

Itinéraires

Itinéraires

Littérature, textes, cultures

2015-3 | 2016

Ethos numériques

ἦθος, éthè intrinsèque et extrinsèque, éthos transformatif : l'éthogramme de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens de Second Life

ἦθος, *Intrinsic Ethos, Extrinsic Ethos, Transformative Ethos: The Ethogram of Natural Order in the Second Life's Gorean Role-Playing Games*

Christophe Duret



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/2956>

DOI : 10.4000/itineraires.2956

ISSN : 2427-920X

Éditeur

Pléiade

Référence électronique

Christophe Duret, « ἦθος, éthè intrinsèque et extrinsèque, éthos transformatif : l'éthogramme de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens de Second Life », *Itinéraires* [En ligne], 2015-3 | 2016, mis en ligne le 01 juillet 2016, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/2956> ; DOI : 10.4000/itineraires.2956

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.



Itinéraires est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

ἦθος, éthè intrinsèque et extrinsèque, éthos transformatif : l'éthogramme de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens de Second Life

ἦθος, *Intrinsic Ethos, Extrinsic Ethos, Transformative Ethos: The Ethogram of Natural Order in the Second Life's Gorean Role-Playing Games*

Christophe Duret

Introduction

- 1 Le concept d'éthos est caractérisé par une forte instabilité définitionnelle (Dhondt, Horemans, Vanacker et Vandemeulebrouck 2013 ; Maingueneau 2013) et un emploi multidisciplinaire, de l'analyse du discours au marketing, en passant par la sociologie des champs, la pragmatique comparée et les études littéraires. Cette diversité témoigne de sa portée heuristique. Aujourd'hui, la pertinence du concept se renouvelle au contact de nouveaux phénomènes communicationnels observables dans les réseaux sociaux, les environnements virtuels et ailleurs sur le Web. Déclinés sur le mode numérique, de nouveaux genres et pratiques discursifs voient le jour, du blogue au *podcast* (Millette 2012), en passant par le *selfie* (Allard 2014b), ainsi que de nouvelles modalités d'expression et de présentation de soi (Allard 2005, 2014a ; Allard et Vandenberghe 2003), et de création d'identités virtuelles (Georges 2010, 2012).
- 2 Avec les travaux de Sébastien Genvo (2013), les *game studies* réinscrivent aujourd'hui l'éthos dans son contexte d'origine, la rhétorique, sous de nouvelles formes d'expression, la jouabilité chez ce dernier et la procéduralité chez Ian Bogost (2007). C'est dans ce même mouvement que nous aborderons l'éthos vidéoludique dans les jeux de rôle

participatifs en environnement virtuel (ci-après, « JRPEV »), à travers l'étude des jeux goréens de *Second Life*. Pour ce faire, après avoir décrit ces jeux (première partie), nous définirons l'éthos vidéoludique et ses composantes intrinsèque et extrinsèque (seconde partie), puis nous esquisserons l'éthogramme¹ des jeux (troisième partie), que nous compléterons d'une analyse de leur éthos transformatif (quatrième partie).

1. Description des jeux goréens

- 3 Les jeux goréens sont des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel, soit des jeux de rôle organisés dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers tels que *Second Life* et *IMVU*, au sein desquels les joueurs conçoivent les décors, les dispositifs techniques (compteurs de vie, scripts², etc.), les règlements et les accessoires nécessaires à leur fonctionnement (Duret 2014a).
- 4 Les JRPEV goréens³ se déploient sur un ensemble de régions (ou « sims ») simulées en trois dimensions et liées entre elles à l'aide de portails de téléportation. Les sims de *Second Life* n'ont pas pour vocation première de servir de terrains de jeu. Il s'agit d'un ensemble d'espaces simulés et dotés de dispositifs de communication auxquels les usagers accèdent par le biais d'un avatar. Toutefois, certains sims ont été créés par des usagers afin d'y organiser des jeux de rôle, en leur superposant un ensemble de règles, de dispositifs et de procédures afin de leur conférer une certaine jouabilité. Dans le cadre des JRPEV goréens, les administrateurs des sims possèdent un statut différent de celui des simples joueurs puisqu'ils en contrôlent l'accès et édictent les règlements. Les joueurs n'ont le droit d'entrer dans ces sims que s'ils respectent les règlements, sous peine d'en être bannis. Les administrateurs décident quels dispositifs techniques et accessoires sont admis dans les limites de leur sim et sont assistés par des modérateurs dans l'arbitrage des conflits et dans l'application des règlements.
- 5 Les JRPEV goréens s'inspirent des *Chroniques de Gor* (ci-après, *Chroniques*) (1966-2013), de John Norman, un cycle de trente-trois romans amalgamant *fantasy* et science-fiction. Ces romans proposent des aventures rocambolesques teintées d'érotisme et se déroulent sur la planète Gor. Ses habitants vivent dans un cadre prémoderne inspiré de l'Antiquité et du Moyen Âge.
- 6 Le cycle de Norman répond à la définition du roman à thèse de Susan Suleiman (1983), œuvre qui « se signale au lecteur principalement comme porteur d'un enseignement, tendant à démontrer la vérité d'une doctrine politique, philosophique, scientifique ou religieuse » (14). En effet, les romans exposent de manière inambiguë la « loi de l'ordre naturel », une philosophie néo-darwinienne et machiste en vertu de laquelle l'homme occuperait naturellement une position dominante et la femme connaîtrait la plénitude dans la soumission. La « loi de l'ordre naturel » structure la planète Gor et ses différents peuples, dont l'organisation sociale est axée sur les principes des castes et de l'esclavage.

2. L'éthos vidéoludique

- 7 Avant de définir le concept d'éthos vidéoludique, voyons ce qu'est l'éthos. Le terme est une francisation du grec ancien ἦθος, défini comme le caractère habituel, c'est-à-dire la coutume, l'usage (Bailly [1885] 1950 : 1), la manière d'être ou les habitudes d'une personne, son caractère (2) et, par extension, les mœurs (3).

- 8 Dans son usage le plus fréquent, le terme désigne un phénomène discursif et, plus largement, communicationnel. En rhétorique, où il constitue l'une des trois composantes de la triade aristotélicienne *ethos-pathos-logos*, faisant référence au « caractère que doit présenter l'orateur pour gagner son public » (Reboul 1984 : 24) ou à la séduction par le biais du caractère ou de la personnalité (Burke 1969).
- 9 Sébastien Genvo (2013) inscrit l'éthos dans le champ des *game studies*. Il met en avant le concept d'éthos ludique afin de comprendre comment un joueur confronté à une structure de jeu est amené à adopter une attitude ludique et, donc, à embrasser une certaine conception de ce qu'est le jeu. Il s'agit de comprendre comment le jeu incite les joueurs à jouer ou, en d'autres termes, sa structure de jouabilité. Il s'agit d'un mode de persuasion autoréférentiel, nous dit-il, opposé à la rhétorique procédurale de Bogost (2007) qui « est avant tout orienté[e] vers la façon dont [...] [les jeux vidéo] peuvent persuader autrui de points de vue ou d'arguments sur le fonctionnement de notre "monde matériel" » (Genvo 2013 : 105).

2.1. Éthos et rhétorique procédurale

- 10 L'éthos vidéoludique que nous défendrons ici s'inscrit dans un projet persuasif plus large qui prend la forme d'un jeu à thèse (Duret 2014b). Dans les JRPEV goréens, la thèse exprimée, sa doctrine, est la « loi de l'ordre naturel ». En ce sens, l'éthos vidéoludique procède d'une rhétorique plus proche de celle de Bogost que de Genvo, bien que le premier, au contraire du second, n'ait pas pensé la fonction de l'éthos dans ses recherches.
- 11 Décrivons maintenant la rhétorique procédurale de Bogost (2007) et soulignons-en certaines lacunes avant de présenter notre propre conception de l'éthos vidéoludique.
- 12 Le terme *procédural* désigne les comportements générés par un processeur à l'aide de règles (Murray 2006). La procéduralité constitue « un ensemble de contraintes créant des espaces de possibilités pouvant être explorés par le jeu » (Bogost 2008 : 122). La rhétorique procédurale représente en ce sens une stratégie de communication employant le médium vidéoludique dans le but d'exprimer des messages à visée persuasive et des idées abstraites sous une forme procédurale plutôt qu'en mobilisant des stratégies d'ordre discursif. La démonstration procédurale procède par le biais de la simulation. Gonzalo Frasca (2003) désigne ce mode de communication de « rhétorique simulationnelle », puisque c'est par le biais de la simulation que le point de vue du créateur du jeu est véhiculé. Frasca cite en exemple le jeu *The Sims*, dans lequel les règles permettent à des personnes de même sexe de s'embrasser. L'homosexualité, sous ces conditions, constitue un comportement possible au plan procédural et le joueur se voit en mesure d'inférer, lors de l'actualisation de telles règles, un message émis en faveur de l'homosexualité.
- 13 Le concept de rhétorique procédurale a fait florès dans le champ des *game studies*. Selon Miguel Sicart (2011), il s'inscrit dans une vision formaliste de l'analyse des jeux vidéo et tend à occulter leur dimension expérientielle. Mais des études plus récentes réaffirment cette dernière (Matheson 2014, Skolnik 2013) et joignent à l'analyse procédurale d'autres procédés rhétoriques œuvrant aux plans du contenu et de l'esthétique (Harper 2011, Voorhees 2009, Wendler 2014). Nous avons démontré pour notre part (Duret 2015b) que l'analyse des stratégies propres à la seule rhétorique procédurale ne suffit pas à rendre compte de la complexité des dispositifs mis en place dans les jeux vidéo en vue de

persuader les joueurs de la validité d'une thèse. Ce qui fait l'efficacité d'un jeu pris comme instrument de persuasion, c'est la synergie qui s'exerce lorsque la thèse est exprimée de manière redondante aux niveaux sémiotique, de l'histoire, de la procéduralité, des stratégies cognitives exigées du joueur pour remporter une partie, et ainsi de suite. Nous pourrions également reprocher à la rhétorique procédurale de ne tenir compte, dans la triade aristotélicienne, que du *logos*. Enfin, et c'est ici que la distinction entre éthos préalable et éthos discursif se montre pertinente pour notre propos, la rhétorique de Bogost ne tient compte que des composantes intrinsèques du jeu dans le projet de persuasion, alors que des composantes extrinsèques y concourent également, présentes dans l'écosystème transtextuel (Duret 2015a) qui l'alimente. C'est dans le but de combler ces lacunes que nous proposerons le concept d'éthos vidéoludique.

2.2. Les éthè vidéoludiques intrinsèque et extrinsèque

- 14 L'éthos vidéoludique implique un dialogue entre l' $\tilde{\eta}\theta\omicron\varsigma$ et des éthè de nature intrinsèque et extrinsèque. L' $\tilde{\eta}\theta\omicron\varsigma$ représente la somme des coutumes, des usages, de la manière d'être et des mœurs d'une collectivité (ici, une collectivité existant dans la diégèse⁴ du jeu). Dans le cadre d'un jeu à thèse, il découle logiquement de la doctrine défendue et offre un caractère exemplaire.
- 15 À l'instar de l'éthos ludique de Genvo, l'éthos vidéoludique ne fait pas référence à l'image de l'énonciateur dans son discours, mais à celle du jeu. L'éthos vidéoludique désigne les modalités de présentation du jeu comme un champ de possibilités configuré d'une manière qui le rend apte à faire connaître au joueur qui interagit avec lui une expérience répondant à un $\tilde{\eta}\theta\omicron\varsigma$ donné. En d'autres termes, le jeu se présente comme la garantie de conformité du jeu avec cet $\tilde{\eta}\theta\omicron\varsigma$.
- 16 L'éthos vidéoludique se divise en deux éthè, l'un intrinsèque, l'autre extrinsèque. Tous deux reposent sur la distinction entre les conceptions isocratéenne et aristotélicienne de l'éthos ou, selon la terminologie proposée par Amossy (2010) et Maingueneau (2002), entre l'éthos préalable (ou prédiscursif) et l'éthos discursif. L'éthos préalable se compose des coordonnées réelles de l'énonciateur et l'éthos discursif rend compte de la construction discursive d'une image de ce même énonciateur. Comme le souligne Michael Leff (2009 : 6), la conception aristotélicienne « présente [l'éthos] comme un mode de preuve entièrement limité aux paroles prononcées par l'énonciateur, [alors que] l'autre [,] isocratéenne, [...] prend en compte la réputation du locuteur établie sur des paroles et des faits antérieurs au discours ». Selon Amossy (2014 : 24), l'éthos préalable retravaille l'éthos dans la mesure où la construction d'une image de soi dans le discours se fait « toujours à partir de représentations préexistantes qui circulent dans l'interdiscours », ce qui implique un rapport aux normes partagées, à l'imaginaire social et aux stéréotypes (Amossy 2010). On ne peut donc séparer l'un et l'autre qu'arbitrairement.
- 17 En nous appuyant sur la distinction entre l'éthos préalable et l'éthos discursif, nous diviserons l'éthos vidéoludique en ses deux dimensions constitutives que sont l'éthos intrinsèque et l'éthos extrinsèque, suivant la bipartition opérée par Chee Siang Ang, Panayiotis Zaphiris et Stephanie Wilson (2010). Ces dernières, en effet, qualifient de jeu intrinsèque (*intrinsic play*) ce qui est contenu dans les limites prédéterminées de la structure du jeu et de jeu extrinsèque (*extrinsic play*) ce qui en déborde, à l'image des activités des joueurs sur les forums, où l'on partage des astuces en vue d'améliorer ses performances de jeu, par exemple. Toutefois, nous aimerions élargir la définition du jeu

extrinsèque pour y inclure la lecture des textes qui n'appartiennent pas à proprement parler au jeu mais qui l'enrichissent en vertu d'un rapport de transtextualité.

- 18 Une part du jeu extrinsèque s'opère donc par la fréquentation d'un vaste corpus de textes exogènes qualifié d'écosystème transtextuel (Duret 2015a). La transtextualité telle que définie par Gérard Genette (1979) relève de la transcendance textuelle du texte. Elle désigne « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (87). Ces autres textes sont appelés *transtextes*. L'intertextualité, la paratextualité, l'hypertextualité, la métatextualité et l'architextualité sont les cinq relations subsumées sous le terme *transtextualité* et le concept d'écosystème transtextuel désigne l'ensemble des textes extérieurs à un jeu qui sont par la suite transformés par lui lorsqu'ils s'inscrivent dans sa diégèse, sa structure formelle⁵ et, dans le cas qui nous intéresse, son éthos.
- 19 La construction de l'éthos intrinsèque fonctionne donc selon un processus au cours duquel l'ἦθος du jeu est traduit diégétiquement et procéduralement, de sorte qu'il nous faille subdiviser l'éthos intrinsèque en éthè diégétique et procédural. L'éthos extrinsèque se réfère quant à lui, du moins pour une large part, à la dimension transtextuelle de l'éthos vidéoludique.
- 20 L'éthos ainsi entendu paraît plus proche de celui de Maingueneau et Amossy. Chez ces auteurs, le concept rend compte de la construction d'une image de soi telle qu'elle se manifeste dans tout acte d'énonciation. Cet éthos se distingue de l'éthos rhétorique, dans la mesure où :
- [...] il traite d'un phénomène inhérent au discours, tant écrit qu'oral, pris dans sa dimension dialogique [...]. Par la façon dont il s'exprime, par les sujets qu'il choisit et sa façon de les traiter, par son niveau de langue et son style, le locuteur se présente à son interlocuteur et donne une représentation de sa personne. (Amossy 2014 : 22)

3. L'éthogramme vidéoludique

- 21 Les JRPEV goréens résultent d'une multitude d'initiatives de la part de joueurs qui endossent également le rôle de créateurs. C'est dire qu'il n'existe pas de projet concerté derrière ces jeux de rôle, pas de projet de persuasion homogène. Toutefois, la « loi de l'ordre naturel » est exprimée de manière redondante à tous les niveaux du jeu. Les *Chroniques* constituent en quelque sorte les textes canoniques à partir desquels ont été élaborés les sims goréens, de sorte que les joueurs, lorsqu'ils s'inspirent de ces textes, importent avec eux la doctrine qu'ils défendent. Qui plus est, une myriade de blogues, de forums, de fanzines et d'encyclopédies – textes non plus canoniques, mais *faniques*⁶ (Saint-Gelais 2011) – sont consacrés à l'inventaire et à l'interprétation de ces romans, au sein desquels la « loi de l'ordre naturel » occupe une place essentielle. Or, ces textes – canoniques ou faniques – alimentent directement la construction des sims, leur apparence visuelle, les règlements, les procédures et les dispositifs techniques qui les régissent, leur histoire d'arrière-plan, de même que celle des personnages⁷, les scénarios de jeu de rôle dans lesquels les joueurs s'engagent, etc. La « loi de l'ordre naturel » est donc émise de manière redondante, se présentant en quelque sorte comme un espace éthique surdéterminé. Et pour rendre compte de cette surdétermination, il convient d'en recomposer le système – son éthogramme⁸ vidéoludique –, c'est-à-dire de décrire l'ἦθος de Gor, ses manifestations vidéoludiques sous la forme d'éthè intrinsèque et extrinsèque

et son éthos transformatif. La reconstitution de l'éthogramme goréen que nous proposons repose sur l'analyse des six premiers romans des *Chroniques* et des documents produits par des membres de la communauté goréenne de *Second Life* : les forums de discussion de joueurs *The Gorean Forums* et *Gor-SL*, des captures d'écran et des captures vidéo de séances de jeu, des blogues de joueurs, ainsi que des encyclopédies en ligne et des collections d'essais consacrés aux JRPEV goréens et aux *Chroniques*⁹. À ces analyses s'ajoutent de courtes séances d'observation participante menées dans les JRPEV goréens qui nous ont permis d'illustrer et de resituer dans leur contexte les pratiques dont témoignent les documents mentionnés. En raison des limites de cet article, nous proposerons une simple esquisse de cet éthogramme, composée d'exemples retenus pour leurs qualités illustratives.

3.1. L'ἦθος goréen

- 22 L'ἦθος goréen repose sur la « loi de l'ordre naturel », une philosophie biologisante qui mobilise un intertexte doctrinal darwinien quelque peu biaisé, dans la mesure où, dans l'environnement âpre et brutal de Gor, il est bien davantage question de survie du plus fort que de survie du mieux adapté, pour reprendre l'expression d'Herbert Spencer.
- 23 « En vertu de la loi de l'ordre naturel, le sexe masculin est naturellement dominant et le sexe féminin, réactif à la dominance » (John Norman, cité dans Smith 1996 : n. p.). L'asservissement et la domination de la femme par l'homme se présentent, selon lui, comme « la célébration de la gloire de la nature et de la réalité de la sexualité dimorphique [...] Ultimement, bien sûr, l'homme est le maître et la femme, l'esclave » (*ibid.*). Les femmes seraient donc biologiquement prédisposées à la soumission et s'épanouiraient dans un contexte de complémentarité des sexes. Leur rôle sur Gor se limite à celui de femmes libres ou de kajirae, nom donné par les Goréens aux esclaves de sexe féminin. Dans le premier cas, elles vivent sous la tutelle de leur père ou de leur libre compagnon¹⁰. Une robe de dissimulation et un voile soustraient leur physique au regard des hommes. Dans le second cas, elles appartiennent à leur maître à titre de biens matériels et ce dernier est libre d'assouvir sur elles ses plus bas instincts et de les châtier. Un vêtement minimaliste expose leur corps à la concupiscence. Lorsqu'elle n'est pas monnayée, la kajira s'acquiert par la force : on la capture ou, si elle constitue déjà la propriété de quelqu'un, on la réclame à son maître en combat singulier. Toute femme libre peut être capturée et devenir kajira.
- 24 Pour leur part, les hommes sont libres de s'autodéterminer. Dans les récits de Norman comme dans les jeux, le rôle masculin le plus souvent mis en scène est celui de guerrier. Celui-ci s'impose par la force et son incapacité à soumettre une femme à sa volonté constitue une faiblesse. Il répond à un code strict, basé sur l'honneur, de même qu'à un interdit religieux. Les Prêtres-rois, les dieux de Gor, proscrivent en effet le développement de certaines technologies, dont les armes à feu, et le port de l'armure. Dans la logique darwinienne de « l'ordre naturel », juguler l'évolution des armes amène les guerriers à se battre au corps-à-corps et non, comme le soldat du XXI^e siècle, à tuer à distance en appuyant sur un bouton, ce qui a pour effet de laisser libre cours à une sélection naturelle basée sur la force physique, comme en témoigne Tarl Cabot, le narrateur et personnage principal du *Tarnier de Gor*, premier tome des *Chroniques*, dans l'extrait suivant :

Une explication plausible [à l'interdit portant sur les armes] serait que les Prêtres-Rois souhaitaient peut-être utiliser la guerre comme processus de sélection biologique, où le plus faible et le plus lent périssent sans se reproduire. Cela justifierait les armes relativement primitives permises. (Norman [1966] 1992 : 42)

Ainsi, ἦθος et évolution sont étroitement liés dans la doctrine de « l'ordre naturel ».

- 25 La « loi de l'ordre naturel » ne fait pas consensus au sein de la communauté goréenne de *Second Life* et se voit remise en question par une partie de ses membres, si bien que les JRPEV goréens, par contraste avec les romans monologiques de John Norman, se présentent comme des jeux à thèse subvertie (Duret 2014b). Les joueurs fidèles à cette thèse se qualifient de *By the Books*, ou *BtB*. Les autres se qualifient de *Gor Evolved*, ou *GE*. Pour les *BtB*, la femme ne peut ni porter d'armes ni occuper la fonction de guerrière, dépourvue qu'elle serait de la force physique et du caractère dominant que cela nécessiterait. Les *GE* remettent en question la réalité de la « loi de l'ordre naturel » et acceptent que les femmes combattent au même titre que les hommes. Les analyses que nous proposons dans cet article portent sur des sims *BtB* exclusivement.
- 26 Le guerrier et la kajira constituent des figures complémentaires et hautement emblématiques de l'ἦθος goréen. C'est pourquoi notre analyse de l'éthos vidéoludique des JRPEV goréens focalisera sur l'une et l'autre.

3.2. L'éthos extrinsèque sur les forums goréens

- 27 Afin d'illustrer le concept d'éthos extrinsèque, nous retiendrons deux exemples tirés des forums de discussion *Gor-SL* et *The Gorean Forums*, fréquentés tous deux par les membres de la communauté goréenne de *Second Life*. Ces forums se présentent comme des auxiliaires incontournables au fonctionnement des sims goréens, dans la mesure où les joueurs y lisent des conseils en vue d'améliorer leur jeu de rôle, recrutent d'autres joueurs afin qu'ils fréquentent leur sim, partagent leur savoir et leur interprétation des *Chroniques*, proposent des scénarios de jeu de rôle, discutent de la pertinence, de l'application ou de l'amendement des règlements, font part de leur expérience de jeu ou en proposent le récit, publicisent l'ouverture d'un nouveau sim, et ainsi de suite. En tant que lieu d'acculturation pour les joueurs, ces forums occupent donc une place privilégiée dans la diffusion d'informations se rapportant à l'ἦθος goréen et la construction de son éthos vidéoludique.
- 28 La section consacrée aux discussions portant sur la caste des guerriers, sur le forum *Gor-SL*, recèle de nombreux commentaires témoignant de la constitution d'un éthos du guerrier. Dans le fil de discussion « Perceived Insult » (*Gor-SL* 2013b), par exemple, il est demandé aux joueurs de décrire comment réagir si, en situation de jeu, ils se faisaient insulter. Ce à quoi un joueur répondant au pseudonyme Firstleviathan répond : « Mets-le au défi, coupe-lui les couilles et fais-lui manger. S'il fait sa fiotte et se défile, tue-le lui, toute sa famille et quiconque est assez stupide pour se mettre sur ta route. » Le joueur ne se dépeint pas explicitement comme un guerrier, mais il crée un portrait de lui-même en butor belliqueux en employant un langage rustre et violent, d'une part, et, d'autre part, il se met en scène dans une situation hypothétique dans laquelle il occupe une position dominante – un guerrier sans peur qui réagit avec une violence disproportionnée à une insulte –, par opposition à un antagoniste dépeint comme un être lâche, humilié et privé de sa masculinité. Un autre joueur, identifié sous le pseudonyme Clovisb, construit un éthos similaire lorsqu'il s'exprime sur des airs de bravade et de forfanterie : « J'ai une très

grande collection de têtes, maintenant... malheureusement, personne n'a jamais osé prendre la mienne en près de 3 ans, depuis que j'ai commencé à collectionner les têtes de ceux qui m'ennuient. » Notons au passage la référence du nom d'emprunt au roi des Francs qui, dans la manière dont il aurait conclu l'épisode du vase de Soissons, ne se serait sans doute pas senti étranger en terre goréenne.

- 29 Ces expressions extrinsèques de l'éthos vidéoludique participent à la construction d'une image du guerrier conforme à la « loi de l'ordre naturel », celle d'un homme dominant, brutal, s'exprimant crûment, présenté sans vernis de civilisation et dont la conduite est encadrée par un code mettant en valeur sa force et ses habiletés physiques dans un cadre où les moins aptes subissent la sanction de l'environnement rude et barbare de Gor.
- 30 Relevant elles aussi de l'activité extrinsèque, plusieurs propositions de scénarios de jeu de rôle sont diffusées sur les forums de joueurs, à l'instar de « Unclaimed [Need master, Please] » (*The Gorean Forums* 2010). Dans ce dernier, participant à la construction de l'éthos de la kajira, la joueuse KajiraInTheWind met en scène une esclave. Désespérée d'avoir été répudiée par son maître, elle se retrouve seule et vulnérable dans la forêt, offerte aux innombrables dangers que représente la nature sauvage et à la merci d'hommes susceptibles de la contraindre à servir leur plaisir. La seconde partie du titre, « [Need master, Please] », est placée entre crochets. Cette convention typographique signifie qu'il s'agit d'un énoncé émis par la joueuse (et non par son personnage) et qu'elle s'adresse aux autres joueurs. Elle leur indique donc qu'elle recherche un maître entre les mains duquel son personnage se remettra tout entière, prête qu'elle est à connaître l'asservissement. Ce faisant, elle crée une situation conforme à la « loi de l'ordre naturel » et encadrée par l'ἦθος goréen. Ici, comme avec les exemples de Firstleviathan et Clovisb, l'éthos de la kajira, image de vulnérabilité et de soumission et contrepartie de l'éthos du guerrier, est dit plutôt que montré (Ducrot 1984, Maingueneau 2014). Notons qu'il ne se rapporte pas directement à l'énonciateur, puisque le scénario est écrit à la troisième personne. Toutefois, il y a conjonction entre l'énonciatrice (la joueuse) et le sujet de l'énonciation (l'esclave répudiée), dans la mesure où elle met en scène un personnage qu'elle incarne dans une situation qui deviendra celle d'un jeu de rôle.

3.3. L'éthos intrinsèque dans les JRPEV goréens

- 31 L'éthos goréen ne se construit pas exclusivement dans les discours des joueurs publiés sur les forums. On le retrouve également dans la diégèse et la structure formelle du jeu. Il s'y présente comme un champ de possibilités garantissant aux joueurs qu'ils pourront expérimenter la « loi de l'ordre naturel » et adhérer à son ἦθος en incarnant ses figures emblématiques que sont le guerrier et la kajira.
- 32 Plusieurs événements compétitifs se déroulent dans les sims au cours desquels les joueurs se voient offrir l'opportunité de prouver leurs qualités de combattants. Ils participent à l'éthos vidéoludique en renforçant l'image des JRPEV comme espace d'expression du code et des conduites propres au guerrier et respectueuses de « l'ordre naturel ». Il y a, d'une part, les raids menés contre les autres sims, sans doute les événements les plus répandus, car les plus populaires. Il existe, d'autre part, nombre de tournois et de concours d'agilité. Par exemple, la compétition de gladiateurs du sim *Port Cos* met en scène des combats à mort opposant entre eux des esclaves mâles (Gor-SL 2013c). La course de *Torviksburg* est un concours lors duquel des guerriers mesurent leur habileté dans la capture de femmes qu'ils enferment ensuite dans des cages (Gor-SL 2013d). Cette course se montre

particulièrement emblématique de « l'ordre naturel », puisqu'elle illustre à la fois l'attitude dominante de l'homme goréen et la propension de la femme goréenne à assumer un rôle de victime, de soumise. Enfin, *Omen Valley* est le cadre de parties de chasse au tarsk¹¹, au leem¹² et au fleer¹³ (Gor-SL 2013a).

- 33 Les exemples susmentionnés illustrent les parts à la fois diégétique et ludique de l'éthos goréen. Voyons maintenant la construction plus spécifiquement procédurale de l'éthos. Les procédures des sims participent à la construction de l'éthos goréen en garantissant aux joueurs l'expérimentation de rôles sexuels nettement définis et complémentaires, représentatifs de l'ἦθος goréen. Les règlements de *City of Treve*, par exemple, participent à la construction de l'éthos de la kajira en stipulant que le sim se consacre, notamment, à la capture et à l'asservissement des femmes libres venues d'autres sims. Il participe également à l'éthos du guerrier en précisant que ses habitants survivent, en tant que mercenaires et pillards, grâce à ce qu'ils prennent et volent. Au plan de la simulation, cela donne lieu à une ville dont les moyens de subsistance sont axés sur la force. Ils s'opposent à la production de denrées et de biens tels que l'agriculture, l'artisanat et l'élevage, procéduralisés dans d'autres sims à l'aide de dispositifs techniques tels que le « Gorean Meter Craft Hud », le « G&S » et le « Gorean Meter », qui permettent aux joueurs de produire de manière artisanale armes, outils, nourriture et autres accessoires à partir de matériaux bruts.
- 34 Pour sa part, le sim *City of Edo* participe à l'éthos du guerrier en n'autorisant aux joueurs que des armes de mêlée lors des situations de combat. Un tel règlement limite l'extension technologique des capacités humaines au combat, favorisant du même souffle l'égalité des moyens disponibles dans la lutte à mort. Dès lors, le guerrier le plus apte survit et le plus faible périt, conformément à la « loi de l'ordre naturel » et à l'interdit technologique promulgué par les Prêtres-rois.
- 35 En ce qui concerne l'éthos de la kajira, une panoplie d'accessoires contenant des animations préprogrammées garantit une expérience de la condition d'esclave dans le cadre de « l'ordre naturel ». Cette expérience s'élabore autour de la capture et de la soumission (agenouillement, ligotage, pose de colliers d'esclave, marquage au fer rouge, tatous imitant des traces de violence physique allant des bleus aux stries sanglantes laissées par le fouet, cages, chaînes, laisses), de l'humiliation (bols et paniers pour chien dans lesquels la kajira s'alimente et dort), de la servitude (simulation d'un ensemble de tâches ménagères) et de la séduction (tenues et danses érotiques) qui ponctuent le quotidien des esclaves.

4. L'éthos transformatif

- 36 Jusqu'ici, l'éthos vidéoludique n'apparaît pas comme une stratégie de persuasion, mais bien comme une présentation de soi, expression que Ruth Amossy (2010) emprunte à Erving Goffman (1973). Nous avons vu comment les JRPEV goréens présentent une image conforme à la « loi de l'ordre naturel » sans qu'il y ait pour autant intention de persuasion. Nous verrons maintenant comment il se réinscrit dans le champ de la rhétorique à l'aide du concept d'éthos transformatif, un mode de fonctionnement proprement persuasif.
- 37 Suleiman (1983) met au jour deux structures empruntées par le roman à thèse afin de diffuser sa doctrine auprès des lecteurs : la structure antagonique et la structure

d'apprentissage exemplaire (positive et négative). La structure d'apprentissage exemplaire positive propose la trajectoire d'un héros qui, dans sa quête de la bonne doctrine, atteint à destination un espace euphorique, par opposition à l'espace dysphorique dessiné par son opposant et contre lequel il s'affirme.

- 38 L'éthos transformatif propose, sur le mode de l'exemplarité, l'image d'un protagoniste transformé positivement au cours de sa trajectoire qui le mènera vers un espace euphorique. Cet éthos garantit l'atteinte d'une condition euphorique par quiconque s'engage dans une quête menant à l'adhésion à la bonne doctrine. Il ne s'agit plus pour le jeu de présenter un champ de possibilités au sein duquel le joueur adoptera un ἦθος donné, mais de démontrer la désirabilité liée à une telle adoption. Le jeu se présente comme un espace euphorique, conséquence de l'adhésion à la doctrine promue.
- 39 L'euphorie peut prendre plusieurs formes : épanouissement, succès dans une quête, renom, sensation d'être intégré à son milieu, etc.
- 40 Dans un contexte multi-joueurs, l'éthos transformatif fonctionne à son plein potentiel par le biais de la redondance. Il ne s'agit plus de considérer la trajectoire du seul héros, mais d'un ensemble de protagonistes existant dans le monde du jeu, mais aussi dans les textes qui l'alimentent, à l'exemple des *Chroniques*. Leurs itinéraires convergent et donnent lieu à une forme de surdétermination dans l'expression de la thèse.
- 41 Enfin, l'éthos transformatif intervient à la fois dans les jeux intrinsèque et extrinsèque.
- 42 Nous illustrerons maintenant le concept d'éthos transformatif à l'aide de la trajectoire euphorique de Tarl Cabot et de Talena, les deux principaux protagonistes du roman *Le Tarnier de Gor*, texte de référence important figurant dans l'écosystème transtextuel des JRPEV goréens en vertu d'un lien d'hypertextualité¹⁴. En raison des limites de cet article et parce que le cas se présente comme le plus emblématique, nous nous contenterons de ce volet extrinsèque sans illustrer son pendant intrinsèque.

4.1. Tarl Cabot

- 43 La trajectoire biographique de Tarl Cabot, dans *Le Tarnier de Gor* (Norman [1966] 1992), témoigne d'un éthos transformatif. Au début du récit, il se dépeint comme un universitaire sans panache, dont les compétences rencontrent à peine les exigences liées à son poste d'enseignant en histoire anglaise, passant son unique semestre à « engranger dans [s]a mémoire suffisamment d'Histoire d'Angleterre pour précéder [s]es étudiants d'au moins un ou deux règnes » (4). De son propre aveu, il se montre inadapté à son milieu :
- Comme un grand nombre de jeunes gens, je me retrouvai assez instruit, capable d'analyser une phrase ou deux en grec et suffisamment au courant des abstractions de la philosophie et de l'économie pour savoir que j'avais peu de chances de pouvoir évoluer dans le monde avec lequel elles prétendaient avoir quelque obscur rapport. (3)
- 44 Lors d'une excursion, ses dires se vérifient. Seul dans les montagnes du New Hampshire, il tremble de peur à la tombée de la nuit avant d'être transporté sur la planète Gor à bord d'un vaisseau spatial. Mais là-bas, il subit un entraînement intensif au cours duquel il manifeste un talent inné pour le combat et une grande capacité d'adaptation à son nouveau milieu. Devenu un membre de la caste des guerriers, on le met rapidement à l'épreuve en le chargeant de dérober la pierre du foyer d'Ar¹⁵, une cité aux visées expansionnistes dont il s'agit de freiner l'ambition. Au fil du roman, il est amené à vaincre

en combat singulier un épéiste aguerrri, à se battre contre des brigands, à échapper par deux fois à sa mise à mort, à abattre un tarn¹⁶ et un larl¹⁷ à l'aide de sa seule lance, à pourfendre au fil de l'épée une petite armée de gardes et à remporter un duel contre la plus fine lame de Gor afin de sauver son aimée du supplice du pal.

- 45 Tarl adopte les codes et les conduites de sa caste, qui mettent l'accent sur la loyauté et l'honneur, et il ne décline jamais un défi, auquel il fait face avec bravoure. À plusieurs reprises, il se met au service d'autrui, notamment lorsqu'il défend la liberté de son aimée auprès d'un guerrier désireux d'en faire son esclave, ou lorsqu'il sauve un homme souffrant du Dar-Kosis¹⁸ des griffes d'un larl. Enfin, il est uni aux autres guerriers par un sentiment de fraternité en vertu duquel il épargnera des adversaires pour en faire des compagnons d'armes à la loyauté indéfectible. Tarl devient ainsi l'un des plus grands guerriers de Gor. Au-delà de ses compétences guerrières, il occupe également un rôle majeur sur l'échiquier politique de sa terre d'accueil : le vol de la pierre du foyer d'Ar provoque l'exil de son Ubar¹⁹, une guerre civile, puis un changement de gouvernement. La ville est alors assiégée par les cités voisines, jadis vassales, sous les ordres de Pa-Kur, un membre de la caste des assassins, mais Tarl frustre ses ambitions politiques et fait tomber le siège, contribuant à mettre en place un nouveau dirigeant et à rétablir l'ordre dans la cité. Inadapté dans son milieu d'origine, il exprime son plein potentiel sur Gor, où il se montre pleinement adapté et occupe un rôle déterminant, atteignant dans le même souffle un espace euphorique.

4.2. Talena

- 46 La trajectoire biographique de Talena, toujours dans *Le Tarnier de Gor* (Norman 1992 [1966]), participe elle aussi à la construction de l'éthos transformatif de Gor, proposant l'idée selon laquelle le respect de son ἦθος donnerait lieu à un épanouissement personnel. Talena est la fille de Marlenus, Ubar d'Ar. Tarl Cabot l'enlève en même temps qu'il lui dérobe la pierre du foyer. Elle est dépeinte comme une femme arrogante, fière, hautaine, qui s'exprime sur un ton impératif et méprisant, habituée qu'elle est d'être servie par ses esclaves. Insoumise, elle représente d'abord l'antithèse de la femme goréenne, normalement conciliante et obéissante, comme en témoignent les propos de Tarl à son endroit : « Pour l'heure, les yeux de la fille de l'Ubar flambaient de fureur [...] ils étaient verts, ardents, indomptés ; des yeux de fille d'Ubar, une jeune fille habituée à commander les hommes » (80). Franchement hostile envers son ravisseur, elle tente à deux reprises de l'assassiner au cours de leur fuite. Entre les deux tentatives, consciente de son incapacité à survivre seule dans un milieu sauvage, son attitude se modifie. Commanderesse, elle ordonne d'abord à Cabot de la protéger, puis son ton s'adoucit progressivement et pour finir elle le supplie de l'amener avec lui. Devant son apparent refus, elle s'agenouille à ses pieds et lui fait sa soumission, de sorte qu'elle devient sa captive, son esclave. Mais il s'agit d'une tactique et elle tente de le poignarder à la première occasion. Furieux, Tarl l'injurie, lui arrache le voile qui lui cache le visage et la traîne par les cheveux, songeant à la prendre de force afin de la rappeler à sa condition d'esclave, soumise aux impulsions de son maître, mais il se ressaisit. C'est que depuis le début du roman, s'il accepte d'emblée la plupart des lois et des coutumes goréennes, il s'insurge contre le sort fait aux femmes. Lorsque Talena constate qu'il se ravise, elle lui lance avec mépris :

Si tu avais été un vrai Guerrier [...] tu m'aurais prise sur le dos de ton tarn, au-dessus des nuages, avant même que nous ayons franchi les remparts extrêmes d'Ar,

et tu aurais lancé mes vêtements dans les rues pour montrer à mon peuple quel avait été le sort de la fille de son Ubar ! (92)

- 47 L'humiliation de Talena se poursuit lorsque des soldats de la cité d'Ar les capturent Tarl et elle et la forcent à se mettre nue. Ensemble, ils réussissent à leur échapper. L'événement marque un tournant dans les sentiments qu'elle porte à Tarl qui, emplis de haine et de mépris, se transmueront peu à peu en un amour passionné.
- 48 Les deux protagonistes poursuivent ensuite leur route aux côtés d'un marchand d'esclaves et de sa suite. Talena joue avec mauvaise foi son rôle d'esclave auprès d'eux, faisant montre d'insubordination, de même que d'une attitude souveraine. Tarl affirme alors sur elle sa domination en lui posant un collier d'esclave et en prenant soin de l'humilier préalablement, comme en témoigne l'extrait suivant :
- Mets-toi à genoux ! dis-je en sortant le collier.
Talena blêmit [...], elle s'agenouilla devant moi, les poings crispés.
— Lis cela ! ordonnai-je.
Talena regarda le collier gravé et frémit de rage.
— Lis-le ! répétai-je. Tout haut.
Elle lut à haute voix la simple inscription :
— Je suis la propriété de Tarl de Bristol. (118)
- 49 Par la suite, l'attitude impériale de Talena s'estompe et cède sa place à de la docilité. Elle prend même plaisir à exécuter les tâches ménagères qui accompagnent son rôle d'esclave. Au chapitre suivant, la transformation est totale. Seule avec Tarl dans sa tente, elle lui propose de danser pour lui à la manière des esclaves de plaisir afin de le séduire. Et s'il refuse qu'elle se laisse avilir en jouant trop sincèrement son rôle d'esclave, Talena elle, l'endosse désormais sans réserve :
- Demande le fer²⁰, dit-elle. Marque-moi, Maître.
— Non, Talena ! répliquai-je en lui baisant la bouche. Non !
— Je veux être tienne, gémit-elle. Je veux t'appartenir totalement, complètement, de toutes les façons. Je veux ta marque, Tarl de Bristol, ne comprends-tu donc pas ? Je veux être ton esclave marquée !
Je tâtonnai pour ouvrir la serrure du collier passé à son cou, la fis jouer et jetai de côté le collier.
— Tu es libre, mon amour, chuchotai-je. Toujours libre.
Elle sanglota, secouant la tête, des larmes plein les cils.
— Non, dit-elle en pleurant. Je suis ton esclave... [...] Je suis tienne, murmura-t-elle, prends-moi... (128)
- 50 La fin du roman marque la transformation complète de Talena et de Tarl. Talena adopte désormais l'attitude de soumission attendue d'elle dans le monde de Gor. Épanouie et amoureuse, elle remet son sort entre les mains de Cabot, qui décide d'en faire sa libre compagne et, ce faisant, de la libérer de sa condition d'esclave. Mais il s'exécute dans le respect de ces coutumes goréennes qu'il réprovoque : il la ligote sur la selle de son tarn et l'enlève pour la ramener à Ko-ro-ba, sa cité d'adoption. Du haut du ciel, il délie ses chevilles et jette les vêtements qu'il lui a ôtés, « pour montrer à son peuple [celui de la cité d'Ar] quel avait été le sort de la fille de son Ubar » (207). Ce faisant, il prouve qu'il est bel et bien un guerrier goréen, dans un écho de l'insulte que lui avait lancée Talena lorsqu'il avait refusé de la soumettre à son plaisir après la tentative infructueuse de cette dernière de le poignarder.
- 51 Dans les *Chroniques*, la trajectoire de Talena est empruntée par une multitude de personnages, à l'image de Lana, impératrice de la cité gynocratique de Tharna, dans *Le Banni de Gor*, ou, dans *La Captive de Gor*, d'Elinor Brinton, une Terrienne riche, puissante et

cultivée que l'on enlève et conduit sur Gor, où sa nouvelle condition de kajira lui paraît d'abord dysphorique, mais qui se transforme rapidement en expérience euphorique lorsqu'elle trouve le maître auquel elle est prête à se soumettre corps et âme.

Conclusion

- 52 En nous appuyant sur la rhétorique procédurale de Bogost (2007) et l'éthos ludique de Genvo (2013), nous avons développé le concept d'éthos vidéoludique et son rôle dans un jeu à thèse, les JRPEV goréens de *Second life*. Ce projet en est un de persuasion. Il présente une image du jeu comme garant de la possibilité, pour tout joueur, d'expérimenter l'ἦθος goréen et la « loi de l'ordre naturel », doctrine qui le sous-tend. Cette image est construite à l'échelle extrinsèque (sur les forums de discussion et à travers des scénarios de jeu de rôle) et intrinsèque du jeu, par le biais de ses règles et des événements ludiques organisés par les joueurs. Nous avons précisé la dimension la plus proprement persuasive de l'éthos vidéoludique à l'aide du concept d'éthos transformatif, puis proposé l'analyse d'un texte (*Le Tarnier de Gor*) qui, dans l'écosystème transtextuel goréen, obtient auprès des joueurs un statut canonique en vertu du lien d'hypertextualité qu'il entretient avec les JRPEV. Pour rendre compte de l'éthos vidéoludique construit dans les JRPEV goréens, nous avons employé un outil, l'éthogramme, qui nous a permis de décrire deux de ses éthè locaux : ceux du guerrier et de la kajira. L'éthogramme obtenu met en lumière une partie importante du système de redondance employé dans les JRPEV goréens en vue de défendre la doctrine de « l'ordre naturel ». Le caractère partiel de l'analyse effectuée dans cet article souligne la nécessité d'élaborer des outils plus englobants, aptes à rendre compte, dans le cadre d'un projet de persuasion porté par un jeu vidéo, des synergies possibles entre l'éthos et un ensemble d'autres procédés rhétoriques relevant, pour leur part, du *logos* et du *pathos*.

BIBLIOGRAPHIE

- Allard, Laurence et Vandenberghe, Frédéric, 2003, « Express yourself ! Les pages perso », *Réseaux*, n° 117, p. 191-219.
- Allard, Laurence, 2005, « Express yourself 2.0. ! », dans É. Maigret et É. Macé (dir.), *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Colin, p. 145-172.
- Allard, Laurence, 2014a, « Express Yourself 3.0 ! Le mobile comme média de la voix intérieure », dans L. Allard, R. Odin et L. Creton (dir.), *Téléphone mobile et création*, Paris, Armand Colin, p. 139-162.
- Allard, Laurence, 2014b, « Selfie, un genre en soi, ou pourquoi il ne faut pas prendre les selfies pour des profile pictures », *Mobactu*, 14 janvier 2014, [En ligne], <http://www.mobactu.fr/?p=904>, consulté le 14 décembre 2015.
- Amossy, Ruth, 2010, *La Présentation de soi : ethos et identité verbale*, Paris, PUF.

- Amossy, Ruth, 2014, « L'éthos et ses doubles contemporains : perspectives disciplinaires », *Langage et société*, n° 149, p. 13-30.
- Bailly, Anatole, [1885] 1950, *Dictionnaire grec-français*, Paris, Hachette.
- Bogost, Ian, 2007, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Bogost, Ian, 2008, « The Rhetoric of Video Games », dans K. Salen (dir.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MA, The MIT Press, p. 117-140.
- Burke, Kenneth, 1969, *A Rhetoric of Motives*, Berkeley, Los Angeles, University of California Press.
- Dhondt, Reindert, Horemans, Katrien, Vanacker, Beatrijs et Vandemeulebroucke, Karen, 2013, « Avant-propos », *CONTEXTES*, n° 13, [En ligne], <http://contextes.revues.org/5842>, consulté le 28 novembre 2014.
- Ducrot, Oswald, 1984, *Le Dire et le Dit*, Paris, Minuit.
- Duret, Christophe, 2014a, *Les Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : définition et enjeux théoriques, Savoirs UdeS*, [En ligne], <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67>, consulté le 14 février 2016.
- Duret, Christophe, 2014b, « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in *Second Life's* Gorean Community », dans D. Ruggiero (dir.), *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, Hershey, IGI Global Publishing, p. 250-269.
- Duret, Christophe, 2015a, « Écosystème transtextuel et jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : le sociogramme de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens », dans F. Barnabé et B.-O. Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Bebooks, n. p.
- Duret, Christophe, 2015b, « Five More Steps and You Will Be a New Person: The Procedural Closure of the Experiential Field in *Every Day the Same Dream* », *Journal of Communication and Society*, n° 27, p. 95-114.
- Frasca, Gonzalo, 2003, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », *Ludology.org*, [En ligne], http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf, consulté le 20 septembre 2011.
- Genette, Gérard, 1972, *Figures III*, Paris, Seuil.
- Genette, Gérard, 1979, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil.
- Genette, Gérard, 1982, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil.
- Genvo, Sébastien, 2013, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, [En ligne], 5 décembre 2013, http://www.ludologique.com/publis/HDR_SG_t1.pdf, consulté le 5 novembre 2014.
- Georges, Fanny, 2010, *Identités virtuelles : les profils utilisateur du Web 2.0*, Paris, Questions théoriques.
- Georges, Fanny, 2012, « Avatars et identité dans le jeu vidéo », *Hermès*, n° 62. p. 33-47.
- Goffman, Erving, 1973, *La Mise en scène de la vie quotidienne*, t. I, *La Présentation de soi*, Paris, Minuit.
- Guibert, Louis, Lagane, René et Niobey, Georges (dir.), 1989, *Grand Larousse de la langue française en sept volumes*, Paris, Larousse, p. 1687-2559.
- Harper, Todd, 2011, « Rules, Rhetoric, and Genre: Procedural Rhetoric in *Persona 3* », *Games and Culture*, vol. 6, n° 5, p. 395-413.

- Leff, Michael, 2009, « Perelman, argument ad hominem et ethos rhétorique », *Argumentation et analyse du discours*, n° 2, [En ligne], <http://aad.revues.org/213>, consulté le 28 novembre 2014.
- Maingueneau, Dominique, 2002, « Problèmes d'éthos », *Pratiques*, n° 113-114, p. 55-67.
- Maingueneau, Dominique, 2013, « L'éthos : un articulateur », *CONTEXTES*, n° 13, [En ligne], <http://contextes.revues.org/5772>, consulté le 5 décembre 2014.
- Maingueneau, Dominique, 2014, « Retour critique sur l'éthos », *Langage et société*, n° 149, p. 31-48.
- Matheson, Calum, 2014, « Procedural Rhetoric Beyond Persuasion: First Strike and the Compulsion to Repeat », *Games and Culture*, 31 décembre 2014.
- Millette, Mélanie, 2012, « Tensions entre production de soi et reconnaissance en ligne : le cas des podcasters indépendants montréalais », dans S. Proulx et A. Klein (dir.), *Connexions : communication numérique et lien social*, Namur, Presses universitaires de Namur, p. 135-148.
- Murray, Janet H., 2006, « From Game-Story to Cyberdrama », dans P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MA, The MIT Press, p. 2-11.
- Reboul, Olivier, 1984, *La Rhétorique*, Paris, PUF.
- Saint-Gelais, Richard, 2011, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil.
- Siang Ang, Chee, Zaphiris, Panayiotis et Wilson, Stephanie, 2010, « Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective », *Games and Culture*, vol. 4, n° 5, p. 354-380.
- Sicart, Miguel, 2011, « Against Procedurality », *Game studies*, vol. 11, n° 3, n.p.
- Skolnik, Michael Ryan, 2013, « Strong and Weak Procedurality », *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 5, n° 2, p. 147-164.
- Suleiman, Susan Rubin, 1983, *Le Roman à thèse ou l'Autorité fictive*, Paris, PUF.
- The Gorean Forums, 2010, « Unclaimed [need master, please] », 7 novembre 2010, [En ligne], <http://web.archive.org/web/20101217100430/http://goreanforums.net/viewtopic.php?f=123&t=3509>, consulté le 8 juillet 2014.
- Voorhees, Gerald, 2009, « The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games », *Game Studies*, vol. 9, n° 2, n.p.
- Wendler, Zachary R., 2014, « "Who Am I?": Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series », *Games and Culture*, vol. 9, n° 5, p. 351-367.

Corpus

- Gor-SL, 2013a, « Omen valley hunting days », 1^{er} septembre 2013, <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,14220.0.html>, consulté le 8 juillet 2014.
- Gor-SL, 2013b, « Percieved Insult », 1^{er} février 2013, <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=13333.30>, consulté le 8 juillet 2014.
- Gor-SL, 2013c, « Port Cos kajirus gladiator competition », 6 mars 2013, <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,13517.0.html>, consulté le 8 juillet 2014.
- Gor-SL, 2013d, « Warriors' run 22nd June (sat) Torviksburg *WINNERS* », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,13930.0.html>, consultée le 8 juillet 2014.

Norman, John, [1966] 1992, *Le Tarnier de Gor*, Paris, J'ai lu.

Smith, D. A., 1996, « No More Gor: A Conversation with John Norman: Part One », *The New York Review of Science Fiction*, vol. 8, n° 92, [En ligne], <http://work.tcnj.info/nyre.htm>, consulté le 18 juillet 2013.

NOTES

1. L'éthogramme représente l'espace éthique d'un jeu à thèse au sein d'un système de redondance plus englobant visant l'expression inambiguë d'une doctrine.
2. Lignes de code permettant d'obtenir des effets tels que modifier l'apparence d'un objet, la manière dont il se comporte, ses interactions et ses échanges avec les avatars, etc.
3. Une carte recensant les différents sims goréens de *Second Life* est disponible à l'adresse suivante : [http://maps.secondlife.com/secondlife/000 Acajou/54/85/43](http://maps.secondlife.com/secondlife/000/Acajou/54/85/43).
4. En suivant Genette (1972), nous définirons la diégèse comme l'univers spatiotemporel du jeu à l'intérieur duquel évoluent les personnages des joueurs, dont ces derniers modifient l'état par leurs actions. L'univers diégétique est régi par des lois et une cohérence qui lui sont propres.
5. Ensemble des règles et des paramètres encadrant les actions des joueurs et simulant l'univers diégétique, auquel il confère cohérence et jouabilité.
6. Textes faniques : textes produits par des fans, à l'image des fanfictions.
7. Leur *backstory*, c'est-à-dire la chronologie des événements qui se sont déroulés avant la création du sim, sa situation dans la diégèse de Gor.
8. À ne pas confondre avec l'éthogramme tel que l'emploie l'éthologie, soit comme « [d]escription aussi complète que possible des réactions à certaines stimulations et du comportement spontané des individus d'une espèce animale, en vue de les distinguer d'une autre espèce très voisine » (Guibert, Lagane et Niobey 1989 : 1725).
9. Notamment les sites *The Gorean Cave*, *Luther's Gorean Educational Scrolls* et *Gorean Online Dictionary*.
10. Le libre compagnonnage est l'équivalent goréen du mariage.
11. Sanglier.
12. Rongeur.
13. Oiseau de proie.
14. Relation entre deux textes dont l'un se greffe à l'autre, en est la transformation. Il s'agit d'un texte au second degré. C'est le cas de *L'Énéide* de Virgile et de *l'Ulysse* de Joyce, qui sont les hypertextes de *L'Odyssée* d'Homère (Genette 1982).
15. Pierre illustrant le lien qui unit les Goréens à leur territoire. Elle symbolise une forme de souveraineté établie par la force et sous-tend une organisation hiérarchisée du territoire, les hommes ayant pour devoir de protéger la pierre de leur foyer, mais aussi de leur village ou de leur cité.
16. Faucon géant. Dressé et harnaché, il sert de monture à certains guerriers appelés *tarniers*.
17. Fauve goréen. Équivalent du tigre du Bengale.
18. Maladie incurable comparable à la lèpre.
19. Titre attribué au dirigeant d'une cité en période de conflit.
20. Selon la coutume goréenne, l'esclave est marqué au fer en même temps qu'un collier lui est fixé autour du cou afin de marquer son appartenance à son maître.

RÉSUMÉS

Cet article abordera le concept d'éthos tel qu'il s'illustre dans les jeux de rôle goréens de *Second Life*, dans la lignée de la rhétorique procédurale d'Ian Bogost et de l'éthos ludique de Sébastien Genvo. Il sera entendu comme le garant de la conformité des jeux goréens avec une doctrine appelée la « loi de l'ordre naturel ». Une analyse des éthè intrinsèque et extrinsèque des jeux goréens sera proposée à l'aide d'un éthogramme focalisant sur l'image du guerrier et de l'esclave.

This paper focuses on the concept of *ethos* as it appears in *Second Life*'s Gorean role-playing games in line with Ian Bogost's procedural rhetoric and Sébastien Genvo's ludic rhetoric. It is to be understood as making Gorean games compliant with a doctrine called the "law of natural order." An analysis of the intrinsic and extrinsic gorean *ethos* will be proposed with the help of an ethogram focusing on the image of the warrior and the slave.

INDEX

Mots-clés : éthogramme, éthos diégétique, éthos extrinsèque, éthos intrinsèque, éthos procédural, éthos transformatif, jeux de rôle participatif en environnement virtuel, *Second Life*

Keywords : diegetic ethos, ethogram, extrinsic ethos, intrinsic ethos, participatory role-playing games in virtual environment, procedural ethos, *Second Life*, transformative ethos

AUTEUR

CHRISTOPHE DURET

Université de Sherbrooke (Canada)