

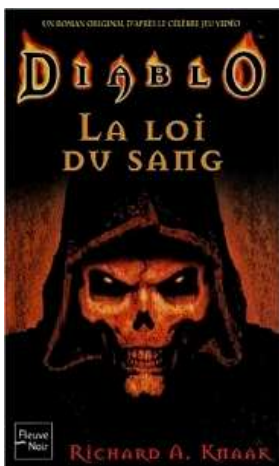
Diablo 3 l'attente se termine...

Au moment où nous écrivons ces lignes, Diablo 3 s'apprête à illuminer, de son univers ténébreux, les PC de tous ceux qui l'attendent depuis si longtemps. Ce *hack'n Slash*¹, développé par **Blizzard Entertainment**, reste très attendu comme l'ensemble des jeux vidéo proposés par le studio. Mais l'attente se termine puisqu'il sera prochainement disponible, soit : le 15 MAI 2012.

Roman de jeu vidéo : vraie littérature ?

Au-delà des jeux vidéo, il existe bon nombre de bouquins consacrés à l'univers de *Diablo*. Nous reviendrons sur l'un d'entre eux qui, bien plus qu'un roman de gare, avait quelque chose d'original. Cette originalité de *Diablo : La loi du sang*², avait été suffisamment marquante pour qu'elle nous revienne en tête lors de plusieurs cours de philosophie. Est-ce choquant de dire qu'un roman, à l'écriture bien éloignée d'un Maupassant ou d'un Flaubert, et issu de l'univers d'un jeu vidéo puisse avoir une valeur philosophique ? Surement pas !

Sartre lui-même, dans *Les Mots*³, avouait lire plus volontiers les « Séries Noires » que Wittgenstein. Pris dans l'ambivalence de la littérature « noble » et la littérature dite populaire, contrebalancé entre son grand-père et sa grand-mère, il lisait respectivement aux côtés des classiques français et allemands, la « mauvaise littérature ». Bien qu'il s'adonnait à ces lectures en cachette, Sartre décrit cette expérience non plus comme le simple fait de lire mais comme le fait de « mourir d'extase ».



La Loi du sang...

L'originalité de *Diablo : la loi du sang* tient à son personnage principal, Norrec VIZHARAN, qui se présente bien plus comme quelqu'un d'aventureux que comme un aventurier au sens noble du terme. Ancien mercenaire de nombreuse fois gradé et tout autant déchu de son rang, Norrec se présente plus, au premier abord, comme un pilleur de tombe en quête de richesses pour se construire une vie nouvelle. Loin d'être vertueux, c'est plutôt l'envie et la vanité qui semble caractériser ce personnage. Nous ne sommes donc pas en présence du héros classique, prêt à sauver le monde à la moindre occasion sans rien attendre en retour. Cependant, le personnage semble bien correspondre à l'image du protagoniste de *Hach'n Slash*, s'enfonçant dans les grottes, ou les tombeaux, les plus sombres et humides à la recherche de trésors.

¹ Le Hack'n Slash est un type de jeu vidéo identifiable par son gameplay. Souvent basé sur un univers médiéval-fantastique, le principe consiste, grossièrement, à avancer dans un monde en tuant des hordes de monstres afin de découvrir des objets et gagner de l'expérience pour, enfin, accéder à des trésors ou d'autres zones inexplorées. Ce type de jeu est souvent assimilé aux PMT (porte, monstre, trésor).

² *Diablo : La loi du sang*, Richard. A. KNAAK, Fleuve Noir, Paris, Février 2003.

³ J.-P. Sartre, *Les mots*, (1964) Paris, Gallimard, Folio, 2011, p. 58-61.

Son caractère atypique contribuera à engager son périple, allant de la séduction à l'abjuration, à l'issue d'une possession démoniaque. Rien de nouveau sous le soleil des ténèbres me direz-vous... Cela n'est pas si sûr car c'est bien cette possession, dans la forme qu'elle prend, qui renforce l'originalité de ce livre et son intérêt philosophique.

La possession comme dépossession de Soi.

Se réveillant dans un lieu inconnu, Norrec découvre qu'il est vêtu d'une armure empourprée de sang. Celle-ci ne lui appartient pas et le souvenir de son origine lui revient en mémoire. Il s'agit de la tenue d'un sorcier connu pour avoir pactisé avec les démons par le passé, le légendaire Baron du Sang dénommé BARTUC. Peu enclin à garder sur lui cet accoutrement maudit, Norrec s'engage à l'enlever au plus vite mais gantelets, jambières et bottes, ne bougent pas d'un pouce à sa grande surprise. C'est à partir de ce moment que prend sens la possession et que Norrec découvre, malgré lui, qu'il n'est pas en possession d'une relique du passé mais que c'est cette armure qui le possède.



Citation page 47 : « *Norrec était un homme simple, un homme qui croyait que le soleil se lève le matin et que la lune le soir. Que les oiseaux volent et les poissons nagent. Que les gens portent des vêtements... et non que les vêtements portent des gens !* ».

De là, l'armure va imprimer sa volonté au corps de Norrec, l'obligeant à certains gestes, certaines paroles, à marcher pendant des heures. Peu importe qu'il soit épuisé et s'évanouisse, l'armure mobilisera les muscles jusqu'à l'échauffement et les os jusqu'à la fracture s'il le faut.

Ce qu'il y a d'intéressant dans ce récit se situe dans l'inversion des rôles qui intervient. En effet, d'un côté, l'armure se révèle être vivante et dispose d'une volonté propre (voir même d'une conscience) qui lui fait perdre la dimension objective que l'on attribuerait à n'importe quelle autre armure. D'un autre côté, Norrec est privé de son autonomie et de la possibilité d'exprimer des choix, son corps matériel ne lui obéit plus. De plus, bien qu'il semble lucide face à ce qui lui arrive, notre protagoniste n'est pas en pleine possession de toutes ses facultés conscientes puisqu'il prononce des mots dans une langue qu'il ne connaît pas, et présente une perte de mémoire quant à la façon dont cette armure s'est retrouvée sur son corps. Par conséquent, cette possession se caractérise par une dépossession de Soi où Norrec cesse d'être un sujet (au sens de subjectivité consciente libre) pour n'être plus qu'un objet.

Philosophiquement, l'intrigue de ce roman rompt avec la tradition classique consistant à placer l'esprit dans une position dominante par rapport au corps, et à faire de l'esprit le moteur du sujet. Ici, c'est, avant tout, parce qu'il est dépossédé de son corps que Norrec cesse d'être un sujet. Bien que ses facultés conscientes puissent être quelque peu altérées, Norrec semble disposer encore de la majorité des fonctions de son esprit. Or, cela ne lui garantit pas de rester un sujet puisque, le protagoniste à beau penser consciemment à sa propre existence, il n'en reste pas moins l'objet manipulé par l'armure soit : rien de plus qu'un pantin.

Autre point intéressant, nous avons affaire dans ce roman à une vision diamétralement opposée à l'idéalisme ou le spiritualisme classique (issue de Platon, comme de Descartes) consistant à nier la possibilité d'appréhender la vérité par la matérialité corporelle ou à minimiser l'impact du corps dans la constitution du sujet, au profit de l'activité de l'esprit. En effet, à y regarder, la partie « spirituelle » ou « l'âme » directrice et commandant au corps est, ici, symbolisée par l'armure alors que, *a contrario*, le corps soumis est symbolisé par la personne de Norrec dans son intégralité. Ainsi, nous rompons avec la tradition qui voudrait que l'esprit soit source de la vérité (ou moyen d'y accéder) et meilleur guide que le

corps trompeur qui, par l'illusion de nos sens, peut nous duper (comme quand les illusions d'optique trompent mon regard). La rupture avec la tradition philosophique classique se situe justement en ce que l'esprit est, ici, symbolisé par l'armure maléfique source de magie, de sortilège et d'illusion, là où le corps correspond à Norrec celui qui sait et connaît la vérité mais que l'esprit de l'armure étreint, pour qu'il se taise.

Loin des concepts idéalistes de la philosophie classique, ce récit semble hériter d'une conception phénoménologique du sujet, réinscrivant l'importance du corps dans la détermination et la reconnaissance de la subjectivité.

Retour vers une Phénoménologie du corps.

Encore cette phénoménologie, cette philosophie qui met en avant le corps... Est-ce maladif, est-ce une obsession ? Ceux qui ont lu les articles précédents se poseront peut-être la question puisque, en effet, nous avons déjà évoqué plusieurs fois ce courant de pensée. Faisant droit à E. HUSSERL, nous avons évoqué l'idée de quelque chose de plus subtile et discret que la conscience classique spirituelle, l'existence d'une conscience corporelle et/ou d'un schéma corporel.

Si nous ré-évoquons ces idées ici, c'est qu'elles semblent se présenter de nouveaux sous nos yeux à la lecture de *Diablo : La loi du sang*.



Privé du contrôle de son corps, Norrec n'a plus qu'une vague idée de ce qu'est son corps. S'il en ressent les outrages que lui afflige l'armure, pour autant, ce corps ne semble plus qu'un ancien souvenir. Qu'est ce qu'un corps meurtri et fatigué qu'on ne peut apaiser, un corps devenu fou qu'on ne peut raisonner, si ce n'est un corps devenu inaccessible et presque invisible à notre portée ?

C'est là que se situe tout l'enjeu de l'idée d'une conscience corporelle puisque, si celle-ci peut expliquer la compréhension de choses qui se passent en nous sans que notre conscience « spirituelle » n'intervienne – Husserl parlera de « *ce qui se passe en nous, mais sans nous...* » – elle prend ici la forme de ce qui assure la pérennité et la maîtrise de soi du sujet. En effet, le récit met en scène un corps troublé par l'inadéquation entre les mouvements que l'on veut y appliquer et ceux qu'il effectue, un corps qui répond mal ou plus, un corps malade, pathologique. Cette mise en scène dépasse le récit pour nous faire penser à ces étranges pathologies d'inadéquation avec son propre corps et son contrôle comme les phénomènes de parasomnie, les syndromes de la « main étrangère » ou encore le syndrome du membre fantôme qui consiste à ressentir des choses (douleurs, démangeaisons, etc.) dans un membre qui n'existe pas ou plus (pour cause de malformation ou d'amputation). D'ailleurs, on remarquera que pour ce dernier cas, on suggère actuellement que le cerveau, le cortex somatosensoriel plus précisément, dispose d'une sorte de « carte du corps » et qu'en cas de pathologie, il est question d'une mauvaise réorganisation de cette cartographie. Notons que cela ressemble beaucoup à ce « schéma corporel » dont parle E. HUSSERL.



En définitive, *Diablo : La loi du sang*, plus qu'un roman de gare, nous parle du corps et nous en donne une interprétation intéressante résonnant avec l'idée de conscience corporelle.

DK. (Ludovic Jouis).

<http://ludosophie.canalblog.com/>