu problématique des mondes virtuels : petit traité de pokémonologie ”. Publije, 2017, De la pluralité des mondes : le paradigme de l’immersion dans les fictions contemporaines. hal-04767498

HAL Id: hal-04767498

<https://univ-lemans.hal.science/hal-04767498v1>

Submitted on 5 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

Préambule

« La vertu problématique des mondes virtuels : petit traité de pokémonologie »

Nathalie Prince (Le Mans Université)



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Il était une fois un livre qui avait attrapé un trou, autrement dit deux trous quand il était ouvert, ce qui faisait entre eux un fameux courant d'air¹.

L'imaginaire de l'enfant, comme celui de l'adulte, se structure sur le dualisme² : ici, le monde réel ; ailleurs, les mondes possibles. Ici, il y a un monde réel, mais ailleurs, il y aurait une multitude de mondes possibles et c'est bien entendu cette variété qui sera mise en question par le biais de ce volume : possibilités numériques, possibilités techniques, possibilités logiques, possibilités imaginaires, possibilités ludiques, etc.

Alors, que sont ces mondes virtuels ? Ne faut-il pas revenir à l'étymologie ? Le « virtuel » vient du mot latin « virtus », impliquant l'idée de vertu. Cette étymologie nous semble bavarder ou plutôt problématique. Quelle est en effet la *vertu* du monde virtuel ?

Pour une archéologie des Pokémon

La première réponse à cette question vient justement de la nature de ces mondes possibles. Nos mondes virtuels, parce qu'ils sont créés, imaginés, inventés, seraient naturellement parfaits, constitués comme on les aimerait, « au gré de (nos) passions³ » pour reprendre une expression de Jean-Jacques Rousseau. Ce qui expliquerait le plaisir des enfants et des adolescents à les parcourir. Dans ce livre, dans ce film ou dans ce jeu, le monde est un miroir, ou la projection des fantasmes de chacun. Or, on ne fantasme pas ses calvaires... On ne fantasme pas sa réalité difficile... Le monde virtuel a quelque chose de lisse et de confortable. Ce hiatus entre réalité et virtualité, une célèbre goutte de sueur l'exprime, celle qui coule le long de la tempe d'Edgemar dans *Total Recall*⁴ ? Alors qu'on cherche à convaincre Douglass Quaid, alias Arnold Schwarzenegger, qu'il n'est que dans un rêve, la goutte de sueur traîne avec elle l'indice de la réalité. Elle implique la fatigue, l'effort, le corps et ses humeurs, la saleté, et surtout le détail, l'infiniment petit du détail que seul le réel produit et dont on ne rêve pas. Le monde réel, ici ; le monde virtuel, là.

Mais les choses se compliquent lorsque le réel et le virtuel se mêlent. C'est ce qui se passe dans la réalité augmentée. Le fameux jeu *Pokémon Go*, développé au cours de l'été 2016 par

1 HERON D. et J.-O., *Le Livre qui avait un trou*, Arles, Actes Sud junior, 2000, p. 5.

2 Voir PRINCE N., *La Littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin (2010), rééd. 2015, p. 129.

3 ROUSSEAU J.-J., *La Nouvelle Héloïse* (1761), Paris, Gallimard, Pléiade, 1964, p. 693-694 : « Malheur à qui n'a plus rien à désirer ! Il perd pour ainsi dire tout ce qu'il possède. On jouit moins de ce qu'on obtient que de ce qu'on espère, et l'on n'est heureux qu'avant d'être heureux. En effet, l'homme avide et borné, fait pour tout vouloir et peu obtenir, a reçu du ciel une force consolante qui rapproche de lui tout ce qu'il désire, qui le soumet à son imagination, qui le lui rend présent et sensible, qui le lui livre en quelque sorte, et pour lui rendre cette imaginaire propriété plus douce, le modifie au gré de sa passion. Mais tout ce prestige disparaît devant l'objet même ; rien n'embellit plus cet objet aux yeux du possesseur ; on ne se figure point ce qu'on voit ; l'imagination ne pare plus rien de ce qu'on possède, l'illusion cesse où commence la jouissance. Le pays des chimères est en ce monde le seul digne d'être habité et tel est le néant des choses humaines, qu'hors l'Être existant par lui-même, il n'y a rien de beau que ce qui n'est pas. » C'est nous qui soulignons.

4 VERHOEVEN P., *Total Recall* (1990).

Niantic⁵ et The Pokémon Company, consiste à ajouter le virtuel dans le réel, à gonfler le réel par le virtuel, pour l'améliorer d'une certaine manière, le rendre ici ludique, ou plus intense. N'est-ce pas ce qu'avait déjà fait Pygmalion en créant sa Galatée dans le récit rapporté par Ovide ? Relisons quelques fragments :

Cependant, avec un art et un succès merveilleux, (Pygmalion) sculpta dans l'ivoire à la blancheur de neige un corps auquel il donna une beauté qu'aucune femme ne peut tenir de la nature ; et il conçut de l'amour pour son œuvre. Elle avait toute l'apparence d'une véritable vierge, que l'on eût crue vivante et, si la pudeur ne l'en empêchait, désireuse de se mouvoir : tant l'art se dissimule grâce à son art même. Pygmalion s'émerveille, et son cœur s'enflamme pour ce simulacre de corps⁶.

Pygmalion est un artiste célibataire déçu par le réel, trop fade, et qui entreprend de l'améliorer en lui ajoutant ses rêves et des amours virtuelles. La sculpture devient réalisation, car la déesse Vénus incarne, au sens propre de « devenir chair », la femme imaginaire :

Rentré chez lui, Pygmalion se rend auprès de sa statue de jeune fille et, se penchant sur le lit, il lui donna des baisers. Il lui sembla que sa chair devenait tiède. Il approche de nouveau sa bouche ; de ses mains il tâte aussi la poitrine : au toucher, l'ivoire s'amollit, et, perdant sa dureté, il s'enfonce sous les doigts et cède, comme la cire de l'Hymette redevient molle au soleil et prend docilement sous le pouce qui la travaille toutes les formes, d'autant plus propre à l'usage qu'on use davantage d'elle⁷.

Même indice, même constat lorsqu'on repense à la représentation de la belle Hélène de Troie par Zeuxis pour les habitants de Croton. Laissons Cicéron nous raconter l'histoire :

Les gens de Croton, comptés parmi les peuples les plus opulents de l'Italie, voulurent jadis décorer de peintures sans pareilles leur temple d'Héra. Ils songèrent à Zeuxis d'Hérakléia, estimé de beaucoup supérieur à tous les peintres de son siècle, et le firent venir à grands frais. Zeuxis pour représenter en une muette image l'idéal de la beauté féminine, voulut peindre une Hélène. Cette intention charma les Crotoniates, car, pensaient-ils, si Zeuxis, dans le genre où il excelle, s'applique de son mieux, il enrichira notre temple d'un chef-d'œuvre incomparable.

Leur attente ne fut point trompée. Zeuxis leur demanda aussitôt quelles belles jeunes filles se trouvaient à Croton : on le conduisit d'abord au gymnase et on lui montra de nombreux jeunes gens de la plus pure beauté ... Comme il admirait vivement en eux la grâce et les proportions : « Nous avons ici, lui dit-on, leurs sœurs encore vierges : tu peux, en voyant leurs frères, te faire une idée de leur beauté. – "Présentez-moi donc, s'il vous plaît, dit Zeuxis, les plus belles de ces jeunes filles à titre de modèles pour le tableau promis : c'est ainsi que je pourrai faire passer dans une peinture inanimée la vivante vérité de la nature."

Par décision officielle, ils réunirent les jeunes filles en un seul lieu, et autorisèrent le peintre à choisir librement parmi elles. Il n'en retint que cinq, dont maint poète nous a transmis les noms pour avoir obtenu les suffrages du maître le plus capable d'apprécier la beauté.

Il ne crut pas pouvoir découvrir en un modèle unique tout son idéal de la beauté parfaite, parce qu'en aucun individu la nature n'a réalisé la perfection absolue. La nature, comme si

⁵ Niantic est une entreprise de jeu vidéo, fondée par John Hanke en 2010 sous le nom Niantic Labs et a développé notamment des jeux en réalité augmentée cf. Ingress et Pokémon Go.

⁶ OVIDE, *Les Métamorphoses* (début du Ier siècle après J.-C.), X / 235-268 et 268-300, traduit du latin par Joseph Chamonard, Paris, Garnier, 1966, p. 260-261.

⁷ *Id.*

elle craignait de ne pouvoir doter tous ses enfants en prodiguant tout au même, vend toujours ses faveurs au prix de quelque disgrâce⁸.

Dans un premier temps, on peut estimer qu'il s'agit là d'un excès de réalité qui fonde la belle Hélène : après tout, ce n'est pas une femme réelle qui inspire le peintre, mais cinq. Les modèles sont ici, pas ailleurs : il n'y a pas de représentation plus réaliste que celle-ci. Pourtant, dans un second temps, il nous semble que Zeuxis ne peut se résoudre à choisir parmi les plus gracieuses et réelles jeunes filles de Crotone, et qu'il doit créer un modèle d'abord idéal, d'abord virtuel, qui reste la somme des beautés possibles... un modèle qui n'existe pas dans la réalité, mais qu'il ajoute à celle-ci.

Pour une théorie de la réalité augmentée : Hélène (de Troie) et les Pokémon

Voilà pourquoi la goutte de sueur de *Total Recall* faisait tache. Le virtuel n'aime pas le corporel, du moins cherche à s'en éloigner, même lorsque c'est celui de jeunes femmes sublimes, car il aime l'idéal. Galatée, ou l'Hélène nue de Zeuxis, sont les Ramoloss, les Lippoutou ou les Canarticho⁹ de leur époque. On parle d'idée et d'idéal, mais à la vérité, toutes ces thématiques adoptent plutôt un ton aristotélécien. L'art a pour mission d'imiter mais aussi d'achever la nature pour le Stagirite¹⁰, c'est-à-dire d'acter le meilleur possible de chaque être, c'est-à-dire sa vertu, ce qui en lui doit être. Ainsi Hélène sculptée représente et réalise l'idée même de femme, ce que la féminité porte en elle d'essence positive mais qu'elle peine d'elle-même, sans l'art, sans l'artiste, sans le peintre, sans Pygmalion, à rendre réel. Ainsi la réalité augmentée serait sous cet aspect une réalité longtemps possible, virtuelle et devenue réelle par la grâce de l'art. La femme parfaite, virtuelle, vertueuse n'existe pas si l'artiste ne l'amène pas à se réaliser, et en ce sens - rappelons-le -, le virtuel est plus réel que la réalité immédiate, tout comme Hélène sortie du pinceau de Zeuxis est plus femme que les cinq modèles rassemblés. Le virtuel, réalité augmentée, donc.

Pourtant, à bien y réfléchir, la réalité augmentée correspond à une diminution de la réalité. Pourquoi ? Parce que le réel correspond aussi et surtout - et cette fois-ci on se tourne plutôt vers Nietzsche -, au luxuriant, à l'imprévisible, au sauvage, au non-programmé et au non-programmatique. A l'événement au sens propre. Le réel, c'est le surgissement. Quand on ajoute de la réalité augmentée sous forme numérique, on ajoute bien évidemment du calcul, de l'anticipation, du programme, c'est-à-dire du prévisible. L'aléatoire devient inéluctable. Le

⁸ CICERON, *De Inventione* (84-83 avant J.-C.), II, 1-3, traduit du latin par A. Reinach, 1921; Macula 1985.

⁹ Les joueurs auront reconnu quelques noms de Pokémon Go...

¹⁰ Voir ARISTOTE, *La Poétique* (rédigé autour de 335 avant J.-C.)

Pokémon reste une fonction informatique conçue pour apparaître dans des lieux stratégiques, dans les lieux culturels, dans les grandes villes, dans les centres commerciaux¹¹. Même s'il est le produit d'un algorithme, il est toujours plus domestiqué que le réel... La surprise que ressent le joueur, quel que soit son âge, n'est qu'un leurre.

La réalité augmentée, c'est encore la caméra de recul d'une voiture, la réalité mise en boîte, avec des lignes, des mesures, des signaux visuels et sonores, qu'on ajoute pour qu'on puisse reculer sans risque, sans mauvaise surprise et se sortir de la manœuvre sans taper le mur, l'autre voiture, le mur du parking... sans taper, cogner, rencontrer le réel. La caméra de recul correspond, ni plus, ni moins, à l'assujettissement de la réalité. On a apprivoisé son aspect sauvage et aléatoire ; on a altéré celle-ci en la domptant, c'est-à-dire en la rendant moins imprévisible et donc moins vivante. Olivier Ertzscheid le rappelle :

De la même manière que l'homme augmenté est d'abord un homme diminué, la réalité augmentée, qu'elle soit ludique (« Pokémon Go ») ou fonctionnaliste (écrans des voitures autonomes) fige un postulat de réalité dégradée¹².

N'y a-t-il que les gens qui vivent à la petite semaine pour rêver d'une réalité virtuelle ? Peut-on augmenter le réel sans le dénaturer ?

Le meilleur des mondes possibles...

Ce numéro de *Publize*, qui vient compléter le volume *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*¹³, engage une réflexion sur les mondes virtuels pour saisir les enjeux de l'immersion fictionnelle. Il s'appuie essentiellement sur des fictions contemporaines à destination des enfants et/ou des adolescents, pour explorer ces mondes qui les engloutissent et leur permettent de vivre d'autres vies :

On vit tous avec un double, qui est nous dans un autre monde. C'est pour ça qu'on lit, qu'on va au cinéma, qu'on joue aux jeux vidéo, qu'on s'identifie à des personnages, qu'on part sur internet dans des univers virtuels¹⁴.

Ces mondes possibles les entraînent dans des virtualités sans fin, celles-là même qu'avait imaginées Leibniz pour rendre grâce au « meilleur des mondes possibles¹⁵ »... à ce détail près qu'aujourd'hui, il semblerait que l'on puisse choisir son monde !

Dans une première partie intitulée « De la fiction comme monde possible », Fanny Barnabé, dans l'esprit des formalistes russes et en particulier de Vladimir Propp et de ses

¹¹ Voir l'article du *Monde* du 3 août 2016. Peu de pokéstops à Guéret, en Creuse ; surpopulation au Quartier latin à Paris, ou dans le centre historique de Strasbourg. Par Morgane Tual, Jules Grandin et Damien Leloup.

¹² ERTZSCHEID, O. Cité dans <http://rue89.nouvelobs.com/rue89-culture/2016/07/2013/pokemon-go-trop-realite-augmentee-tue-realite-264634>. Consulté le 13 août 2016.

¹³ BESSON A., PRINCE N. et BAZIN L. (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*, Rennes, PUR, collection « Essais », 2016.

¹⁴ MURAIL M.-A., *Sauveur et fils. Saison 1*, Paris, l'école des loisirs, 2016.

¹⁵ Voir entre autres Leibniz G. W., *La Monadologie (Monadologie, rédigée vers 1714)*.

fameux schémas, cherche à mettre au jour exclusivement les éléments de la narration vidéoludique, c'est-à-dire les éléments chargés de narrativité, pour envisager l'art et la manière dont on peut faire émerger une histoire. C'est ensuite Anne-Lise Bégué qui, en s'appuyant sur les autres mondes que constituent le *Neverland* de *Peter Pan*¹⁶ ou le *Wonderland*¹⁷ de Lewis Carroll, le Pays des Joujoux¹⁸ dans l'œuvre de Collodi et la planète du Petit Prince¹⁹, souligne combien le faire-semblant, la rêverie, la « feintise ludique » permettent de mettre en œuvre, patiemment, dans les textes pour la jeunesse, l'élaboration d'un espace imaginaire qui facilite l'immersion fictionnelle.

Dans un second temps, il s'agira de décliner les « avatars de la virtualité ». Aurélie Huz, à partir de l'ensemble *Kaena*²⁰ de Pierre Bordage, analyse nos « expériences fictionnelles²¹ » qui ressortissent, invariablement, quand il s'agit de science-fiction, à la notion de « mondes » - mondes à lire, à voir, à entendre, à partager - et qu'il s'agit d'explorer. Hélène Sellier, quant à elle, s'intéresse à la porosité des frontières entre les différents mondes du multivers qui représentent les jeux vidéo à partir de quatre romans - *Erebos*²², *This is not a Game*²³, *Ready Player*²⁴ et *Reamde*²⁵ -, pour étudier le pouvoir immersif de la fiction et les représentations réciproques du jeu vidéo et de la littérature contemporaine. Bruno Dupont, enfin, à travers les textes de deux auteurs allemands, Constantin Gilles et Herbert Genzmer, réfléchit à la valeur idéologique de l'immersion virtuelle, à la priorité morale que l'on accorde à l'un ou à l'autre des mondes possibles, et à la multiplicité des expériences vidéoludiques en tant qu'art de la fugue.

Le troisième volet de la revue s'intéressera aux « mondes de l'adolescence », afin de confronter l'adolescence et les possibles. C'est d'abord Isabella del Monte qui s'interroge sur les lectures romanesques des *digital natives* et l'addiction aux réalités virtuelles que la littérature met à leur disposition : machines à rêves ou expériences oniriques, tout est bon pour « trouver du nouveau » en une manière de relecture du voyage baudelairien²⁶ : « Alice au pays de Matrix » consiste en une étude quasi clinique du rêve et de la virtualité dans le roman contemporain pour adolescents. Noémie Budin, à son tour, part d'un corpus merveilleux lié au petit peuple (elfes, lutins, trolls) pour dégager avec une rigueur mathématique des lois qui lui semblent régir les univers fictionnels des jeunes lecteurs afin de théoriser l'imaginaire des mondes féériques dans la culture de masse pour adolescents. Pour finir, Nicolas del Prada questionne la place de

¹⁶ BARRIE J. M., *Peter Pan* (1911).

¹⁷ CARROLL L., *Alice's Adventures in Wonderland* (1865).

¹⁸ COLLODI C., *Le Avventure di Pinocchio* (1883).

¹⁹ SAINT-EXUPÉRY A. de, *Le petit Prince* (1943).

²⁰ BORDAGE P., *Kaena, la prophétie* (1^{ère} éd. 2002 ; 2^{ème} éd. 2003). L'article prend en considération l'œuvre de Pierre Bordage et ses novellisations.

²¹ SCHAEFFER, J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 242.

²² POZNANSKI U., *Erebos* (2012).

²³ CLINE E., *Ready Player One* (2012).

²⁴ STEPHENSON N., *Reamde* (2012).

²⁵ WILLIAMS W. J., *This is not a Game* (2011).

²⁶ BAUDELAIRE C., « Le Voyage », in *Les Fleurs du Mal* (posth. 1857).

l'expérience ludique du premier jeu Pokémon (Rouge, Vert, Bleu) dans sa transposition en récit cathodique, pour conclure que « (l)e monde de Pokémon n'est pas monolithique, il est ouvert à différentes interprétations, à différentes mises en scène ; il est donc capable de faire plusieurs propositions à même de satisfaire la pluralité de son public ».

La revue fait le tour de huit virtualités différentes, huit horizons contemporains devenus des sujets d'études de premier ordre, que d'autres chercheurs pourront théoriser à leur tour pour en définir les lois générales. Ces mondes neufs sont-ils compossibles, compatibles ou générateurs de conflits ?

Si le monde est devenu un immense plateau de jeu, il y a fort à parier que la lecture de cet ouvrage ouvrira quelques portes secrètes, et permettra au lecteur qui s'y aventure de récupérer de précieuses clefs de lecture...

Nathalie Prince

Professeuse de Littérature Générale et comparée

Université du Maine (Le Mans)

Directrice du laboratoire 3LAM

(Laboratoire de Langues, Littératures et Linguistique des Universités d'Angers et du Maine)