

Colloque mondes possibles, mondes numériques : enjeux et modalités de l'immersion fictionnelle

Proposition de poster scientifique pour le workshop :

« Les mondes partagés générateurs de réflexivité dans le manga et l'*anime* »

Nicolas Perez Prada, doctorant EHIC depuis septembre 2013 sous la direction d'Irène Langlet à l'Université de Limoges. Professeur de français et de latin dans le second degré sur l'année 2012-2013. Mémoire de Master 2 portant sur la transmédiabilité en manga

Le manga et l'*anime* (série d'animation japonaise) sont deux médias à part entière mais ils sont toutefois intimement liés par de forts liens transmédiatiques. La création originale en *anime* que l'on adapte en manga est aussi commune que celle allant du manga vers l'*anime*. Ce lien d'adaptation qui unit ces médias dépasse le cadre du simple copié-collé, il va même au-delà des aménagements imposés par la forme des médias. Un récit original peut connaître dans ses extensions des développements inattendus qui modifient, complètent voire contredisent son matériel de base ce qui aboutit à la naissance d'un monde partagé. C'est l'exemple des *fillers* que l'on rencontre dans les adaptations de mangas en *anime*. Le rythme des épisodes télévisés étant plus rapide que celui des épisodes imprimés, les studios insèrent des épisodes hors série afin de laisser le temps au manga de progresser sans pour autant interrompre le flux télévisuel. Le statut de ces *fillers* est problématique car ils prennent pied dans le monde du matériel source (le manga) mais sont en dehors du canon dicté par le manga et son auteur, ils créent donc un monde partagé. Seulement, le caractère intermédiaire et presque indésirable des *fillers* condamne ce monde partagé à être considéré comme bâtard aux yeux d'un public qui dans sa hiérarchisation fanique place le canon et la parole de l'auteur original en absolu.

Il existe pourtant d'autres cas où un univers se développe de manière crossmédiatique et donne lieu à un monde partagé dans lequel des mangas et des *anime* trouvent leurs places en toute légitimité. C'est ce qui se produit avec la franchise Pokémon. Partant d'un jeu vidéo, l'univers des pokémon a donné naissance à des extensions en mangas, en *anime* et plus encore. La question de la représentation de l'expérience ludique dans les extensions fictionnelles du jeu *Pokémon* a du sens et se montre révélatrice de la place qu'occupent ces extensions dans le monde partagé que le jeu a engendré. Le jeu se place comme source et canon, sa première adaptation en *anime* prend de l'autonomie par rapport à lui en s'adressant à un échantillon de fans (les enfants) tandis que l'adaptation *Pokémon : les origines* flatte les fans (puristes) du jeu. À partir de là, plusieurs enjeux se dévoilent à commencer par les rapports hiérarchiques qui se jouent entre les différents médias, l'hétérogénéité des publics et le niveau de fidélité des extensions avec le canon ce qui implique que le monde partagé n'est pas uniforme. Tout cela conduit à la présence au sein d'un même univers et à partir d'une même source de récits sensiblement différents.

Les liens transmédiatiques au travers desquels naissent les mondes partagés peuvent enfin être totalement affichés et faire l'objet d'un jeu réflexif par le biais de références directes au matériel source (manga ou jeu) dans les adaptations en *anime*. Ainsi peut-on observer dans un *anime* adapté d'un manga des personnages faire la critique de l'avancée du manga duquel ils sont eux-mêmes issus tout comme on peut voir dans un *anime* adapté d'un jeu vidéo la représentation d'éléments techniques tels que l'apparition à l'écran de menus

de sauvegarde, de cases de dialogue ou encore de bruitages qui imitent le jeu. Il faudrait dès lors s'interroger sur le rôle que jouent ces procédés métaréflexifs dans l'immersion fictionnelle, peut-être interdisent-ils une immersion dans des récits pris isolément sans connaissance de l'ensemble du monde partagé.