

ÉDITORIAL

Le Cardinal Mercier et *Pokémon Go*

Alexandre Guay - Professeur à l'Institut supérieur de philosophie

La place Cardinal Mercier existe. En fait, elle est un parfait exemple de quelque chose qui existe physiquement. Bien sûr, on peut douter de l'existence de certains aspects de cette place. Par exemple, l'existence du nom qui lui est associé semble incertaine. Si le nom fait référence à une personne ayant effectivement existé, le lien entre cette personne et la place est pour le moins indirect. Certes, le nom peut avoir un certain effet énergétique ou causal, attribut de ce qui existe physiquement, puisqu'il me rappelle, chaque fois que je passe sur la place, l'histoire de l'Institut supérieur de Philosophie. Mais là encore, on pourrait plus simplement dire que ce n'est pas le nom comme tel qui agit sur moi, mais plutôt le souvenir du nom, donc une configuration neuronale, ou encore le nom affiché, toutes des choses qui existent sur le même plan que la place.

Pour le philosophe, le statut ontologique de la place Cardinal Mercier s'est grandement compliqué depuis le 16 juillet dernier. La place est maintenant ~~une arène~~ dans la réalité augmentée du jeu *Pokémon Go*. Invisible pour moi qui ne possède pas de téléphone intelligent ou de tablette, la place est un lieu particulier dans cet univers qui se superpose au monde physique. On peut y rencontrer des créatures virtuelles, les Pokémon, mais aussi les avatars des personnes qui se trouvent sur la place. On peut collaborer avec eux ou les combattre par créatures interposées. Les ~~arènes~~ sont des lieux spéciaux du monde de *Pokémon Go* où certaines actions ne sont possibles que là.

La réalité de cette couche ontologique supplémentaire sur la place est une question qui n'est pas triviale. La part d'interactions, que ce soit avec les autres joueurs ou avec les Pokémon, nous éloigne du cas du nom mentionné plus haut, de même que des exemples de réalité imaginée. Nous n'avons pas non plus affaire à un simple cas de réalité virtuelle puisqu'il y a dans l'exemple ~~de l'arène~~ de la place Cardinal Mercier un fort ancrage spatio-temporel, d'où l'expression de « réalité augmentée ». Il n'est pas nécessaire non plus d'invoquer une mystérieuse causalité entre le virtuel et le physique. Nous savons très bien comment nous interagissons avec le monde de *Pokémon Go* : par le truchement de nos téléphones et tablettes, outils dont le fonctionnement est compris comme entièrement physique.

Reste qu'une question ontologique demeure. Dans la nuit du 15 au 16 juillet (jour du lancement de *Pokémon Go* en Belgique), le statut ontologique de la place Cardinal Mercier a changé. Certaines actions et interactions qui n'étaient pas possibles précédemment le sont devenues. Cependant, physiquement la place n'a pas changé. Pas un pavé n'a été modifié. En fait, il est probable que les créateurs de *Pokémon Go* ne soient jamais venus sur la place. L'être de la place a été, en quelque sorte, modifié par la mise en service d'un algorithme sur un serveur quelque part à des milliers de kilomètres de là. C'est cet aspect relationnel et émergent du réel qui fait que l'analyse métaphysique de la réalité augmentée reste à faire.

Numéro 19
Octobre 2016

Éditeurs responsables
Jean-Michel Counet
Nathalie Frogneux

Secrétaires de rédaction
Benoît Thirion
Stéphane Mercier