

DÉPARTEMENT DES LETTRES ET COMMUNICATIONS
Faculté des lettres et sciences humaines
Université de Sherbrooke

LES JEUX DE RÔLE PARTICIPATIFS EN ENVIRONNEMENT VIRTUEL :
DÉFINITION ET ENJEUX THÉORIQUES

par
CHRISTOPHE DURET

Mémoire de maîtrise présenté à
CHRISTIAN-MARIE PONS, directeur de recherche
CHRISTIANE LAHAIE, membre du jury
FRANÇOIS YELLE, membre du jury

Sherbrooke
SEPTEMBRE 2013

REMERCIEMENTS.....	p. 5
SOMMAIRE.....	p. 6

INTRODUCTION : PROBLÉMATIQUE ET ENJEUX THÉORIQUES.....	p. 7
Problématique.....	p. 7
Objectifs et plan de la recherche.....	p. 10
Cadre méthodologique.....	p. 11
Posture épistémologique.....	p. 16
Portée théorique et sociale de la recherche.....	p. 21

1. Première partie : le jeu de rôle participatif en environnement virtuel, une définition..... p. 23

1.1. Notion de « Jeu »	p. 23
1.1.1. La définition du jeu de Salen et Zimmerman.....	p. 23
1.1.2. Jeu : <i>play</i> ou <i>game</i> ?	p. 27
1.1.3. La définition des jeux par Caillois.....	p. 31
1.1.4. Rencontre d'Henriot et de Caillois.....	p. 32
1.2. Notion de jeu de rôle.....	p. 32
1.2.1. Le rôle et le personnage.....	p. 33
1.2.2. L'organisation sociale.....	p. 36
1.2.3. Le support physique, la structure formelle et le monde du jeu.....	p. 38
1.2.4. Le monde du jeu.....	p. 39
1.2.5. La structure formelle.....	p. 42
1.2.6. Le monde du jeu et les JRPEV.....	p. 44
1.2.7. La structure formelle et les JRPEV.....	p. 46
1.2.8. Le monde du jeu, le texte, l'histoire et le récit.....	p. 49
1.2.8.1. Le texte.....	p. 49
1.2.8.2. Morphogenèse.....	p. 53
1.2.8.3. Sociogramme.....	p. 56
1.2.8.4. Histoire et récit.....	p. 61
1.2.8.5. Histoire et jeux de rôle.....	p. 62

1.2.8.6. La triple mimèsis.....	p. 63
1.2.8.7. Triple mimèsis et quasi-histoires.....	p. 65
1.3. Notion de jeu de rôle participatif.....	p. 70
1.3.1. Convergence culturelle, culture participative et convergence médiatique.....	p. 71
1.3.2. Récit transmédiatique.....	p. 71
1.3.3. Construction de mondes.....	p. 72
1.3.4. Fan fiction.....	p. 74
1.3.5. Illustration des phénomènes de culture participative, de récit transmédiatique et de fanfiction dans le contexte des jeux de rôle goréens.....	p. 75
1.4. Notion de jeu de rôle participatif en environnement virtuel.....	p. 78
1.5. Définition du jeu de rôle participatif en environnement virtuel.....	p. 79
2. Deuxième partie : l'expérience vidéoludique.....	p. 83
2.1. Deux notions polémiques : « cercle magique » et « immersion ».....	p. 84
2.1.1. Le cercle magique.....	p. 84
2.1.1.1. Cercle poreux, cercle hermétique.....	p. 85
2.1.1.2. Le cercle magique et les cadres de l'expérience.....	p. 86
2.1.1.3. Les cadres dans les jeux de rôle.....	p. 88
2.1.2. Immersion.....	p. 95
2.1.2.1. L'immersion de type perceptuel.....	p. 96
2.1.2.2. Immersion dans la diégèse et l'histoire.....	p. 96
2.1.2.3. Immersion et structure formelle.....	p. 99
2.1.2.4. Immersion, incarnation d'un rôle, personnage.....	p. 99
2.1.2.5. Immersion, engagement et psychologie cognitive.....	p. 102
2.1.2.6. Indications sur le tableau.....	p. 107
2.1.2.7. Retour sur le concept d'immersion.....	p. 108
2.2. Style de jeu, posture interprétative du joueur et expérience vidéoludique.....	p. 109
2.2.1. Style de jeu : l'axe mimétisme-optimisation agonistique.....	p. 109

2.2.1.1. La polarisation agonistique-mimétique dans les jeux de rôle.....	p. 109
2.2.1.2. La polarisation agonistique-mimétique dans les jeux de rôle numériques.....	p. 110
2.2.1.2.1. L'optimisation agonistique.....	p. 110
2.2.1.2.2. L'attitude rôliste.....	p. 111
2.2.1.3. Caractéristiques fondamentales des deux pôles de l'axe.....	p. 112
2.2.1.4. La polarisation mimétisme – optimisation-agonistique dans les jeux de rôle goréens.....	p. 114
2.2.2. L'axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée ».....	p. 116
2.2.2.1. L'axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée » dans les jeux de rôle goréens.....	p. 117
2.3. La dynamique sociale dans les JRPEV : la communauté herméneutique conflictuelle.....	p. 119
2.3.1. Définition du terme « communauté »	p. 120
2.3.1.1. Communauté virtuelle dans les JRPEV : le cas de la communauté goréenne.....	p. 122
2.3.2. Définition du terme « conflictuel ».....	p. 124
2.3.2.1. En résumé : la conflictualité dans les jeux de rôle goréens.....	p. 127
2.3.3. Définition du terme « herméneutique ».....	p. 128
CONCLUSION.....	p. 131
Retour critique.....	p. 133
Prospective.....	p. 133
BIBLIOGRAPHIE.....	p. 135
Sources des documents consultés.....	p. 149
ANNEXE I : GLOSSAIRE.....	p. 158
ANNEXE II.....	p. 160
Images de JRPEV organisés sur <i>Second Life</i>	p. 160
Images tirées des « sims » goréens dans <i>Second Life</i>	p. 161
ANNEXE III : PORTRAIT SOCIODÉMOGRAPHIQUE DES JOUEURS.....	p. 167

Table des schémas et des tableaux

Tableau n° 1 : Formes d’immersion et cadres de l’expérience.....	p. 105
Tableau n° 2 : Définition de l’axe mimétisme – optimisation agonistique.....	p. 112
Tableau n° 3 : Description de l’axe posture de lecture littéraire – posture de lecture distanciée.....	p. 118
Tableau n° 4 : Moyenne d’âge des joueurs sur le forum Gor-SL.com.....	p. 166
Tableau n° 5 : Provenance géographique des joueurs sur le forum Gor-SL.com.....	p. 167
Schéma n° 1 : Communautés de lecteurs et de joueurs des <i>Chroniques de Gor</i>	p. 121

REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier Christian-Marie Pons, mon directeur, pour son appui et sa confiance indéfectibles, ses lectures attentives et sa curiosité sans limite pour des phénomènes culturels balbutiants et évanescents.

Je remercie également Christiane Lahaie et François Yelle, dont les commentaires critiques m'ont été d'une aide précieuse, de même que Marie-Claude et Zoé, de la Bibliothèque Éva-Sénécal, qui ont sillonné les bibliothèques du pays afin de m'alimenter en textes obscurs.

Je remercie mes proches pour leur soutien, en particulier ma conjointe Justine, ainsi que mes enfants Mathilde et Théodore, qui m'ont appris à travailler dans le plus complet chaos.

Je remercie enfin le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et le Fonds québécois de la recherche sur la société et la culture (FQRSC) pour leur appui financier.

SOMMAIRE

Ce mémoire porte sur les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (JRPEV), un phénomène qui, dans le champ des *game studies*, n'a jamais été défini jusqu'ici. Une définition est donc apportée afin d'établir leur spécificité au regard des environnements virtuels, des jeux vidéo, des MMOG et des jeux de rôle traditionnels (sur table et grandeur nature) tout en mettant en lumière les dimensions qui en font un hybride mi-jeu vidéo, mi-jeu de rôle. Pour ce faire, les JRPEV seront définis en tant que jeux, jeux de rôle, pratiques représentatives de la culture participative (Jenkins 2006) et environnements virtuels. À la suite de cette définition, un modèle théorique flexible sera décrit qui rendra compte de l'expérience vidéoludique des joueurs au sein des JRPEV. Pour ce faire, des alternatives aux notions polémiques et polysémiques de « cercle magique » et « d'immersion », très présentes dans la littérature scientifique portant sur les jeux de rôle et les jeux vidéo, sont d'abord apportées : le cadrage de l'expérience vidéoludique et l'allocation des ressources attentionnelles. De plus, le modèle intègre les styles de jeu et les postures interprétatives privilégiées par les joueurs sur les œuvres dont les JRPEV constituent une adaptation vidéoludique ou sur les textes appartenant à l'architexte (Genette 1982) de ces JRPEV. En effet, ces styles de jeu et ces postures interprétatives contribuent à structurer l'expérience vidéoludique. Enfin, ce modèle inclura la dynamique sociale dans laquelle est vécue l'expérience vidéoludique sur les JRPEV en mobilisant le concept de « communauté herméneutique conflictuelle ».

Cette entreprise conjoint les perspectives herméneutique et sociocritique dans l'étude de jeux perçus comme une médiation ludique (Genvo 2011) (Henriot 1989), soit comme la rencontre d'une attitude et d'une structure ludiques. Elle repose à la fois sur un travail méta-théorique et sur l'observation des jeux de rôle grecs, des JRPEV organisés sur *Second Life* qui illustreront de manière concrète les spécificités de ce phénomène vidéoludique.

Mots-clefs : environnements virtuels, *game studies*, herméneutique, jeux de rôle, jeu de rôle participatif en environnement virtuel, jeux vidéo, MMOG, MUVE, sociocritique.

INTRODUCTION : PROBLÉMATIQUE ET ENJEUX THÉORIQUES

Problématique

Le premier jeu vidéo, *Spacewar*, a fêté ses 50 ans en 2012 et le premier jeu de rôle sur table, *Dungeons and Dragons*, fêtera ses quarante ans en 2014. Pourtant, l'un et l'autre phénomènes se sont vus consacrer relativement peu d'études dans le milieu académique avant la fin des années 1990 et le début des années 2000, période durant laquelle le champ des *game studies* s'est constitué avec la création de revues scientifiques (*Games and Culture*, *Game studies*, *Gaming Simulation*, *International Journal of Role-Playing*, *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, *Journal of Virtual Worlds Research*), de conférences (*DIGAREC series*, *International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, *International Conference on Entertainment Computing*, *Knutepunkt*), d'associations (*Canadian Game Studies Association*, *Digital Games Research Association*) et de groupes de recherche (*Homo Ludens*, *Serious Game Research Lab*). Pendant ce temps, les jeux vidéo et les jeux de rôle se sont rencontrés pour donner naissance à des jeux de rôle numériques. Par « jeux de rôle numériques », il faut entendre l'ensemble des jeux de rôle sur support numérique, ce qui inclut les jeux vidéo de type « RPG » (« role play game »), dont les jeux de rôle en mode solo et les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (« MMORPG »), les jeux de rôle par forums (voir, à ce sujet, Cicurel 2005) et ce que nous désignerons, dans ce mémoire, sous le terme de « jeux de rôle participatifs en environnement virtuel », auxquels nous nous référerons le plus souvent sous l'acronyme « JRPEV ».

À partir de la fin des années 1990 et jusqu'au milieu de la décennie 2000, le champ des *game studies* est traversé par de vigoureux débats qui divisent les chercheurs entre, d'une part, les « ludologistes » et, d'autre part, les « narratologistes ». Les chercheurs de la perspective narratologique (Jenkins 2002) (Murray 1998; 2004; 2005) (Ryan 1992; 2001; 2004) (Simons 2007) s'intéressent aux qualités narratives de l'objet vidéoludique, à ses capacités à générer des récits (Rueff 2008), alors que les tenants de la ludologie (Aarseth 1997) (Eskelinen 2001) (Frasca 1999; 2003) (Juul 1998; 2001) nient cette qualité et ces capacités ou affirment qu'elles sont secondaires. Selon Frasca (1999; 2003), si ces jeux partagent des éléments communs avec le récit (personnages et enchaînements d'actions), ils ne doivent pas, cependant, être conceptualisés comme de nouvelles formes de drames ou de récits ; ils doivent plutôt être

analysés conformément à leurs caractéristiques essentielles, soit avant tout en tant que jeux, mais aussi en tant que systèmes de règles, de simulations et de modalités d'actions offertes aux joueurs, car leur structure et leurs possibilités rhétoriques divergent de ceux du récit. Juul (1998) considère la dimension narrative des jeux comme étant accessoire, employées aux seules fins du marketing. Dans le même ordre d'idées, Eskelinen (2001) voit les histoires qui président aux jeux vidéo comme des ornements inintéressants, du papier d'emballage dont l'étude constitue une perte de temps. Selon Murray (2005), le débat entre les courants ludologique et narratologique apparaît vite comme insoluble, puisque dans la controverse, les ludologistes définissent les deux pôles antithétiques et qu'ils « se débattent avec un fantôme qu'ils ont eux-mêmes créé » (p. 3, [nous traduisons]).

Selon Juul (2010), la polémique ludologie/narratologie a cédé le pas, au cours de la décennie 2000, à un nouveau débat opposant des chercheurs qui privilégient le jeu comme objet d'étude (« game-centric view ») (Juul 2002) (Aarseth *et al.* 2003) à ceux qui privilégient le joueur (« player-centric view »). Les premiers affirment que le jeu dicte ce que le joueur peut faire, alors que les seconds affirment plutôt que tout ce qu'il advient dans le cadre du jeu est le fait du joueur.

Depuis dix ans, on a vu un nombre grandissant d'études s'inscrire dans une perspective centrée sur le joueur. Pensons aux travaux de Perron (2005), Arsenault et Perron (2008), Lieberoth (2006) et Thon (2008) sur l'expérience de jeu comme processus cognitif ou encore aux travaux portant sur l'immersion (Bowman 2012) (Ermi et Mäyrä 2005) (Harding 2007) (Holter 2007) (Thon 2008) (White *et al.* 2012). Ces travaux abordent l'expérience du joueur en situation de jeu. Toutefois, cette expérience ne doit pas être considérée comme étant entièrement circonscrite à l'intérieur d'un espace de jeu séparé de la vie ordinaire, ce que Huizinga (1951 [1938]) appelle « cercle magique ». C'est pourquoi Garfield (2000) met de l'avant le concept de « metagame » pour rendre compte de la manière dont l'interface du jeu interagit avec la vie des joueurs et Calleja (2011), la distinction entre les phases de micro- et de macro-engagement, la première concernant l'engagement du joueur dans le jeu et la seconde, un engagement à long terme qui déborde le jeu. Siang Ang *et al.* (2010) distinguent, quant à eux, le jeu intrinsèque (« intrinsic play ») et le jeu extrinsèque (« extrinsic play »). Le jeu intrinsèque est contenu dans les limites prédéterminées de la structure du jeu, alors que le jeu extrinsèque déborde ces

limites ; il se manifeste dans les forums où les joueurs partagent des astuces en vue d'améliorer leurs performances de jeu ou publient des histoires qui enrichissent la description de leur personnage, (par exemple, la mise en récit par un joueur des aventures vécues lors d'une session de jeu de rôle). Enfin, Jones (2008) considère les jeux vidéo comme faisant partie de réseaux sociaux complexes plus larges, au sein desquels les significations se lient, par le biais d'activités paratextuelles et intertextuelles, à celles d'autres médias, textes, institutions et groupes sociaux. Au regard de ces travaux, il apparaît que l'expérience vidéoludique excède les limites du jeu intrinsèque au sein duquel les joueurs évoluent.

Dans le cadre du présent mémoire, nous étudierons une forme de jeux de rôle numériques qui n'a pas encore été définie jusqu'ici dans la littérature scientifique : les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel. Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel sont des jeux de rôle organisés dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers au sein desquels les joueurs participent à un degré variable à la conception de leur environnement de jeu et des accessoires qui y sont utilisés. Objets hybrides, ils se situent à la croisée des jeux de rôle (sur table et grandeur nature), des jeux vidéo, des jeux en ligne massivement multi-joueurs (MMOG) et des environnements virtuels multi-usagers (MUVE). Nous définirons les JRPEV, en suivant Henriot (1989), comme la rencontre d'un joueur (mu par une attitude ludique) et d'une structure ludique, rencontre qui peut être qualifiée de médiation ludique (Genvo 2011). Ce faisant, nous concilierons les perspectives centrées sur le joueur (attitude ludique) et les perspectives centrées sur le jeu (structure ludique). Qui plus est, du débat déjà ancien opposant les points de vue ludologique et narratologique, nous conserverons l'intérêt ludologique pour le jeu en tant que système de simulation (structure ludique) et la question du texte vidéoludique chère aux tenants de la narratologie (le texte comme médiation ludique). Enfin, grâce au double éclairage herméneutique et sociocritique, nous nous situerons dans une mouvance des *game studies* qui ne s'intéresse pas uniquement aux jeux en tant qu'activités sises dans des espaces circonscrits, pour les considérer dans un contexte social spécifique et en considération du fait que l'expérience vidéoludique se situe à la fois dans et hors de l'espace alloué au jeu.

Objectifs et plan de la recherche

Au cours de la réalisation de notre mémoire, nous poursuivrons deux objectifs, qui occuperont respectivement les première et seconde parties de ce mémoire :

1. Notre premier objectif sera de définir les « jeux de rôle participatifs en environnement virtuel » (« JRPEV »), afin d'établir leur spécificité au regard des environnements virtuels, des jeux vidéo, des MMOG et des jeux de rôle traditionnels (sur table et grandeur nature) tout en mettant en lumière les dimensions qui en font un hybride mi-jeu vidéo, mi-jeu de rôle. Pour ce faire, nous définirons les JRPEV en tant que jeux, jeux de rôle, pratiques représentatives de la culture participative et environnements virtuels.

Nous verrons, dans la section **1.1. Notion de « Jeu »**, avec le philosophe Jacques Henriot (1989), qu'en raison de la nature culturellement et temporellement située de ce que nous appelons « jeu », il est préférable de définir l'activité, le jouer, et l'attitude du joueur, l'idée de jeu, que le jeu en tant qu'objet, si l'on veut rendre compte d'un phénomène culturellement et historiquement variable. C'est pourquoi nous nous référerons aux attitudes qui président au jeu que sont la *paidia* et le *ludus*, ainsi que la *mimicry* et l'*agôn* (Caillois 1967 [1958]). Mais puisque les JRPEV ont lieu dans la rencontre du joueur et d'une structure dotée d'une certaine jouabilité, nous aborderons également le jeu en tant que médiation ludique (Genvo 2011), ce qui nous permettra, tout au long de ce mémoire, de rapprocher l'expérience vidéoludique et le poly-système au sein duquel elle a lieu. Dans la section **1.2. Notion de jeu de rôle**, nous mettrons au jour les composantes principales qui se rapportent aux jeux de rôle en général et verrons quelles formes elles revêtent spécifiquement dans le cas des JRPEV. Nous aborderons les jeux de rôle sous l'angle de l'incarnation d'un rôle, de l'organisation sociale, du monde du jeu, de la structure formelle, de l'environnement du jeu, de la génération de textes et de la création de quasi-histoires et de récits à l'aide du processus de mise en intrigue. Dans la section **1.3. Notion de jeu de rôle participatif**, nous verrons en quoi les JRPEV sont représentatifs de ce que Jenkins (2006a; 2006b; 2007) appelle la convergence culturelle, la culture participative et la convergence médiatique, en rendant compte de l'adéquation des JRPEV avec les phénomènes de récits transmédiatiques, de construction de mondes et de *fan fiction*. Dans la section **1.4. Notion de jeu de rôle participatif en environnement virtuel**, enfin, nous

décrivons les environnements dans lesquels les JRPEV ont lieu. Nous clôturerons notre premier objectif à l'aide d'une définition des JRPEV.

2. Notre second objectif sera d'élaborer un modèle théorique flexible qui rendra compte de l'expérience vidéoludique des joueurs au sein des JRPEV et dans le cadre des jeux extrinsèques dont ils sont indissociables. Pour ce faire, nous prendrons position contre les notions polémiques et polysémiques de « cercle magique » et « d'immersion » (section **2.1. Deux notions polémiques : « cercle magique » et « immersion »**), très présentes dans la littérature scientifique portant sur les jeux de rôle et les jeux vidéo, et nous appréhenderons plutôt les phénomènes qu'elles subsument en termes de cadrage de l'expérience vidéoludique et d'allocation des ressources attentionnelles. De plus, nous décrirons la valeur structurante, au regard de l'expérience vidéoludique, des styles de jeu et des postures interprétatives privilégiés par les joueurs sur les œuvres dont les JRPEV constituent une adaptation vidéoludique ou sur les textes appartenant à l'architexte de ces JRPEV (section **2.2. Style de jeu, posture interprétative du joueur et expérience vidéoludique**). Enfin, nous décrirons la dynamique sociale dans laquelle est vécue l'expérience vidéoludique sur les JRPEV en mobilisant le concept de « communauté herméneutique conflictuelle » (section **2.3. La dynamique sociale dans les JRPEV : la communauté herméneutique conflictuelle**), que nous scinderons en ses termes constituants.

Cadre méthodologique

Ce mémoire est, pour l'essentiel, métathéorique. Notre définition des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et de l'expérience vidéoludique qui en résulte repose principalement sur une recension critique de la littérature issue des *game studies* – portant en particulier sur les jeux de rôle et les MMOG – ainsi que de textes consacrés aux environnements virtuels. De cette recension, nous avons retenu les éléments constitutifs des jeux de rôle en général et de ses différents genres (les MMORPG, les jeux de rôle sur table, grandeur nature et pervasifs, ainsi que les jeux de rôle numériques solo), mais également relevé certaines divergences dans les points de vue déployés, de même que certaines apories auxquelles les chercheurs font face.

Ceci étant dit, notre entreprise repose également sur une expérimentation concrète des jeux de rôle sur table, des MMOG et des jeux vidéo, ainsi que sur la collecte de données portant sur les JRPEV. D'une part, nous possédons une connaissance pratique des jeux de rôle sur table (*Donjons et Dragons*, 2^e édition), dans la mesure où nous nous sommes adonné à ce loisir entre les années 2000 et 2007, dans les positions de joueur et de maître de jeu¹. Nous avons également eu l'occasion de jouer à un jeu de stratégie militaire en ligne multi-joueurs par courriel nommé *OpenESub*, en 2000 et, en 2001, à un MMOG nommé *Fondation*, adapté du *Cycle de Fondation*, une série de romans de l'écrivain de science-fiction Isaac Asimov. Enfin, nous nous sommes adonné à la pratique des jeux vidéo (sur consoles et sur PC) jusqu'en 2006, en particulier à des jeux de simulation et de stratégie, mais également à des jeux de rôle numériques. Cependant, nous n'avons jamais pratiqué de jeux de rôle participatifs en environnement virtuel. D'autre part, nombre de nos considérations portant sur les JRPEV proviennent de données que nous avons récoltées aux fins d'une recherche exploratoire (non-publiée)² menée à l'été 2012 sur les jeux de rôle goréens.

Les jeux de rôle goréens³ sont des JRPEV organisés sur *Second Life* et inspirés par l'univers fictif décrit dans les 32 romans des *Chroniques de Gor*, de John Norman, lesquels appartiennent au genre du « planet opera » (ou « romance planétaire »), fruit de la rencontre de la science-fiction et du médiéval-fantastique. Selon les statistiques compilées sur le site Gorean Meter Support Portal (2012a; 2012b), en date du 15 juillet 2013, ces jeux se dérouleraient sur 14 571 « sims⁴ » au total – dont 250 ont enregistré des activités de la part des participants durant la période du 2 au 15 juillet 2013 –, et auraient impliqué, au cours de la même période, la participation de 9 516 avatars (3 939 avatars masculins, 5 551 avatars féminins, 130 animaux et 26 avatars de nature indéterminée⁵). Le nombre de participants pourrait être plus grand,

¹ Pohjola (2003b) définit le maître de jeu comme l'organisateur et/ou l'auteur d'un jeu de rôle.

² *L'activité herméneutique des joueurs dans les "gorean sims" de Second Life : réception et apprentissages informels*. La recherche a été effectuée à la Télé-université, dans le cadre du cours de 2^e cycle EDU 6016 : *Travaux pratiques*.

³ Consulter l'annexe II pour des illustrations tirées de JRPEV et de jeux de rôle goréens.

⁴ Le terme « sim » est la contraction de « simulateur ». Dans le cadre de *Second Life*, il s'agit d'un espace virtuel, aussi appelé « région », hébergé sur un serveur. Les « sims » sont loués par *Second Life* à des usagers qui sont libres, en retour, de les aménager et de les administrer. C'est ainsi que des maisons, des édifices, des villes et des paysages virtuels sont érigés.

⁵ Pour des statistiques portant sur le sexe des joueurs (et non pas uniquement sur les avatars), consulter l'annexe III.

toutefois, car le site ne comptabilise que les avatars actifs depuis 14 jours et qui sont dotés d'un « gorean meter », c'est-à-dire un système qui permet de gérer les combats, les niveaux d'expérience et les captures de prisonniers dans le monde de Gor recréé sur *Second Life*. Or, certains participants utilisent des systèmes autres ou n'en utilisent pas du tout. Par contre, il convient de noter que « 9516 avatars » ne signifie pas « 9516 participants », puisqu'un participant peut incarner plusieurs avatars.

La communauté goréenne est divisée entre les joueurs qui se veulent le plus exactement possible fidèles aux romans de Norman dans leur jeu de rôle, qui se qualifient de « By the Books » (« BtB »), et ceux qui prennent des distances avec le contenu des romans pour introduire, dans les « sims » goréens, des éléments exogènes, les « Gor Evolved » (« GE »). L'ensemble des coutumes, des lois et des organisations sociales décrites dans les *Chroniques de Gor* reposent sur la philosophie promue par leur auteur, philosophie appelée « loi de l'ordre naturel ». Selon cette philosophie, les femmes sont naturellement soumises à la domination masculine et cette condition leur permet d'éprouver un sentiment de plénitude. Qui plus est, les femmes sont considérées comme biologiquement inférieures aux hommes, ce qui explique qu'aucun personnage féminin ne porte d'armes et ne remplisse le rôle d'une guerrière dans les 32 romans du cycle, à l'exception des Panthères et des Talunas, qui forment des clans exclusivement féminins qui, selon les propos de l'auteur, ne sont guère menaçantes⁶. Cette philosophie, que les joueurs lui accordent crédit ou pas, est un guide pour le jeu de rôle des « BtB ». À l'inverse, les joueurs « Gor Evolved », si l'on en croit Targaryen Ghiardie (2010), l'auteur d'un manuel consacré au jeu de rôle sur les « sims goréens, « soutiennent qu'il est

⁶ Norman écrit à ce sujet, dans une lettre envoyée au site WorldofGor.com, en octobre 2001 :

Il n'y pas de « femmes guerrières sur Gor. Gor, globalement et honnêtement, porte sur un monde réaliste dominé par les hommes. En effet, cette honnêteté est une des choses qui le recommande aux femmes romantiques hétérosexuelles. Il y a des filles panthères et talunas, sur Gor. Ce sont des femmes malheureuses, frustrées, perturbées et à moitié aliénées de leur sexualité. Elles ont tendance à courir en meutes dangereuses. Une fois capturées et domptées, il paraît qu'elles font d'excellentes esclaves. « Pose-moi un collet autour du cou si tu peux ! ». Les femmes amazones / Mrs. Conan le Barbare n'appartiennent pas au monde de Gor [nous traduisons]. There are no 'female warriors' on Gor. Gor is on the whole an honest, male-dominated realistic world. Indeed, this honesty is one of the things that commends it to romantic, heterosexual women. There are panther girls and talunas on Gor. They are unhappy, frustrated, disturbed women, half alienated from their sex. They tend to run in dangerous feline packs. Once captured and subdued it is said they make excellent slaves. 'Bring me into the collar if you can!' Amazon women/Mrs. Conan the Barbarian does not belong in the Gorean world.

réaliste, pour [le monde de] Gor, d'avoir évolué socialement au point où les femmes voudraient obtenir l'égalité et être capables de se battre⁷ » (p. 27 [nous traduisons]).

Les « BtB » opposent ainsi à la lecture du monde de Gor opérée par les « GE » – qu'ils jugent dénaturée parce qu'opérée selon les catégories mentales d'un lecteur qui vit dans le monde réel, contemporain – à ce qu'ils considèrent comme le bon type de lecture des *Chroniques de Gor*, c'est-à-dire une lecture qui fait de la loi de l'ordre naturel, dans le cadre de la planète Gor, un fait biologique avéré et non une idéologie. En d'autres termes, les « BtB » lisent les *Chroniques* avec les catégories mentales d'un habitant de Gor ; ils lisent les romans de l'intérieur, en quelque sorte.

Pour la réalisation de notre recherche exploratoire sur les jeux de rôle goréens, nous avons consulté diverses sources de données, principalement des documents produits par les joueurs eux-mêmes en situation de jeu extrinsèque. Ces données sont les suivantes :

Romans appartenant aux Chroniques de Gor et documents portant sur les Chroniques et sur les jeux de rôle goréens :

- billets rédigés par des joueurs sur des blogs consacrés aux jeux de rôle goréens ;
- discussions menées sur les forums de joueurs *Gor-SL.com* et *The Gorean Forum* (plus de 70 fils de discussion, soit environ 3 000 pages au format 8,5 pouces par 11, en *Times New Roman*, 12 pts.) ;
- fanzines, journaux en ligne et guides portant sur les *Chroniques de Gor* et sur les jeux de rôle goréens, diffusés dans les « sims » goréens ou sur le web (*Gorean Sim Review*, *The New Voice of Gor*, *Angry Gorean Critic*, *The Gorean Voice* ; *A Brief Guide to Gorean Roleplay in Second Life*, etc.) ;
- encyclopédies et glossaires portant sur les *Chroniques de Gor* et les jeux de rôle goréens (*Encyclopedia of Gor*, *Luther's Gorean Educational Scrolls*), résumés des *Chroniques de Gor* et citations pour les joueurs qui n'ont pas lu les romans (*The Gorean Cave*) ;
- captures d'écran et vidéos prises en situation de jeu ;
- récits de jeu rédigés par les joueurs ;

⁷ « [...] claim that it is realistic for Gor to have socially evolved to the point where women would have obtained equality, and be able to to fight. There are other smaller issues that widen the divide, but at the core, that is the issue ».

- propositions de scénarii en vue d'organiser des jeux de rôle ;
- pages officielles des concepteurs de compteurs employés dans les jeux de rôle goréens (*GLM Meter, Gorean Combat Meter, Gorean Meter, Nutri Life System*) ;
- romans appartenant au cycle des *Chroniques de Gor*, de John Norman (1966; 1967), soit *Tarnsman of Gor* et *Outlaw of Gor*.

Ces documents, à l'exception des romans de Norman, témoignent de l'activité exégétique⁸ des joueurs, des tensions, conflits et tentatives d'arbitrage qui ont lieu au sein des « sims » goréens et sur les forums, des styles de jeu privilégiés et des discours qui visent à les défendre, des postures interprétatives et des discours qui visent à les défendre, de la mise en intrigue de l'expérience vidéoludique vécue par les joueurs sur les « sims » goréens sous forme de récits *a posterioriques*, des relations entre l'expérience vidéoludique des joueurs et leur expérience quotidienne hors des « sims » goréens, des interactions sociales entre les joueurs.

Nous avons également consulté des documents portant sur Second Life et sur les jeux de rôle hébergés par Second Life:

- espaces de type « wiki » hébergés par et portant sur *Second Life* (son fonctionnement général) et sur les jeux de rôle hébergés par *Second Life* ;
- page officielle de *Second Life*, en particulier les sections portant sur les règles de conduite à adopter par les usagers ;
- forums et sites portant sur d'autres jeux de rôle hébergés par *Second Life* ;
- blogs d'usagers de *Second Life* ;
- journaux consacrés à la vie dans le monde de *Second Life* et aux événements qui y sont organisés.

Les documents portant sur les autres jeux de rôle organisés sur *Second Life* nous ont permis de nous assurer que ce que nous considérons comme étant constitutif des JRPEV n'était pas, en fait, uniquement constitutif des jeux de rôle goréens, que nos observations étaient bel et bien généralisables. Toutefois, cette généralisation mérite d'être temporairement suspendue, le temps que d'autres JRPEV aient fait l'objet de recherches systématiques. Qui plus est, nous

⁸ Par « activité exégétique », nous entendons la production de textes exégétiques. Sont désignés comme « textes exégétiques » les textes qui résument, commentent et interprètent les *Chroniques*. Ces textes sont l'œuvre de lecteurs et/ou de joueurs particulièrement engagés dans la consommation de ce cycle romanesque et dans le jeu sur les « sims » goréens.

avons consulté plusieurs forums et blogs de joueurs de MMOG, de JRPEV et de jeux de rôle numériques adeptes d'un style de jeu « rôliste ». Enfin, nous avons consacré, à l'époque de notre recherche exploratoire, une dizaine d'heures à l'exploration des environnements de *Second Life* et une dizaine d'autres à l'exploration de « sims » goréens, les environnements virtuels qui accueillent les jeux de rôle goréens. Il ne s'agissait pas, pour nous, d'observer les pratiques des joueurs ni d'entrer en contact avec eux. Notre objectif était d'accéder à des documents et à des dispositifs techniques non disponibles ailleurs : pensons aux fanzines distribués uniquement sur *Second Life*, aux scripts⁹, accessoires et vêtements vendus ou donnés aux joueurs pour leur permettre d'incarner un rôle dans les jeux de rôle goréens et aux règlements propres à chaque « sim » goréen. Notre exploration nous a également permis de nous familiariser avec l'environnement de jeu goréen tel qu'il se présente concrètement aux usagers de *Second Life* et de visualiser des éléments de jeu que nous n'avions appréhendés auparavant que de manière indirecte, par le biais de discours des joueurs sur le jeu.

Posture épistémologique

Sur le plan épistémologique, nous nous situons, dans la lignée de l'herméneutique ricœurienne, dans la rencontre (et non l'opposition, contrairement à une herméneutique de tradition diltheyienne ou gadamérienne) de la compréhension et de l'explication des jeux et de l'expérience vidéoludique, rencontre rendue nécessaire par une conceptualisation du jeu comme médiation entre un joueur motivé par une attitude ludique (compréhension) et une structure dotée d'un coefficient de jouabilité (explication) (Henriot 1989).

À la fin du 19^e siècle, le philosophe Wilhelm Dilthey tente de doter les sciences humaines d'une fondation épistémologique et méthodologique qui lui soit propre afin de se détourner de l'épistémologie et des méthodes des sciences pures. Aussi, dans son herméneutique, il oppose l'expliquer et le comprendre. Les sciences pures se proposent d'expliquer les phénomènes à l'aide de lois et d'hypothèses, alors que les sciences humaines visent à comprendre l'individualité par le biais de ses manifestations extérieures. L'herméneutique diltheyienne,

⁹ Dans *Second Life*, les scripts sont des lignes de programmation qui prennent la forme d'objets qu'un usager peut conserver dans son inventaire. Ils permettent d'obtenir certains effets: modifier l'apparence d'un objet, comment il se déplace, ses interactions et ses échanges avec des avatars, etc. (Second Life Wiki 2009).

donc, « présuppose une capacité primordiale, celle de se transposer dans la vie psychique d'autrui » (Ricœur 1986 p. 84) en abordant l'écriture qui en est une forme d'extériorisation.

Le projet herméneutique de Ricœur (1986), quant à lui, se fonde non pas, contrairement à celle de Dilthey, sur la dichotomisation des termes « expliquer » et « comprendre », mais sur leur mise en relation dialectique. Toutefois, la compréhension prend chez lui un sens différent de celui de Dilthey, inspiré par la philosophie réflexive. La réflexion est la recherche de la transparence du sujet à lui-même. Dans la tradition réflexive, elle implique une introspection, alors que pour Ricœur, « il n'est pas de compréhension de soi qui ne soit médiatisée par des signes, des symboles et des textes ; la compréhension de soi coïncide à titre ultime avec l'interprétation appliquée à ces termes médiateurs » (p. 33). Dès lors, l'expérience humaine apparaît comme étant foncièrement de nature langagière. Quant à l'explication, Ricœur va la chercher non pas dans la tradition des sciences pures, mais dans celle des sciences humaines et, plus précisément, dans la linguistique et l'application de sa démarche aux textes par le structuralisme. Le philosophe assigne alors à l'herméneute la tâche d'étudier le travail du texte, soit la dynamique interne responsable de la structuration de l'œuvre (expliquer) et la capacité de l'œuvre à produire au-devant d'elle-même (et non « à receler au fond d'elle », puisque l'œuvre ainsi conçue est pouvoir de révélation) un monde du texte dans lequel le lecteur peut se projeter, qu'il peut habiter et qui ouvre à une compréhension de soi (comprendre). Cette tâche, c'est l'interprétation. À ce sujet, Ricœur (2010) écrit :

Alors que le structuralisme m'apparaissait comme un plaidoyer pour un fonctionnement anonyme, au sens fort du terme, de systèmes de signes sans ancrage subjectif, la dimension du sens me paraissait inséparable du rôle médiateur exercé par ces systèmes à l'égard précisément de la compréhension de soi. Point de signifiante, là où un système synchronique de signes ne contribue pas à la diachronie, c'est-à-dire à l'historicité de la compréhension de soi (p. 29).

La médiation par les signes, les textes et les symboles amplifie et altère l'intention auctoriale. C'est la raison pour laquelle la compréhension telle que définie par Dilthey est remise en question. Qui plus est, cette médiation confère au discours qu'elle relaye une autonomie sémantique non seulement vis-à-vis de l'intention auctoriale, mais également de sa réception par l'émetteur d'origine et des circonstances dans lesquels il a été produit (économiques, sociales et culturelles). C'est en vertu de cette autonomie, de la décontextualisation, que le

discours rend possible une infinité de lectures opérées dans des contextes socioculturels différenciés. Cette autonomie, toutefois, ne doit pas être considérée dans l'optique moderne de l'œuvre autotélique, puisque l'œuvre la plus moderne même demeure référentielle, dans la mesure où elle porte « au langage une expérience, une manière d'habiter et d'être-au-monde qui le précède et demande à être dite » (p. 38).

Suivant la posture épistémologique ricœurienne, nous mettrons en place un modèle qui décrira les JRPEV en tant que textes considérés comme médiations (concept entendu ici en tant que lieu de rencontre ou lieu d'interaction, mais également en tant que lieu de distanciation tel que nous l'avons vu précédemment) entre le joueur (et son expérience de jeu) et le jeu vu à la fois comme structure formelle et cadre diégétique¹⁰. Pour ce faire, nous mobiliserons, d'une part, une perspective systémique (explication) à l'aide de laquelle nous décrirons la dynamique interactionnelle qui parcourt les JRPEV, envisagés comme des poly-systèmes complexes alimentés par les systèmes social (communauté herméneutique conflictuelle), formel (principe de simulation régi par des règles et des paramètres) et diégétique (le monde du jeu, sa fiction), d'où surviennent les phénomènes de contingence (d'émergence) sociale, stochastique et sémiotique (Malaby 2009). Également du côté de l'explication, nous nous référerons aux sciences cognitives afin d'expliquer l'engagement du joueur en termes de distribution des ressources attentionnelles. D'autre part, nous mobiliserons les concepts de mise en intrigue (Ricœur 1983, 1984, 1985) et de cadres de l'expérience (Goffman 1991) afin de rendre compte de la mise en forme de l'expérience vidéoludique du joueur (compréhension). Les concepts de sociogramme et de morphogenèse agiront à titre d'objets hybrides au regard de l'expliquer et du comprendre, dans la mesure où ils contribuent à expliquer (ou à illustrer) la dynamique du texte et la stabilité du jeu en tant que point de rencontre de la structure formelle, du cadre diégétique et du cadre social, mais également parce qu'ils se rapportent aux migrations des significations sociales du texte qui alimentent son pouvoir de révélation, lequel est en partie constitutif de l'expérience vidéoludique et, donc, du comprendre.

¹⁰ « [L]a diégèse », écrit Genette (1972), « est l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (p. 280) ou, dans le cadre des jeux de rôle, l'univers spatio-temporel au sein duquel les personnages évoluent.

Comme le souligne Grondin (2011), l'action humaine est également considérée comme texte chez Ricœur, dans la mesure où c'est lorsqu'elle est appréhendée en tant que texte qu'elle se voit conférer une intelligibilité. Comme le discours écrit, l'action en tant que texte s'autonomise en se détachant de son agent et c'est là qu'il revêt une dimension sociale. Les significations d'un acte échappent, dès lors, à son agent et peut engendrer des effets qui n'ont plus rien à voir avec les intentions et les motivations originelles de ce dernier, pour aller parfois jusqu'à s'institutionnaliser (Ricœur 1986). Prenons, par exemple, le partage du pain et du vin lors de la Dernière Cène et son pendant institutionnalisé qu'est l'Eucharistie, encore célébrée 2000 ans plus tard. Dans le cadre des JRPEV, l'autonomisation des actions d'un joueur explique que celles-ci puissent être revêtues de significations variables d'un témoin de ces actions à un autre, de sorte qu'une fois mises en intrigue (section **1.2.8.6. La triple mimésis**) par ces témoins, elles donnent lieu à des quasi-histoires ou à des récits *a posterioriques* (section **1.2.8.4. Histoire et récit**) différents, voire conflictuels. Elle explique également l'interpénétration des systèmes social et diégétique et, enfin, l'avènement, à partir des interactions sociales, de contingences sociales et sémiotiques inédites.

La perspective herméneutique que nous mobiliserons implique l'application à notre objet d'étude du cercle herméneutique, lequel est motivé, comme le résume Harviainen (2009), par « le besoin de comprendre un Tout dans le contexte de ses parties et les parties du Tout dans le contexte de ce Tout » (p. 69). C'est en suivant ce cercle que nous serons en mesure de rendre compte de la nature systémique des JRPEV en un modèle cohérent où l'ensemble des composantes sont en interaction les unes avec les autres, se font écho, s'interpénètrent.

Le cercle herméneutique nous permettra également de rendre compte de notre position en tant que chercheur. Comme le mentionne Ricœur (1986), « [l]a condition la plus fondamentale du cercle herméneutique est dans la structure de précompréhension qui tient au rapport de toute explicitation à la compréhension qui la précède et qui la porte » (p. 48). Gadamer (2006 [1960]) décrit le cercle herméneutique comme n'étant ni subjectif ni objectif, car, « il ne fait au contraire que présenter le comprendre comme le jeu où passent l'un dans l'autre le mouvement de la tradition et celui de l'interprète » (p. 315). L'un et l'autre soulignent l'importance des préjugés qui sous-tendent tout acte d'interprétation. Selon Heidegger, il ne s'agit pas d'enrayer ses préjugés, mais de les mettre au jour afin « de ne pas se laisser imposer ses acquis, de même

que ses anticipations de vue et de saisie, par des intuitions et notions populaires, mais d'assurer le thème scientifique en portant celles-là au terme de leur élaboration à partir des "choses elles-mêmes» » (cité dans Gadamer 2006 [1960], p. 287). Que la démarche procède de l'expliquer ou du comprendre, il n'y a, écrit Gadamer, « pas d'autre "objectivité" ici que celle de la confirmation qu'une préopinion peut recevoir au cours de son élaboration » (p. 288). Il ne s'agit donc pas de s'abstraire, en tant que chercheur, de son objet d'étude, mais plutôt d'interroger ses préopinions au regard de leur origine et de leur validité et en considération de l'objet de recherche. Se faire herméneute, c'est donc faire preuve d'une attitude de réceptivité devant « l'altérité du texte¹¹ » en se l'appropriant ; « il s'agit de se rendre compte que l'on est prévenu, afin que le texte lui-même se présente en son altérité et acquière ainsi la possibilité d'opposer sa vérité, qui est de fond, à la préopinion du lecteur» (p. 290). En prenant acte de ses préjugés, le chercheur élimine les obstacles qui lui permettent d'appréhender la tradition du texte, de « comprendre à partir de la chose même » (p. 291).

En tant qu'ancien joueur (de jeux vidéo, de jeux de rôle, de MMOG), nous ne pouvons pas nous abstraire de nos considérations sur le jeu (des préférences pour les possibilités narratives qu'ils génèrent, mais également un goût particulier pour les jeux de stratégie en temps réel) et sur les jeux de rôle (des préférences pour une structure de jeu flexible et une attitude mimétique plutôt qu'agonistique¹²) ni enrayer un préjugé favorable envers les théories de la réception des contenus médiatiques et une perspective systémique. Ces préférences soulignent le fait que de toutes les formes de jeux de rôle et de jeux vidéo, nous ayons retenu celui qui :

- offrait le plus de liberté et de possibilités aux joueurs de s'impliquer dans l'élaboration de leur activité ;
- traduisait le plus explicitement l'appropriation d'une œuvre par ses lecteurs/auditeurs, les JRPEV reposant le plus souvent sur l'adaptation de romans, de films, de séries télévisées, etc. ;
- comportait des caractéristiques propres aux jeux de rôle, aux jeux vidéo et aux MMOG ;
- exploitait le plus les possibilités narratives des jeux.

¹¹ Nous verrons, dans ce mémoire, que les interactions des joueurs et les événements générés par les JRPEV en tant que poly-systèmes peuvent être abordés, dans une perspective ricœurienne, comme des textes (section 1.2.8. **Le monde du jeu, le texte, l'histoire et le récit**).

¹² Voir section 2.2.1. **Style de jeu : l'axe mimétisme-optimisation agonistique**.

Nos préjugés favorables aux théories de la réception et à la systémique ne sont pas sans rapport avec une définition du jeu axée sur la médiation ludique (Genvo 2011) (Henriot 1989), soit la rencontre du joueur avec une structure formelle complexe et multidimensionnelle, conceptualisée sous la forme d'un poly-système, d'où émergent un texte et une expérience vidéoludiques. Ces préjugés ne nous apparaissent pas délétères pour notre objet d'étude. D'une part, ils sont plutôt inclusifs qu'exclusifs, dans la mesure où ils conjoignent systémique et phénoménologie, mimétisme et stratégie, texte/histoire/récit et structure formelle. D'autre part, ils nous confèrent une ouverture vis-à-vis des traditions qui sous-tendent les JRPEV, laquelle est essentielle si nous voulons rendre compte de ces jeux dans toute leur richesse. Ces traditions, ce sont le psychodrame, le théâtre d'improvisation et le jeu de guerre (« Kriegsspiele ») (voir **2.2.1.1. La polarisation agonistique-mimétique dans les jeux de rôle**). De leur rencontre, il ressort des tensions qui traversent les JRPEV, constitutives de polémiques et de conflits entre joueurs, entre concepteurs de jeux ou entre chercheurs.

Portée théorique et sociale de la recherche

Sur le plan théorique, nous tenterons, dans un premier temps, de combler un manque au sein des *game studies* en définissant un phénomène ludique encore non circonscrit : les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel. Dans un deuxième temps, nous tenterons de mettre en place une perspective holiste applicable à l'étude des JRPEV qui bâtit des ponts entre plusieurs perspectives concurrentes dans ce champ de recherche. D'abord, nous ferons se rencontrer les perspectives centrées sur le joueur et centrées sur l'objet ludique (« player-centric view » et « game-centric view »). Pour ce faire, nous nous intéresserons à l'expérience vidéoludique du joueur et aux JRPEV en tant que poly-systèmes. En abordant les mêmes JRPEV en considération de l'interdépendance qui unit une structure formelle, un monde du jeu (ou cadre diégétique) et un environnement virtuel, mais aussi en considération du texte, des quasi-histoires et des récits *a posteriori* qui résultent de cette relation, nous serons ensuite en mesure de faire entrer en un dialogue constructif les perspectives narratologistes et ludologistes. Enfin, en analysant les différents cadres (Goffman 1991) constitutifs de l'expérience vidéoludique, la mise en intrigue et la relation herméneutique qu'entretient le joueur avec les textes des JRPEV, nous nous verrons en position de comprendre le jeu en tant

qu'activité intrinsèque et extrinsèque – en tant qu'expérience située à la fois hors du jeu et dans le jeu –, brisant ainsi le cercle magique et offrant une alternative à la notion d'immersion. Dans un dernier temps, nous définirons plusieurs concepts nouveaux, dont ceux de « communauté herméneutique conflictuelle » et de « quasi-histoire ».

Sur le double plan théorique et social, nous tenterons de conjoindre l'herméneutique et la sociocritique dans l'étude des JRPEV avec pour attentes qu'une telle perspective puisse s'appliquer aux jeux de rôle, aux MMOG et aux jeux vidéo en général. Cette conjonction a pour objectif de mieux comprendre la relation que les joueurs/lecteurs entretiennent avec des produits de l'industrie culturelle (jeux vidéo et paralittérature). Il deviendra possible, dès lors, de mieux comprendre comment circulent les contenus socio-discursifs que véhicule cette industrie au sein de communautés herméneutiques ainsi que les usages¹³ et la négociation de ces contenus par les joueurs et l'injection de leurs propres contenus socio-discursifs dans les textes des JRPEV, conçus comme lieux d'expression de voix concurrentes.

¹³ Le terme «usages», que nous empruntons à Michel de Certeau (1990), se définit, dans le cadre de la culture, comme les «actions qui ont leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail fourmilier de la consommation» (p. 52). Il convient de les concevoir non pas comme des modalités idiosyncrasiques de l'expression, dans une perspective individualiste, mais plutôt comme l'espace d'une multitude incohérente et contradictoire de relations sociales.

1. Première partie : le jeu de rôle participatif en environnement virtuel, une définition

En premier lieu, il convient de baliser les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et de donner au lecteur un aperçu de ce en quoi consiste ce phénomène. Nous commencerons donc, dans un premier temps, par apporter la définition suivante :

Les JRPEV sont des jeux de rôle organisés dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers au sein desquels les joueurs participent, à un degré variable, à la conception de leur environnement de jeu et des accessoires qui y sont utilisés.

L'expression « jeu de rôle participatifs en environnement virtuel » peut être décomposée en ses termes constituants (« jeu », « jeu de rôle », « participation » et « environnement virtuel ») afin d'offrir plus de clarté à la définition revisitée que nous apporterons à la fin de ce chapitre.

1.1. Notion de « Jeu »

Dans cette section, nous nous intéresserons aux définitions du jeu établies par Caillois (1967 [1958]) et Salen et Zimmerman (2004), lesquelles servent de point de départ, chez la plupart des auteurs des *game studies*, à leur propre entreprise de définition¹⁴. Nous les questionnerons ensuite à l'aide de la définition apportée par Henriot (1989).

1.1.1. La définition du jeu de Salen et Zimmerman

Dans *Rules of Play*, Salen et Zimmerman (2004) ont extrait les éléments essentiels qui caractérisent les définitions du jeu mises de l'avant par Parlett, Abt, Huizinga, Caillois, Crawford, Avedon et Sutton-Smith, Suits et Costikyan afin de proposer ensuite la définition suivante : « A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome¹⁵ » (p. 80). En abordant le jeu comme système, c'est avant tout en tant qu'objet et non en tant qu'attitude du joueur envers cet objet que les deux auteurs le définissent, de sorte que l'expérience du joueur est seconde. Or, selon le

¹⁴ Pensons, entre autre, à V. Berry, J. Dormans, M. Eskelinen, G. Frasca, S. Genvo, J. Juul, J. Kücklich, P. Mora, J. Newman, P. Schmoll, M. Sicart, J. Stenros, J. Walker et J. P. Zagal, notamment.

¹⁵ « Un jeu [game] est un système dans lequel les joueurs s'engagent dans un conflit artificiel, défini par des règles, qui se traduit par des résultats quantifiables » [nous traduisons].

philosophe Henriot (1989), le jeu, c'est d'abord et avant tout l'idée que l'on se fait du jeu. Cette idée varie selon l'époque et la culture. Certaines activités considérées autrefois ou en d'autres lieux comme jeux ne le sont pas forcément aujourd'hui et selon les critères de notre propre culture. Par exemple, il serait vraisemblablement indécent pour un Britannique de l'ère victorienne de considérer comme un jeu un objet vidéoludique tel que *Grand Theft Auto*, qui exige du joueur qu'il commette des crimes violents pour gagner.

Le jeu, tel que conceptualisé par Henriot, est une métaphore désignant la rencontre du joueur et d'une structure ludique. Ainsi, ce dernier écrit : « [p]as de jeu sans jouer ; pas de jouer sans joueur. Cette double relation nécessaire se trouve au cœur de l'idée de Jeu » (p. 108). Une telle métaphore écarte la définition structuraliste du jeu apportée par Lévi-Strauss, dans la lignée de Von Neumann, selon laquelle « [l]e jeu consiste dans l'ensemble des règles qui le décrivent » (cité dans Henriot 1989, p. 106), de même que celle de Salen et Zimmerman que nous venons de voir. En effet, comme le souligne le philosophe, « [l]a structure exprime le schéma de l'acte : elle n'en indique pas le sens. On peut faire quelque chose par jeu ; on peut faire la même chose sans jouer » (p. 106). Pour lui, le jeu n'est donc ni un objet ni une situation, mais une attitude mentale mise en relation avec un objet ou une situation qui se prêtent au jeu, c'est-à-dire qui puissent être perçues par le joueur comme jouables. En résumé, le jeu relève davantage de l'activité, le jouer, et de l'attitude du joueur, l'idée de jeu, que du jeu en tant qu'objet. C'est dans l'intention de jouer qu'il y a jeu et ce jeu se manifeste dans la rencontre de l'intention et d'une structure jouable. Cette intention est l'élément invariant du jeu alors que les cultures et les époques conceptualisent différemment l'idée en constante évolution de « jeu » (Genvo 2012) (Henriot 1989).

Cette perspective contraste fortement avec la définition de Salen et Zimmerman, qui repose sur des critères jugés intrinsèques au phénomène du jeu : un système, des joueurs, un lieu artificiel, délimité temporellement et spatialement – que les auteurs appellent, après Huizinga (1951 [1938]), un « cercle magique », – un conflit (entre joueurs ou entre joueurs et système de jeu), des règles et des résultats quantifiables. Est jeu tout objet qui respecte ces critères : dès lors, les auteurs font fi de la nature construite et évolutive du phénomène du jeu et mettent plutôt de l'avant des caractéristiques formelles qui se montrent à la fois anhistoriques et a-culturelles. À

ce titre, il est révélateur que les critères retenus par les auteurs constituent le substrat de définitions énoncées à différentes époques (1938 pour Huizinga, 1958 pour Caillois, 1970 pour Abt, etc.), comme si l'on jouait de la même façon et aux mêmes jeux aujourd'hui qu'il y a 60 ans, période qui a vu naître, pourtant, les jeux de rôle sur table, les jeux vidéo, les MMOG, les jeux pervasifs, les *serious games* et les *advergames*, des activités qui, pour ne mentionner que celles-ci, exigent que soit sans cesse réinterrogée la notion de jeu. Même une définition basée sur des critères essentiels et invariables est porteuse de la culture et de l'époque qui l'ont vu naître et celle de Salen et Zimmerman n'y échappe pas. En effet, elle survient à une époque où naît un champ d'étude à part entière, celui des *game studies*. Dans un tel contexte, il n'est pas étonnant de retrouver une perspective essentialiste sur les jeux, puisqu'en focalisant sur ce qui fait la spécificité des jeux, leurs qualités formelles, il devient possible de les doter d'une certaine légitimité en tant qu'objet d'étude distinct des autres médias (Murray 2005).

En dotant un objet d'une définition dont les critères transcendent les époques et les cultures, Salen et Zimmerman ont exclu des phénomènes ludiques contemporains qui, historiquement et culturellement, sont perçus par des chercheurs et des joueurs comme des jeux. Prenons, par exemple, l'exigence voulant que le jeu produise des résultats quantifiables. Si on peut l'appliquer à un jeu de rôle sur table ayant un système de règles et de simulation très détaillé tel que *Donjons et Dragons*, on constate qu'elle dépouille les jeux de rôle de type « sans système » (*systemless*) de leur statut de jeu et, donc, d'un pan entier des jeux de rôle. Dans les jeux de rôle sans système, en effet, les descriptions des événements et des personnages sont uniquement qualitatives, contrairement aux jeux de rôle sur table traditionnels. L'emphase y est placée sur l'incarnation d'un rôle plutôt que sur les descriptions et les joueurs se déplacent dans la pièce où ils sont réunis comme ils le feraient sur une scène de théâtre. Le jeu est centré sur les interactions entre les participants et sur le développement des personnages et de l'histoire. Les actions sont résolues par les décisions du maître de jeu en considération de son évaluation de la situation (Hitchens et Drachen 2009). Les jeux de rôle sans système génèrent donc des résultats, mais ils sont de nature qualitative. Ils correspondent à ce que sont les jeux de rôle tels que conçus dans les années 1920 par le psychiatre Jacob L. Moreno, une forme de théâtre d'improvisation (Blatner 2009). Si, dans les années 1970, les tout premiers jeux de rôle sur table qui voyaient le jour étaient fortement formalisés (soumis à une structure et à des règles) et

respectaient l'exigence de résultats quantifiables en raison de l'influence des jeux de guerre (« Kriegsspielen ») dont ils étaient issus, eux-mêmes fortement formalisés, l'avènement des jeux de rôle sans système, plus récents, mais aussi plus proches du théâtre improvisé et du psychodrame, rend problématique le critère « résultats quantifiables ». Pourtant, aucun joueur de jeu de rôle sans système ne remettrait en cause la qualité de jeu de son activité. L'exigence de résultats quantifiés est également problématique au regard des MMOG lorsqu'ils sont joués par des joueurs moins soucieux d'obtenir des résultats chiffrés que de vivre des expériences sociales, de tisser des récits ou d'incarner un rôle crédible dans un cadre vidéoludique. Ainsi, les MMOG peuvent engendrer des expériences de jeu essentiellement qualitatives eux aussi.

Au sujet de l'artificialité, autre critère définissant le jeu, Salen et Zimmerman écrivent, à la suite de leur définition, que les « jeux maintiennent une frontière qui les séparent de ce qu'on appelle la "vraie vie» à la fois dans le temps et dans l'espace »¹⁶ (p. 80 [nous traduisons]). Les exemples de jeux qui échappent à ce critère sont nombreux. Les jeux pervasifs¹⁷, parce qu'ils brouillent les frontières entre monde réel et univers de jeu, remettent en cause la possibilité d'un espace artificiel distinct de celui de la « vraie vie » (Montola 2009a; 2012). C'est également le cas des jeux auxquels s'adonnent les trouble-fêtes (« griefers »), ces individus résolus à nuire aux autres usagers dans les MUVE et les MMOG (Bakioglu 2009) et qui, de leur point de vue, jouent, alors que du point de vue de leurs victimes, ils harcèlent. Un MUVE tel que *Second Life* revêt un statut ambigu à l'égard du jeu, puisqu'il favorise le jeu, mais également des comportements qui font partie de la vie ordinaire (par exemple, faire le tour des boutiques, flirter, etc.). Ainsi, « les événements ordinaires qui se produisent dans la vie quotidienne dans *Second Life* fusionnent avec sa plateforme et, ainsi, conduisent à l'assouplissement des frontières entre le jeu et la vie ordinaire¹⁸» (Bakioglu 2009, p. 8). Les trouble-fêtes croient agir dans les limites d'un espace de jeu, alors que les victimes de leur harcèlement se situent hors de cet espace, utilisant généralement *Second Life* comme un espace

¹⁶ « Games maintain a boundary from so-called "real life» in both time and space ».

¹⁷ Schneider et Kortuem (2001) définissent les jeux pervasifs « comme un jeu de rôle grandeur nature qui est augmenté à l'aide de l'informatique et les technologies de communication d'une manière qui combine ensemble les espaces physique et numérique (p. 2 [nous traduisons]) (« We define a Pervasive Game as a LARP game that is augmented with computing and communication technology in a way that combines the physical and digital space together »).

¹⁸ « the ordinary events that occur in the daily life in *Second Life* merge with the game play that emerges within its platform, and thus, lead to the loosening of the boundaries between play and ordinary life ».

de discussion particulièrement élaboré et aussi près de la « vraie vie » que les espaces ouverts par d'autres médias de communication.

Ceci étant dit, il convient de constater que la définition de Salen et Zimmerman que nous avons citée plus haut se rapporte aux *games* et non aux phénomènes de *play*, ce qui explique pourquoi les formes de jeu que nous venons de décrire puissent en être exclus. Nous verrons toutefois que la division du jeu en deux types d'activités distinctes, *game* et *play*, peut être remise en question.

1.1.2. Jeu : play ou game ?

En français, le jeu est décrit par un terme unique, « jeu », là où l'anglais distingue le *play* et le *game*. Selon Salen et Zimmerman (2004), le *game* est un sous-ensemble du *play*, mais le *play* est également englobé par le *game*. Le *play* est une forme de jeu libre. Un exemple cité est celui de deux chiens qui se pourchassent pour s'amuser. Le *game* est quant à lui un *play* formalisé, c'est-à-dire un jeu auquel on a adjoint des règles formalisées, qu'il s'agit de respecter pour être en compétition et gagner. C'est en ce sens que le *game* est un sous-ensemble du *play*. Mais le *game* englobe également le *play*, dans la mesure où le *play* peut être considéré comme une forme d'expérience de jeu au sein d'un *game*.

Selon Frasca (2003), le *play* est assimilable à la *paidia* et le *game*, au *ludus*. Pour le sociologue Roger Caillois (1967 [1958]), la *paidia*, du grec « παιδιά », qui se rapporte à l'enfance, au jeu d'enfant (Greek Word Study Tool 2013a), représente la nature instinctive et incontrôlée du jeu, un « principe de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (Caillois 1967 [1958], p. 48). Sous sa forme la plus pure, elle est exempte de règles. À l'inverse, le *ludus*, que le dictionnaire latin Olivetti traduit par « jeu, distraction, passe-temps, amusement, délasserment, divertissement » (Olivetti et Olivetti 2003), apparaît comme le « goût de la difficulté gratuite » (Caillois 1967 [1958], p. 75). Il discipline la *paidia*, qui devient, dès lors, *paideia*, éducation de l'enfant (Greek Word Study Tool 2013b) en la soumettant à l'arbitraire et à l'accomplissement d'objectifs dont il rend l'atteinte problématique par l'adjonction d'obstacles qui nécessitent des efforts et de l'ingéniosité.

Nous avancerons que *paidia* et *ludus*, sous leur forme la plus pure, ne constituent pas en soi des jeux. C'est plutôt à partir du moment où ces deux tendances sont coprésentes au sein de la même activité qu'il y a vraiment lieu de parler de jeu. C'est ce que la citation suivante, de Caillois, nous permet d'affirmer :

En général, les premières manifestations de la *paidia* n'ont pas de nom et ne sauraient en avoir, précisément parce qu'elles demeurent en deçà de toute stabilité, de tout signe distinctif, de toute existence nettement différenciée [...] Mais aussitôt qu'apparaissent les conventions, les techniques, les ustensiles, apparaissent avec eux les premiers jeux caractérisés : saute-mouton, cache-cache, cerf-volant, le toton, la glissade, colin-maillard, la poupée « (p. 79).

Ces ustensiles, ces conventions et ces techniques à l'origine du jeu sont motivés par le *ludus*, « qui apparaît comme le complément et comme l'éducation de la *paidia*, qu'il discipline et qu'il enrichit » (p. 80). Mais si le *ludus* discipline la *paidia*, cette dernière, en retour, apporte de l'indétermination dans le jeu, une certaine liberté. Bien que Caillois n'en dise rien, une forme pure de *ludus* ne constitue pas non plus du jeu. Un jeu où tous les éléments constitutifs sont prééglés, où les règles sont inflexibles et ne prévoient aucune liberté pour le joueur n'est pas un jeu, mais un ensemble de procédures. Ces deux pôles relèvent d'un continuum qui enrichit notre compréhension du jeu en général. Ce ne sont pas deux phénomènes distincts (*game/play*, *ludus/paidia*), comme l'écrit Frasca, ni même un phénomène englobé par un autre (Salen et Zimmerman), mais bien deux tendances à la fois antagoniques et insécables qui participent au même phénomène, le jeu.

Notre lecture du phénomène ludique rejoint celle d'Henriot (1989). Parmi les définitions du jeu apportées par les dictionnaires de la langue française, constate ce dernier, l'une d'elle apparaît *a priori* comme secondaire et décrit le jeu comme marge de liberté dans un espace contraint. Il suffit de penser au jeu mécanique qui permet au piston de manœuvrer dans le cylindre ou à l'ébat d'une horloge. Ainsi « le mouvement relativement imprévisible, capricieux, de ce qui "joue" se produit dans des limites relativement déterminées, à l'intérieur d'un espace calculable » (p. 90). Dès lors, si l'on fait de cette définition marginale la définition centrale du jeu, exercice auquel se prête Henriot, le jeu apparaît bel et bien en tant qu'interpénétration de la *paidia* et du *ludus*. Toutefois, en opposant le *play* comme jeu libre et le *game* comme jeu formalisé, Frasca et Salen et Zimmerman dichotomisent le phénomène du jeu et engendrent de l'ambiguïté dans la définition du jeu. En effet, où débute la formalisation ? Quand le *play*

devient-il *game* ? Afin d'illustrer cette aporie, prenons l'exemple d'un enfant jouant à la poupée. À première vue, il s'agit d'un *play* non formalisé. Il n'existe aucune structure de règles dictant la conduite de l'enfant. Pourtant, l'enfant, dans sa relation avec sa poupée, s'impose de lui-même un cadre réglementé : son comportement est une simulation du réel, de la relation entre une mère ou un père et son enfant, une relation régie par des savoir-faire et des règles sociales. Jouer à la poupée a-t-il le même degré de formalisation que jouer aux échecs ? Évidemment non. Pourtant, les deux jeux, sous l'éclairage que nous venons d'apporter, peuvent être classés dans la catégorie des jeux formels.

Nous l'avons vu, Caillois qualifie le *ludus* comme le « goût de la difficulté gratuite » (p. 75). Or, cette difficulté survient lorsque des règles rendent plus difficile le défi à relever en situation de jeu. Toutefois, on ne spécifie pas l'origine de ces règles. Et si l'on considère le jeu comme un continuum entre la *paidia* et le *ludus*, il est toujours possible de positionner les jeux aux règles autodéterminées plus près du pôle « *paidia* » et les jeux aux règles déterminées par une entité extérieure aux joueurs plus près du pôle « *ludus* » sans pour autant créer deux types distincts de jeux : formalisés ou non formalisés.

Prenons un autre exemple où la dichotomisation du jeu en *play* et *game* cause problème : Salen et Zimmerman (2004) illustrent le *play* à l'aide de deux chiens qui se pourchassent pour s'amuser. Est-ce un meilleur exemple de jeu libre, non formalisé ? Pas si l'on se fie à la théorie du jeu et du fantasme de Gregory Bateson (1977), qui considère que l'activité ludique repose sur la capacité des joueurs à métacommuniquer sur leur activité, de sorte que chacun comprenne que ladite activité n'est qu'un simple jeu. Ainsi, c'est en métacommuniquant que les chiens (des loutres, dans le cas des observations de Bateson) évitent que leur poursuite ne dégénère en un combat réel. Il apparaît donc que la distinction entre *play* et *game* soit problématique, dans la mesure où aucune forme de jeu n'est totalement dépourvue d'une structure de règles.

Plutôt que de séparer le jeu en deux sphères d'activités, nous suggérons de conserver un terme unique pour rendre compte du spectre complet des objets et des activités qualifiés de « jeux », comme le fait déjà la langue française. Toutefois, puisque les activités et les objets entrant sous

cette dénomination et que leur degré de formalisation est variable, il est possible d'employer les expressions « jeux à dominante paidique » et « jeux à dominante ludique » selon qu'un jeu tend vers le pôle *paidia* du continuum ou son pôle *ludus*, à l'égard de son degré de formalisation. Ces expressions constituent une alternative à la dichotomie opérée par les termes anglais *play* et *game* ou par les termes *paidia* et *ludus* entendus dans les *game studies* (chez Frasca, notamment) comme entités distinctes.

Comme nous l'avons vu plus haut, la définition de Salen et Zimmerman (2004) se rapporte au *game* et non au *play*, ce qui signifie l'exclusion des activités relevant de ce dernier, soit, *grosso modo*, l'ensemble des jeux à dominante paidique, à commencer par les jeux d'enfants et les jeux de rôle sans système. La raison invoquée par les deux auteurs est qu'une définition tenant compte du *play* donnerait lieu à une gamme d'activités trop large : « Although these activities might be considered play, we are looking for a definition that more narrowly addresses the particular instance of games¹⁹ » (p. 76). Une telle exclusion n'est pas étonnante, dans la mesure où les deux auteurs s'intéressent principalement à l'étude des jeux vidéo, dont la nature procédurale (Murray 1998) en fait des jeux à haut degré de formalisation, donc à dominante ludique. Pourtant, nous avons vu, avec notre critique de l'usage du *play* et du *game* comme activités distinctes, qu'une définition du *game* devrait inclure les jeux à tendance paidique autant que les jeux à tendance ludique, la formalisation des jeux étant une question de degré et non une frontière divisant ce qui est formalisé de ce qui ne l'est pas.

Après avoir vu une définition du jeu qui faisait de ce phénomène un objet, nous verrons avec Caillois qu'il est possible de définir le jeu comme une activité née de l'attitude ludique des joueurs. Notons que bien que la définition de Salen et Zimmerman apparaisse comme essentialiste et restrictive, ces derniers ne sont pas dupes de la difficulté engendrée par la circonscription d'un phénomène aussi complexe dans un cadre rigide ni du fait que la définition du jeu varie d'un individu à l'autre, ce qui, au final, donne raison à Henriot sur la nature historiquement et culturellement mouvante du jeu. Ainsi, ils écrivent :

¹⁹ Bien que [certaines] activités puissent être considérées comme du *play*, nous recherchons une définition plus restrictive qui aborde le cas particulier des *games*¹⁹ » (p. 76 [nous traduisons]).

Parfois, la réponse à la question de savoir si un jeu est un jeu réside dans l'oeil de celui qui regarde. Toute définition d'un phénomène aussi complexe que les jeux va à la rencontre des cas où l'application de la définition est un peu floue. Plutôt que de considérer ces moments comme une rupture de la définition, nous les considérons comme des occasions précieuses pour comprendre les jeux dans leur ensemble²⁰ (p.82 [nous traduisons]).

1.1.3. La définition des jeux par Caillois

Caillois (1967 [1958]) établit lui aussi, en s'inspirant de Huizinga, une série de critères permettant de définir le jeu, lequel est vu comme libre, séparé, incertain, improductif, réglé et fictif. Ces critères, comme ceux de Salen et Zimmerman, apparaissent fragiles devant la nature évanescence de l'idée de jeu au regard du passage du temps et des spécificités culturelles. Par exemple, comme nous l'avons vu, plusieurs types de jeux brouillent les frontières entre la « vraie vie » et le jeu, de sorte qu'ils ne se déroulent pas dans un espace séparé. Quant au critère d'improductivité, il est remis en question par des activités telles que le *gold farming*²¹ (Castronova 2005) (Dibell 2006), bien qu'il soit possible de qualifier ces activités de formes de corruption du jeu plutôt que de formes de jeu en tant que tel. Enfin, la mise entre parenthèses des lois de la vie ordinaire dans les jeux est questionnable, dans la mesure où certains liens sociaux existant hors du jeu réapparaissent à l'intérieur des jeux, à l'image des liens amicaux ou amoureux qui se tissent parfois entre deux joueurs.

En raison de leurs limites, nous ne retiendrons pas les critères de Caillois pour notre propos. Toutefois, nous retiendrons du même auteur la description de quatre types constitutifs du jeu vu en tant qu'activité répondant à quatre formes d'impulsions qui motivent les joueurs à s'engager dans une activité ludique. Ces types sont l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*. Les jeux correspondant à l'*agôn* se rapportent à la compétition. Ceux qui correspondent à l'*alea* reposent sur le hasard. Les jeux de type « *mimicry* » sont fondés sur l'acceptation temporaire de l'illusion et demandent aux joueurs de feindre une personnalité et une identité autre que la leur. Enfin, les jeux de type « *ilinx* » sont affaire de vertige, d'ivresse. Ils donnent lieu à la perte de

²⁰ Sometimes the answer to the question of whether or not a game is a game rests in the eye of the beholder. Any definition of a phenomena as complex as games is going to encounter instances where the application of the definition is somewhat fuzzy. Rather than seeing these moments as a breakdown of the definition, we view them as valuable opportunities to understand games as a whole.

²¹ Le *gold farming* est le fait de jouer à des MMOG en vue de créer des avatars puissants qui sont revendus par la suite à d'autres joueurs (Dibell 2006).

contrôle, le transport hors de soi. *Agôn*, *alea*, *mimicry* et *ilinx* permettent de dépasser les apories liées à la définition du jeu en tant qu'objet et de le définir plutôt comme activité née d'une attitude ludique.

Par exemple, Caillois écrit, à propos de l'*alea* et de l'*agôn* :

Que ce soit lors d'un pari ou à la loterie, à la roulette ou au baccara, il est clair que le joueur observe la même attitude. Il ne fait rien, il attend la décision du sort. Au contraire, le boxeur, le coureur à pied, le joueur d'échecs ou de marelle mettent tout en œuvre pour gagner (p. 46-47).

La première attitude trahit la passivité, alors que la seconde est propre à un esprit compétitif. La *mimicry*, chez Caillois, apparaît comme la volonté de prendre part à une fiction en interprétant un personnage et l'*ilinx*, comme une forme d'abandon de l'individu devant des forces qui prennent l'ascendance sur lui (la force centrifuge des manèges, par exemple).

1.1.4. Rencontre d'Henriot et de Caillois

C'est à l'aide du rapprochement que nous venons d'opérer entre Caillois et Henriot que nous obtenons les éléments clés de notre entreprise de définition des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel. De Caillois, nous retenons une définition du jeu comme interpénétration de la *paidia* et du *ludus* ainsi que les attitudes ludiques qui président aux JRPEV que sont la *mimicry* et l'*agôn* (voir section 1.1.2. **Jeu : play ou game ?**). De Henriot, nous retenons, d'une part, l'idée de médiation ludique selon laquelle le jeu n'existe que parce qu'il y a intention et attitude ludiques de la part du joueur et que cette intention et cette attitude sont appliquées à un objet ou à une situation qui se prêtent au jeu, qui sont jouables. D'autre part, nous gardons en mémoire la nature culturellement et historiquement située des JRPEV, de sorte que nous les définirons au regard du contexte culturel qui les a vu naître, la culture participative (Jenkins 2006a; 2006b), et du contexte historique qui sous-tend le jeu de rôle. Ce rapprochement donnera donc lieu à une entreprise de définition axée sur la description d'un phénomène plutôt que la mise de l'avant de critères définitionnels essentiels, une entreprise soucieuse de rendre compte des JRPEV d'abord en tant qu'activités ludiques, tout en n'omettant pas de rendre compte de la structure qui rend ces activités possibles.

1.2. Notion de jeu de rôle

À la suite d'un inventaire des définitions portant sur les jeux de rôle, Hitchens et Drachen (2009) constatent que celles-ci peuvent être réparties en deux classes : les définitions dans lesquelles sont décrits les jeux de rôle en tant qu'objets et mécanismes de jouabilité (ou structure ludique) et les définitions qui concentrent leur attention sur le processus et l'expérience du jeu de rôle²². Au regard du concept de médiation ludique, il serait vain de séparer l'expérience ludique et l'objet ludique ou le processus et la structure, puisque, dans une perspective holiste, ils sont solidaires. Dans cette section, nous adopterons un point de vue métathéorique sur les principales définitions du jeu de rôle diffusées au sein des *game studies* afin de mettre au jour les composantes principales qui caractérisent ce phénomène. Nous chercherons à obtenir un substrat de ces définitions qui se rapporterait indistinctement à l'ensemble des types de jeu de rôle (sur table, grandeur nature, pervasif, numérique, etc.) afin de déterminer en quoi les JRPEV sont eux-mêmes représentatifs des jeux de rôle et ce qui en fait un type distinct.

1.2.1. Le rôle et le personnage

La plupart des définitions font du jeu de rôle un processus, un moyen ou une activité par lequel ou laquelle les participants (joueurs ou maîtres de jeu) incarnent, contrôlent ou s'immergent dans un ou des personnages ou jouent, incarnent ou s'immergent dans un ou des rôles. Cette dimension est présente, notamment, chez Choy (2004), Fine (1983), Flood (2006), Gade (2003), Harviainen (2003), Heliö (2004), Henriksen (2002), Jarl (2009), Koljonen (2003), Lortz (1979), Mann (1956), Montola (2003; 2007; 2009a), Morgan (2003), Padol (1996), Pettersson (2006), Pohjola (2003a), Salen et Zimmerman (2004), Stenros et Hakkarainen (2003) et Tychsen, Newman, Brolund et Hitchens (2007).

Chez certains auteurs, le jeu de rôle est un acte qui s'apparente au jeu d'acteur. Flood (2006), par exemple, le considère comme une forme d'improvisation théâtrale accompagnée de lancers de dés et d'une structure de règles. Jarl (2009), quant à lui, écrit que « [l]'acte du jeu de rôle est l'acte de jouer [jeu d'acteur] – dès que vous vous engagez dans une personnalité différente de la

²² Ces deux classes reconduisent le débat « player-centric view / game centric view » dans le cadre des jeux de rôle.

vôtre, que le jeu entre dans le domaine du jeu [d'acteur]²³ « (p. 23). Selon Montola (2009a), le personnage incarné par le joueur constitue son identité diégétique (son identité dans le monde du jeu). Montola retient ici la définition postmoderne de l'identité mise de l'avant par Stenros et Hakkarainen (2003). Ainsi, la distance qui sépare le personnage et le joueur empêche ce dernier d'entrer totalement en immersion dans le monde du jeu²⁴ et offre une importante distinction entre le succès exogène du joueur (l'atteinte de ses objectifs personnels, indépendants de ceux des personnages) et le succès diégétique du personnage (l'atteinte des objectifs qu'il pourrait se fixer lui-même s'il existait réellement, comme devenir roi, par exemple)²⁵. Le personnage comme identité diégétique remplit plusieurs fonctions : il permet au joueur d'agir par procuration, lui sert de point focal dans sa diégèse et représente la mesure de son pouvoir dans le monde du jeu en tant que combinaison d'attributs mentaux et physiques, d'histoires personnelles et de liens sociaux. Certains autres auteurs, Hitchens et Drachen (2009), Salen et Zimmerman (2004), Stenros et Hakkarainen (2003) et Tychsen, Hitchens, Brolund et Kavaklli (2006), par exemple, caractérisent le jeu de rôle comme le fait de contrôler un personnage ou les actions d'un personnage. Enfin, il est des auteurs qui pensent l'incarnation d'un personnage en termes d'immersion²⁶ : c'est le cas de Harviainen (2003), Henriksen (2002) et Pohjola (2003a), ce dernier parlant d'immersion dans une « conscience extérieure²⁷ » (p.34).

Ces trois types de relations entre le joueur et un rôle ou un personnage, jouer (« acting ») un rôle, s'immerger dans un personnage et contrôler un personnage, apparaissent à première vue comme semblables. Pourtant, l'idée selon laquelle le joueur contrôle un personnage revêt ou permet une connotation instrumentale qui est absente du fait de jouer un rôle ou de s'immerger dans un personnage, ce dernier n'apparaissant, dès lors, que comme le simple véhicule à l'aide duquel le joueur interagit avec les autres joueurs, avec la structure formelle du jeu ou avec ses aspects diégétiques. Il y a là une distanciation supplémentaire qui ne figure pas dans le fait

²³ « The act of role-playing is the act of acting – as soon as you take on a different persona than your own, play enters the realm of acting ».

²⁴ Le monde du jeu (que nous définirons en détails dans la section **1.2.4. Le monde du jeu**) est le lieu fictif où surviennent les événements vécus ou appréhendés par les personnages.

²⁵ Sur la distinction entre endogène, exogène et diégétique, voir section **1.2.5. La structure formelle**.

²⁶ Nous reviendrons plus loin sur cette notion qui, dans l'étude des jeux vidéo en général et des jeux de rôle en particulier est polysémique et controversée.

²⁷ « Role-playing is immersion (“eläytyminen”) to an outside consciousness (“a character”) ».

d'incarner un rôle ou un personnage, ou encore de s'immerger dans un personnage. Dans le jeu d'acteur (« acting »), il y a en effet l'idée d'identification avec le personnage, ce que souligne Padol (1996), et dans l'immersion, l'idée selon laquelle le joueur immergé expérimente réellement ce que son personnage expérimente (Pohjola 2003a; 2003b²⁸), que l'on retrouve aussi conceptualisée par le collectif de rôlistes scandinaves *Jeepform* sous le terme de « bleed »²⁹.

Il est possible de voir dans le spectre des relations joueur - rôle/personnage présenté ci-dessus la manifestation de la coprésence, au sein des jeux de rôle, de deux attitudes adoptées par les joueurs et relayées par les chercheurs, soit une attitude motivée par la *mimicry* et une autre par l'*agôn* (Caillois 1967 [1958]). Ces deux attitudes sont constitutives de deux styles de jeu antagoniques observables dans les jeux de rôle, soit le style mimétique et le style optimisateur-agonistique.

Le style mimétique, vers quoi pointent les expressions « incarnation d'un rôle/personnage » et « immersion dans un personnage ») et que la culture des jeux de rôle qualifie de jeu « rôliste » (ou « RP », en anglais, pour « Role-play »), désigne la conjonction entre le fait d'incarner un personnage et de le faire manœuvrer avec un certain degré de flexibilité dans un environnement imaginaire (Fine 1983) (Lortz 1979), dans un cadre diégétique (Stenros et Hakkarainen 2003) ou dans une histoire que les personnages créent et partagent (Koljonen 2003). La différence entre « incarnation d'un rôle/personnage » et « immersion dans un personnage » est alors une question de degré d'identification. Dans le second cas, il est plus élevé, favorisé par le partage d'une expérience commune au joueur et au personnage.

Le style optimisateur-agonistique (vers quoi pointe l'expression « contrôler un personnage »), que l'on appelle, parmi les adeptes de jeux de rôle, le « power leveling », est un style de jeu axé sur la montée en puissance du personnage qui passe par la compétition et l'optimisation des

²⁸ Ainsi, Pohjola (2003b) définit l'expression « to eläytyä » comme le fait de « s'immerger soi-même dans un personnage, de penser, d'expérimenter et de ressentir à travers le personnage » (p. 34 [nous traduisons]) (« to immerse yourself into a character, to think, experience and feel through the character »).

²⁹ Le « bleed » est l'expérience psychologique du jeu, une approche basée sur l'identité narrative. Le « bleed-in » se rapporte à l'influence du joueur sur le personnage et le « bleed-out », l'influence cognitive, émotionnelle ou psychologique du personnage sur le joueur (White et al., 2012).

actions en vue de l'obtention de résultats quantifiés. Le fait de « contrôler un personnage » se conjugue non pas, comme dans le cas du style mimétique, avec une interaction avec la fiction, mais plutôt à une interaction avec la structure formelle du jeu. Nous reviendrons plus loin sur ces deux styles de jeu qui nous apparaissent centraux dans la définition de l'expérience vidéoludique dans les JRPEV (section **2.2.1. Style de jeu : l'axe mimétisme-optimisation agonistique**).

Dans le cadre des JRPEV, par opposition aux jeux de rôle grandeur nature ou aux jeux de rôle sans système, le joueur n'incarne pas physiquement son personnage; il manipule plutôt un avatar, soit une représentation tridimensionnelle de son personnage contrôlée à l'aide de l'interface logicielle qui lui permet de naviguer dans l'environnement virtuel, du clavier de son ordinateur et de sa souris. À l'aide de cet avatar, le personnage circule dans l'environnement du jeu et interagit avec lui, de même qu'avec d'autres usagers. Son apparence est configurable et il peut être agrémenté d'accessoires (vêtements, bijoux, armes, etc.). Les actions qu'il est en mesure de poser sont inscrites dans l'interface logicielle et des scripts supplémentaires permettent d'élargir le spectre de ces actions. Les scripts et les accessoires sont produits (puis vendus ou donnés) par les usagers eux-mêmes.

1.2.2. L'organisation sociale

Les jeux de rôle renferment une structure du pouvoir (Montola 2007) qui divise les participants entre joueurs et arbitres. Les arbitres sont aussi appelés « maîtres de jeu » ou « maîtres du donjon ». La sphère de pouvoir des joueurs se rapporte à leurs personnages, aux décisions qu'ils prennent pour eux, alors que le maître de jeu assure la bonne marche du jeu en tant que metteur en scène (Morgan 2003) ou en tant que planificateur de l'expérience des joueurs (Pettersson 2006), contrôle des personnages avec lesquels les personnages des joueurs interagissent (appelés « personnages non joueurs»), arbitre les situations de disputes couvertes ou non par des règles, crée le décor, l'environnement et le cadre diégétique du jeu (Hitchens et Drachen 2009) (Montola 2007) (Padol 1996) (Stenros et Hakkarainen 2003).

Selon Montola (2007), l'arbitre prend toutes les décisions autres que celles prises par les joueurs par le biais de leur(s) personnage(s). Stenros et Hakkarainen (2003) abondent dans ce

sens, lorsqu'ils considèrent que l'arbitre possède un pouvoir total sur les situations de jeu créées et sur ce qui peut être ajouté ou non au cadre diégétique. Selon ces deux auteurs, les joueurs contrôlent non seulement les actions de leur personnage, mais ils conçoivent aussi sans contraintes leur propre interprétation des événements du jeu. Toutefois, lorsqu'ils extériorisent cette interprétation et que celle-ci s'avère pertinente pour la diégèse, elle doit recevoir l'approbation du maître de jeu pour être intégrée au cadre diégétique du jeu. Le maître de jeu remplit de la sorte le rôle de « garde-barrières (« gatekeeper ») de la diégèse. Stenros et Hakkarainen spécifient qu'au-delà du contrôle exercé par l'arbitre, ce dernier doit néanmoins transférer aux joueurs une part de son pouvoir pour que leurs interactions deviennent significatives. Dans les faits, la dynamique sociale qui sous-tend un groupe de joueurs et leur maître de jeu affecte la structure du pouvoir et l'équilibre de cette structure entre les deux types de participants est variable (Hitchens et Drachen 2009). La structure du pouvoir apparaît donc comme flexible, puisque, selon Fine (1983), elle laisse place à des négociations entre eux au niveau des règles du jeu et de leur application.

Minimalement, pour qu'il y ait jeu, il faut la présence d'au moins deux participants. Toutefois, Arjoranta (2011) et Heliö (2004) affirment qu'un programme informatisé peut constituer un participant, c'est ce qui explique que les jeux de rôle numériques solo (jeux à un seul joueur) soient considérés comme des jeux de rôle.

Dans le cadre des JRPEV, les participants se répartissent entre joueurs et administrateurs et/ou modérateurs. Par « administrateurs », il faut entendre les propriétaires ou les locataires des environnements virtuels où se déroulent les jeux de rôle. Les administrateurs et les modérateurs incarnent eux aussi un ou des personnages, mais comme les maîtres de jeu, il leur incombe, en plus, d'arbitrer les conflits, d'élaborer les règlements en vigueur sur l'espace qu'ils gèrent – bien que cette tâche puisse être l'objet de négociations entre les différents types de participants – et de les appliquer. Ils sont également responsables de la conception des environnements virtuels. Toutefois, comme ils ne contrôlent pas les interactions qui ont lieu entre les joueurs et les événements qui en résultent lorsque ceux-ci n'exigent pas leur arbitrage, leur pouvoir sur le monde du jeu est limité. Si, selon Pohjola (2003b), le maître de jeu est l'auteur des jeux de rôle, les administrateurs et les modérateurs n'ont pas une influence aussi profonde sur la création des événements qui surviennent dans le cadre des JRPEV. De fait, les joueurs peuvent se passer de

tout arbitrage (toutefois, lors de conflits, cela peut mener à une rupture pure et simple du jeu et à une sortie des joueurs hors des cadres ludique et diégétique pour entrer dans des cadres méta-ludiques et méta-textuels³⁰) et créer eux-mêmes des scénarios qui guideront les actions des personnages.

Nous désignerons sous le concept de « communauté herméneutique conflictuelle » l'organisation sociale formée par les joueurs de JRPEV dans la section **2.3. La dynamique sociale dans les JRPEV : la communauté herméneutique conflictuelle.**

1.2.3. Le support physique, la structure formelle et le monde du jeu

Henriot (1989) souligne que la langue française donne au terme « jeu » trois définitions, lesquelles sont relayées par les dictionnaires : le matériel ludique, la structure ludique et la pratique ludique en tant que telle. Ces trois acceptions se retrouvent aussi dans les jeux de rôle, mais il en manque une quatrième qui rendrait compte de l'espace de fiction généré par la rencontre de la pratique et de la structure ludiques : le monde du jeu.

Le matériel, dans le cadre des jeux de rôle, est souvent employé pour différencier les types de jeux de rôle vus comme objets. Les jeux de rôle sur table sont constitués de feuilles de papier, de crayons, de manuels de jeu, de dés et parfois de figurines. Les jeux de rôle grandeur nature reposent sur un environnement physique, un décor (une forêt, la reconstitution d'un village médiéval ou d'un château, etc.). Les jeux de rôle numériques, enfin, sont constitués de codes de programmation et d'une interface logicielle. La structure ludique (ou « formelle ») est, quant à elle, constituée d'un ensemble de paramètres et de règles qui permettent l'émergence d'un monde du jeu au sein duquel et avec lequel les personnages incarnés par des joueurs interagissent. On constate une étroite relation entre le support physique, la structure formelle et le monde du jeu qui caractérisent tout jeu de rôle. Du support matériel dépend comment la structure formelle sera appliquée : les règles et la simulation seront-elles énoncées verbalement par un maître de jeu qui se réfère à un manuel de jeu ? Les paramètres qui en découlent seront-ils déterminés par un lancer de dés, comme dans les jeux de rôle sur table, ou résulteront-elles d'un calcul et de règles appliqués automatiquement par un logiciel, comme dans les jeux de

³⁰ Voir la section **2.1.1.2. Le cercle magique et les cadres de l'expérience.**

rôle numériques ? De la structure formelle, enfin, dépend le monde du jeu. En effet, les lois constitutives d'un univers de fiction dans lequel les joueurs évoluent par le biais de leur personnage sont formalisées sous formes de règles et de paramètres.

1.2.4. Le monde du jeu

Qu'est-ce que le monde du jeu (« game world ») dans le contexte des jeux de rôle ? Il s'agit d'un lieu imaginaire (ou fictif), caractérisé de manière à la fois spatiale et temporelle, à l'intérieur duquel des séquences d'événements surviennent. Les personnages incarnés par les participants interagissent avec ce lieu et le modifient par leurs actions. Il est régi par des lois qui lui sont propres et qui ne correspondent pas nécessairement aux lois de notre monde physique, comme c'est le cas lorsqu'il relève de genres tels que la science-fiction, le fantastique ou le médiéval-fantastique (Fine 1983) (Gade 2003) (Hitchens et Drachen 2009) (Holter 2007) (Jenkins 2006) (Morgan 2003) (Padol 1996).

Chez Montola, le concept de « cadre diégétique » recoupe celui de « monde du jeu ». Comme nous l'avons déjà mentionné, la diégèse est l'univers spatio-temporel au sein duquel les personnages des joueurs évoluent dans le cadre d'un jeu de rôle. Pour Montola (2003), le terme « diégèse » revêt deux significations dans l'étude des jeux de rôle : il est soit un monde fictif, signification qui le rapproche de la définition de Genette (1972), soit ce qui est considéré comme vrai dans un tel monde. Cette dernière définition est celle retenue par Montola lui-même, de même que par Pohjola (2003a) et Stenros et Hakkarainen (2003). Ainsi, Montola (2003) définit la diégèse comme la somme des informations portant sur le monde du jeu, les lois qui régissent sa réalité fictionnelle, les verbalisations des joueurs et des maîtres de jeu durant la partie, de même que leurs pensées, leurs émotions et leurs actions. La diégèse représente donc les éléments constitutifs du monde du jeu ou du cadre diégétique. Si Stenros et Hakkarainen (2003) décrivent la diégèse comme ce qui est objectivement vrai dans le cadre diégétique d'un jeu, Montola (2003), quant à lui, préfère parler de diégèses subjectives. En effet, il ne peut y avoir une seule diégèse objective perçue de la même façon par l'ensemble des participants d'une même partie : les participants (joueurs et maîtres de jeu) n'extériorisent qu'une partie de leur propre diégèse (les sentiments et les pensées de leur personnage, par

exemple, ne sont pas toujours exprimés devant les autres participants) et ne partagent donc pas la même perspective sur le monde du jeu.

Salen et Zimmerman (2004) emploient les termes « monde imaginaire » et « cadre narratif » pour désigner le monde du jeu. Tychsen, Hitchens, Brolund et Kavaklli (2006) parlent quant à eux de « monde fictionnel », un monde établi par les prémisses du jeu. Morgan (2003), enfin, fait référence à un monde de faire-croire (« make-believe ») dans lequel les joueurs font semblant : « les jeux de rôle permettent au joueur de prétendre [de faire comme si] dans un monde de faire-croire³¹ » (document non-paginé [nous traduisons]). Le monde du jeu lui apparaît comme une « toile de fond » (« a dynamic backdrop ») dans lequel les joueurs éprouvent une expérience par le biais d'un « récit spontané au sein duquel [leurs] personnages [...] sont appelés à prendre une part active » (document non-paginé [nous traduisons])³². L'auteur utilise également le terme « campagne » (« campaign »), pris dans le sens de « campagne militaire, comme synonyme de « monde du jeu ». Néanmoins, ce terme rend plutôt compte d'un ensemble d'événements que du lieu dans lequel ils se déroulent, ce qui contredit sa propre définition du monde du jeu.

Dans certains articles, il est fait mention du terme « environnement » (« surroundings ») plutôt que monde du jeu : chez Gade (2003), Koljonen (2003), Pettersson (2006) et Pohjola (2003a), notamment. Toutefois, il convient de ne pas assimiler l'environnement au monde du jeu. En effet, selon Gade (2003), qui écrit au sujet des jeux de rôle grandeur nature, l'environnement du jeu est un espace qui recoupe le lieu physique au sein duquel les personnages des joueurs interagissent, alors que le monde du jeu déborde cet environnement. Par exemple, dans les jeux de rôle goréens organisés sur *Second Life*, il est possible de désigner comme environnements les villes et les villages qui ont été créés numériquement en trois dimensions et dans lesquels les personnages des joueurs interagissent, alors que la planète Gor dans son entièreté, son passé, son présent et son futur constituent leur monde du jeu. Choy (2004) abonde dans ce sens lorsqu'il distingue l'environnement fictif dans lequel les personnages interagissent, qu'il décrit comme une construction mythique et fantaisiste, et le monde du jeu dont les joueurs affectent le

³¹ « Role-playing games allow the player to pretend in a world of make believe ».

³² « a spontaneous narrative in which the player's characters are meant to take an active part ».

cours par les actions qu'ils posent par l'intermédiaire des rôles qu'ils incarnent. Bien qu'il recoupe un environnement physique concret, l'environnement du jeu ne doit pas être assimilé à celui-ci : il convient en effet de ne pas le confondre avec ce que nous avons désigné comme le support matériel du jeu (ou sa représentation tridimensionnelle).

Montola (2003), nous l'avons vu, prend le soin de distinguer le cadre diégétique d'un jeu et les diégèses subjectives qui le constituent, en spécifiant que les joueurs, ne partageant pas une diégèse unique, possèdent sur le cadre diégétique, le monde du jeu, une perspective qui leur est propre ; une perspective partielle.

Makela, Koistinen, Siukola et Turunen (2005) distinguent eux aussi plusieurs dimensions composant le monde du jeu. Selon leurs propres termes, les faits, les attentes et les espoirs d'un joueur liés à la réalité imaginaire qu'il expérimente sont constitutifs d'un espace conceptuel appelé « espace imaginaire ». Dans un jeu de rôle joué par un groupe de participants, les espaces imaginaires de chacun se superposent pour créer un espace imaginaire partagé où ont lieu leurs interactions. Cet espace est intégré à « l'espace partagé d'imagination », lieu qui inclut aussi les autres faits, attentes et intentions se rapportant au jeu de rôle tels que les contrats sociaux implicites et explicites concernant les manières de jouer. Cette distinction soulève un point intéressant : l'interpénétration, dans les jeux de rôle, de plusieurs sphères, niveaux ou cadres: ici, l'espace fictif ouvert par le jeu est meublé par des considérations qui peuvent appartenir aux seuls joueurs plutôt qu'aux personnages et être d'ordre personnel ou ludique (les motivations qui poussent un joueur à jouer tel type de personnage, la dimension cathartique d'un événement survenu en situation de jeu, etc.), qui appartiennent donc au cadre primaire du joueur (au sujet des cadres constitutifs de l'expérience vidéoludique, voir *Les cadres dans les jeux de rôle*).

Pour Montola (2003), les règles du jeu constituent un élément essentiel dans la formation de la diégèse. Nous abondons dans ce sens, dans la mesure où elles formalisent en effet ce qui, dans le contexte du monde du jeu, prend la forme de coutumes ou de lois d'ordre social, physique, biologique, etc. Elles génèrent une simulation qui donne au monde du jeu sa cohérence interne, la simulation se définissant comme la représentation procédurale abstraite, numérique, limitée

et systématique de certains aspects de la réalité, dont des situations tirées du monde réel ou imaginaires (Salen et Zimmerman 2004). Elles permettent également aux joueurs d'interpréter les événements et les actions posées par leurs joueurs dans le cadre du monde du jeu en termes quantitatifs (dans le monde X , le sort magique Y engendre les conséquences Z) et qualitatifs (dans le monde X , la société est régie par un système de castes immuable). Les règles du jeu et la structure formelle, d'une part, et, d'autre part, le monde du jeu, sont donc interdépendants. Sans monde du jeu, la structure formelle est pure abstraction pour les joueurs qui ne peuvent l'interpréter en termes diégétiques. À l'inverse, sans structure formelle, le monde du jeu est informe et le joueur ne possède aucune emprise dessus. En effet, le monde du jeu ne peut en aucun cas être un espace jouable, puisqu'il n'existe aucune règle permettant de formaliser les décisions des joueurs en termes d'effets sur le monde du jeu.

1.2.5. *La structure formelle*

Selon Fine (1983), les jeux de rôle ont hérité leur structure formelle de leur ancêtre prussien, le « Kriegsspiele » ou, en français, le « jeu de simulation militaire », avec lequel il partage des règles de simulation et des éléments stratégiques. Les jeux de simulation militaire sont axés sur la recreation d'importantes batailles historiques. Ils sont nés au début du 19^e siècle et consistent en des déplacements de figurines sur des cartes en fonction de règles précises afin de mettre en œuvre des stratégies militaires. Dans les années 1960-1970 apparaissent des jeux de simulation militaire inspirés de mondes médiévaux-fantastiques tels que la Terre du Milieu de J. R. R. Tolkien, dépeinte dans *The Lord of the Rings*. En 1974, Gary Gygax et Dave Arneson, influencés par ces jeux et l'œuvre de Tolkien, donnent naissance au premier jeu de rôle sur table, *Dungeons & Dragons* (Bonenfant 2010).

La structure formelle des jeux de rôle est fournie par des règles, des paramètres et par des lancers de dés (ou, dans le cadre des jeux de rôle numérique, par des systèmes de calcul). Les résultats engendrés par cette structure sont imprédictibles. Contrairement aux règles des jeux en général (pensons au jeu de go ou aux échecs), les règles des jeux de rôle ne se traduisent pas par des conditions de victoire déterminées, de sorte qu'elles donnent lieu à des jeux basés sur la

coopération entre les joueurs plutôt que sur la compétition³³ (Dormans 2006) (Fine 1983). Toutefois, comme le soulignent Salen et Zimmerman (2004), si ces jeux sont dépourvus de conditions de victoire finale quantifiables, il est possible pour les joueurs de se fixer des objectifs temporaires à accomplir (abattre tel personnage, libérer tel autre, etc.).

La définition des jeux de rôle de Padol (1996) souligne l'interdépendance entre la structure formelle et le monde du jeu, lorsqu'elle qualifie ceux-ci de « faire-croire avec des règles » (document non-paginé). Ces règles, toujours selon elle, sont appliquées par un arbitre (un maître de jeu) et destinées à résoudre les disputes entre les joueurs, ce que mentionne également Morgan (2003). Selon Stenros et Hakkarainen (2003), elles ne font pas partie du cadre diégétique, bien qu'elles lui confèrent cohérence et jouabilité. Selon Gade (2003), les rôles incarnés par les joueurs interagissent avec la structure formelle (qu'il appelle « game mechanics », soit la « mécanique du jeu ») tout autant qu'avec les autres rôles, l'environnement du jeu et sa diégèse. Selon Montola (2009a), les structures du jeu sont de nature quantitative ou qualitative, selon qu'elles sont ou non réductibles à des nombres. Ce dernier met au jour trois types de règles du jeu :

- les **règles exogènes**, qui appartiennent au cadre social dans lequel se déroule le jeu (par exemple : *ne pas interrompre le maître de jeu lorsqu'il décrit une situation*) ;
- les **règles endogènes**, qui appartiennent à la structure du jeu (par exemple : *un coup d'épée inflige X points de dégât*) ;
- les **règles diégétiques**, qui constituent des règles dans le cadre de la fiction du jeu de rôle (par exemple : *porter une arme dans les limites de la ville est interdit*).

Les possibilités qu'ont les participants d'influencer le monde du jeu existent au niveau de chacun des types de règles susmentionnés.

³³ Nous écrivons, pour notre part : « donnent lieu *dans certains cas* à des jeux basés sur la coopération entre les joueurs plutôt que sur la compétition ». En effet, si les jeux de rôle sur table favorisent la coopération entre les joueurs et le partage d'objectifs communs, les jeux de rôle grandeur nature, les MMORPG et les JRPEV permettent que se tissent des relations antagoniques entre les joueurs, de sorte qu'ils forment des jeux compétitifs plutôt que coopératifs, au même titre que la plupart des jeux vidéo.

Les objectifs se divisent également en niveaux exogène, endogène et diégétique. Par exemple, vouloir éprouver du plaisir lors d'une partie relève du premier niveau, alors qu'aspirer à être le plus puissant mage de la Terre du Milieu relève du troisième. Les objectifs endogènes ne deviennent significatifs, quant à eux, que lorsqu'ils sont traduits en termes diégétiques. Ils sont toutefois omniprésents dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) tels que *World of Warcraft*.

Ces distinctions entre les différents types de règles et d'objectifs expriment l'étroite interpénétration entre l'activité ludique (et notamment le cadre social dans lequel elle a lieu), la structure formelle et le monde du jeu.

1.2.6. Le monde du jeu et les JRPEV

Quelles sont les caractéristiques du monde du jeu dans les JRPEV ? Comme c'est le cas dans les jeux de rôle grandeur nature, l'environnement dans lequel il est organisé recoupe en partie le monde du jeu. Cet environnement est physique dans le cas des jeux de rôle grandeur nature et virtuel dans le cas des JRPEV. Les caractéristiques de cet environnement sont décrites plus en détails dans la section **1.4. Notion de jeu de rôle participatif en environnement virtuel**. Le monde du jeu est donc partiellement appréhendé par les participants des JRPEV par l'intermédiaire d'un environnement virtuel et cet environnement virtuel est, quant à lui, affiché à l'aide d'une interface logicielle (un navigateur). Nous disons « partiellement », car le monde du jeu déborde l'environnement et est communiqué par d'autres moyens :

- par le biais de textes écrits portant sur le monde du jeu d'un JRPEV (récits *a posterioriques*³⁴, biographie des personnages incarnés par les joueurs, scénarios destinés à guider leurs actions, description du monde du jeu, de ses caractéristiques, des événements qui l'ont traversé, reportages consacrés à un JRPEV, discussions portant sur le monde du jeu menées sur les forums ou sur les messageries instantanées en mode « OOC »³⁵, etc.) ;

³⁴ Pour une définition, se référer à la section **1.2.8.5. Histoire et jeux de rôle**.

³⁵ « OOC » : « Out of Character », c'est-à-dire une situation où des joueurs agissent en tant que joueurs et non en tant que personnages.

- par le biais de la parole lorsqu'un joueur parle du monde du jeu ou de son expérience à quelqu'un d'autre ;
- par le biais de l'image fixe ou animée lorsque des captures d'écran sont effectuées en situation de jeu ;
- Par le biais des œuvres (romans, films, bande-dessinées, séries télévisées, etc.) dont les JRPEV constituent l'adaptation vidéoludique (lorsque c'est le cas), par le biais d'adaptations de ces œuvres sur d'autres supports (par exemple, l'adaptation cinématographique d'un roman) ou encore par le biais d'ouvrages portant sur ces œuvres ou leur adaptation (par exemple, une entrevue donnée par leur créateur, une thèse, un essai, etc.).

La notion de genre est un élément indissociable de celle de cadre diégétique du jeu (Montola 2003). Sur *Second Life*, par exemple, c'est par genre que les différents JRPEV qui y sont organisés sont classés : « historique », « science-fiction », « médiéval-fantastique », « steampunk », « urbain/noir », « vampires », « pirates ». Le genre des différentes diégèses sert donc de critère de discrimination des JRPEV qui s'y rapportent. Un rapide inventaire des JRPEV organisés sur *Second Life* met au jour la popularité des jeux constituant l'adaptation d'œuvres cinématographiques, télévisuelles et littéraires de genre préexistantes : *Winterfell* (d'après les romans médiévaux-fantastiques du cycle *Game of Thrones*, de G. R. R. Martin, et la télésérie éponyme), *Blade Runner* (d'après le roman de science-fiction de P. K. Dick et le film de R. Scott), *Splintered Rock* (d'après le roman de science-fiction *Dune*, de F. Herbert), *Innsmouth* (d'après l'œuvre littéraire de H. P. Lovecraft) et *Gor* (d'après le cycle *Les Chroniques de Gor*, de J. Norman). Le genre, les thèmes et les œuvres adaptées se recoupent en grande partie d'un type de jeu de rôle (sur table, numérique, grandeur nature, etc.) à l'autre. Sur ce plan, les JRPEV ne se singularisent pas.

Le monde du jeu d'un JRPEV résulte pour une large part des interactions entre les participants ; elle est donc fonction de l'organisation sociale du jeu. Dans un tel cadre, une multitude d'événements peuvent se dérouler simultanément en différents lieux ou à des moments

différents. Le monde du jeu est donc composé d'événements auxquelles tous les joueurs n'ont pas nécessairement accès. Ces derniers ne l'appréhendent donc que partiellement.

Selon Jonne Arjoranta (2011), la diégèse est circonscrite dans ce que Johann Huizinga (1951) appelle le cercle magique, un espace clos situé en dehors de la vie ordinaire, dans lequel se déroule tout jeu (p. 291). Toutefois, dans le cadre des JRPEV, il convient de remettre en question l'étanchéité de ce cercle magique (nous reviendrons plus en détails sur ce concept dans la section **2.1. Deux notions polémiques : « cercle magique » et « immersion »**). Les environnements virtuels sur lesquels ont lieu les JRPEV sont avant tout des espaces de discussion, de sociabilité, ce qui signifie que de tels jeux sont susceptibles d'accueillir dans les limites de leur cercle magique des usagers qui n'incarnent aucun rôle, ne partagent pas la diégèse du jeu et n'adoptent en aucun cas une attitude ludique. Ces usagers utilisent un avatar non pas comme un personnage, mais comme un véhicule pour se déplacer au sein d'un environnement tridimensionnel et sociabiliser avec d'autres usagers ou, comme en rend compte Bakioğlu (2009) lorsqu'il étudie le phénomène des trouble-fête (« griefer »), pour briser la sensation d'immersion des joueurs dans leur diégèse partagée. Dans le cadre des jeux de rôle goréens, par exemple, comme le souligne Sixma (2009), certains joueurs qui se désignent sous le nom de « lifestylers », adoptent le style de vie décrit dans les romans de Norman et le mettent en pratique dans leur vie quotidienne. Aussi, leur avatar devient un simple moyen pour un individu du monde réel d'interagir avec un autre individu du monde réel qui partage la même philosophie de vie dans un environnement qui, bien qu'il soit virtuel, favorise la téléprésence.

1.2.7. La structure formelle et les JRPEV

L'environnement du jeu agit en tant que médiateur entre le monde du jeu et la structure formelle. C'est à travers lui que le joueur appréhende une partie du monde du jeu et il repose sur les règles et les paramètres inscrits dans la structure formelle du jeu. Il s'agit donc d'une simulation.

La structure formelle à la base des JRPEV est de plusieurs ordres. Tout d'abord, avec Montola (2009a), il convient de la diviser en deux, selon que les règles qu'il applique sont quantitatives

(chiffrées) ou qualitatives. La simulation (de même que les règles qui les sous-tendent) des lieux, des propriétés physiques du monde du jeu, des avatars, des actions que ces derniers posent et des caractéristiques des accessoires qu'ils utilisent sont calculés informatiquement ou à l'aide de dés ; elle est donc de nature quantitative. Toutefois, certaines simulations et les règles qui les sous-tendent sont exclusivement d'ordre qualitatif. Même dans un jeu de rôle sans système, joué en face-à-face, des éléments de simulation sont inévitables. Par exemple, incarner un personnage nécessite de simuler, en se fondant sur ses traits de personnalité et un passé prédéterminé, les comportements qu'il adopte devant les événements qui lui sont proposés et les actions qu'il pose dans le monde du jeu. Dans le cadre des jeux de rôle gothiques, les us et coutumes, les lois et les relations sociales des joueurs sont également des règles qualitatives qui simulent qualitativement le monde du jeu.

Toujours en suivant Montola (2009a), une distinction doit être opérée entre trois types de règles : exogènes, endogènes et diégétiques. Suivant cette distinction, nous diviserons la structure formelle en ses trois dimensions constitutives :

1. Les dimensions exogènes de la structure formelle rendent compte des règles et des paramètres qui régissent le cadre social dans lequel se déroule le jeu. Il s'agit des règles et paramètres formellement établis par le MUVE qui héberge le JRPEV (appelées « terms of service ») et qui se rapportent aux comportements des usagers permis et proscrits – l'interdiction de harceler les autres usagers, par exemple, ou de les invectiver – ou par les administrateurs d'un espace donné. Il s'agit également des règles informelles qui régissent les comportements en société en dehors des MUVE et que l'on s'attend à voir respecter à l'intérieur de ceux-ci – ne pas éructer devant un usager avec qui on est en conversation vocale, par exemple, ou lui couper la parole.
2. Les dimensions endogènes de la structure rendent compte des règles et paramètres qui régissent les comportements proprement ludiques du jeu. Ces règles et paramètres peuvent être implémentés informatiquement par les usagers ou par les concepteurs du MUVE, ou être appliqués directement par les usagers.

- a) En ce qui a trait aux règles implémentées dans le MUVE, pensons au protocole qui permet aux avatars de voler au sein de l'environnement virtuel ou de se déplacer d'un point géographique à un autre à l'aide de coordonnées (les adresses « SLURL » de *Second Life*, par exemple, équivalentes dans ce MUVE aux adresses URL qui cartographient le web) ;

 - b) Les règles implémentées par les usagers paramètrent notamment le comportement des objets. Par exemple, des bornes automatisées disposées dans les environnements virtuels permettent aux usagers d'obtenir de l'information ou d'acheter des accessoires virtuels sans rentrer en contact avec un vendeur. Ou encore : les compteurs de vie sont réglés afin de diminuer de X points lorsqu'une arme Y inflige Z points de dégât aux avatars auxquels ils se rapportent. Les règles implémentées par les usagers paramètrent également certains comportements des avatars. Par exemple, s'il accepte de l'y soumettre, un usager peut accepter que son avatar soit manipulé par un script qui commandera alors ses mouvements. Dans certains espaces où sont organisés des jeux de rôle goréens, notamment, un script peut prendre possession d'un avatar et lui faire exécuter des actes rituels destinés aux Prêtres-Rois, les divinités qui régissent la planète Gor ;

 - c) Les règles appliquées par les usagers leur permettent notamment d'interdire l'accès à certains joueurs ou d'encadrer leurs comportements. Certains « sims » restreignent l'accès aux adeptes d'un style de jeu donné. Par exemple, dans les jeux de rôle goréens, il est des « sims » sur lesquels les avatars féminins ne peuvent porter d'armes et combattre. Il en est d'autres où seuls les combats motivés sur le plan diégétique sont valides.
3. Les dimensions diégétiques de la structure, enfin, rendent compte des règles et paramètres qui régissent le monde du jeu, ses lois physiques, son écosystème, son organisation sociale, etc.

La structure formelle des JRPEV revêt certaines caractéristiques, sur le plan structural, qui favorisent sa jouabilité, comme nous le verrons dans la section **1.3.3. Construction de mondes**.

1.2.8. Le monde du jeu, le texte, l'histoire et le récit

Le monde du jeu, nous l'avons vu, est défini par plusieurs auteurs comme un espace de fiction et, en tant que tel, il exige de ces derniers que soient soulevés les problèmes liés au texte, au récit et à l'histoire. Dans le cadre des jeux de rôle en général et des JRPEV en particulier, il convient de distinguer clairement ces trois concepts.

1.2.8.1. Le texte

Dans les jeux de rôle, le texte est entendu par Padol (1996) comme tout matériau (nous ajouterons : tout matériau sémiotique) qui atteint l'interface ludique entre au moins deux joueurs, soit les descriptions (des décors du jeu et de l'action), les diagrammes, documents et décors fournis par le maître de jeu, les réactions des joueurs et des personnages face aux descriptions du maître de jeu et les interactions entre les personnages incarnés par les participants. Le texte n'est donc pas ce qui résulte d'une partie, mais la partie elle-même. Dans le cadre des JRPEV, l'interface ludique correspond à son environnement virtuel et à la portion de l'interface logicielle sur laquelle les conversations scripturales entre les personnages s'affichent. Nous désignerons le texte ainsi défini sous l'expression « texte actualisé ».

Dans le but de rendre compte du texte dans la fiction interactive et les jeux vidéo, Aarseth (1997) met de l'avant le concept de « cybertexte » Qu'est-ce qu'un cybertexte ? Le concept est proche de celui de « simulation ». Le terme « cyber » se réfère à l'effet de rétroaction³⁶ qui est au fondement de la cybernétique et met l'accent sur la nature machinique du cybertexte. Il s'agit d'une machine qui produit et consomme des signes verbaux et des formes d'expression, qui les organise et qui nécessite la performance d'un usager pour être actualisée, performance que le chercheur qualifie de non-triviale et qui dépasse, en implication physique, celle du

³⁶ C'est de cet effet de rétroaction que découle l'interactivité, puisqu'il permet au programme d'un ordinateur de s'ajuster aux données transmises par l'utilisateur.

lecteur d'un texte classique, dont seuls l'œil et la main sont mobilisés par l'acte de lecture. L'activité du lecteur, son implication supérieure nécessaire pour traverser le texte, est qualifiée d'ergodique et le cybertexte, lui, de texte dynamique et ouvert. Les cybertextes se distinguent des autres formes de textes en ce qu'ils sont indéterminés, non-linéaires, différents d'une lecture à l'autre et que leur actualisation repose sur les choix du lecteur. Dans un cybertexte, le joueur produit les séquences d'événements ; il les expérimente directement et n'y accède donc pas par le biais d'un récit au sens traditionnel du terme.

Le concept de cybertexte conjoint deux niveaux textuels : celui de la simulation et celui des textes actualisés par la rencontre ergodique du joueur et du cybertexte. Nous qualifierons de « texte virtuel » le premier niveau textuel. Le texte virtuel est la somme des textes possibles, soit des textes non encore advenus (et qui pourraient ne jamais advenir). Ce niveau est celui de la simulation. Le texte virtuel constitue un champ des possibles structuré par l'ensemble des facteurs jugés pertinents parce que programmant les textes actualisés, facteurs relevant des dimensions sociale, ludique et diégétique de la structure formelle d'un jeu de rôle ainsi que des significations et les motivations que les joueurs en tant qu'individus et sujets transindividuels³⁷ – et non plus seulement en tant que joueurs – apportent avec eux (vision du monde³⁸, attitudes, valeurs, besoins auxquels le jeu tente de répondre, etc.). Le deuxième niveau textuel est celui des textes actualisés, c'est-à-dire des manifestations concrètes du texte virtuel. Les textes actualisés sont constitués des événements qui surviennent au sein du monde du jeu et des interactions des personnages entre eux et avec le monde du jeu. Le monde du jeu peut alors être vu comme la somme des textes actualisés d'un jeu – des événements et des interactions qui en sont constitutifs.

³⁷ Le sujet transindividuel est un ensemble d'individus qui partage un même « comportement intellectuel » structuré, un même discours. Une personne peut appartenir à plusieurs sujets transindividuels. Le non-conscient est au sujet transindividuel ce que la conscience est au sujet individuel. Il n'est discernable qu'à travers l'analyse scientifique (Cros 2003) (Goldmann 1986 [1964]).

³⁸ La vision du monde des sujets transindividuels est de nature non-consciente. Goldmann (1986 [1964]) la définit comme une structure mentale cohérente, élaborée par un groupe social et porteuse de ses aspirations, sentiments et idées. Elle est totale là où l'idéologie est partielle. L'individu seul serait incapable d'en assurer la formation, mais il la manifeste à un degré variable de conscience et de cohérence, notamment dans la création artistique et intellectuelle. La pleine conscience de cette vision du monde est le fait de créateurs d'exception ; elle se manifeste dans leurs œuvres comme le maximum de conscience possible de leur groupe social. Il apparaît donc que les visions du monde sont inégalement aptes à saisir la réalité.

Le cybertexte décrit par Aarseth (1997) est de nature machinique. Nous nous référerons quant à nous au concept de texte virtuel, dans le contexte des JRPEV, en termes de poly-système, afin de rendre compte des interactions et des relations d'interdépendances entre différents systèmes constitutifs de ces jeux et de leurs textes actualisés : le système (l'organisation) social, que nous aborderons en termes de communauté herméneutique conflictuelle, le système (la structure) formel et le système diégétique (ou monde du jeu). Un système est un ensemble de composantes en interaction dans lequel la modification de l'une d'elles modifie toutes les autres. L'interaction repose sur l'idée d'une relation mutuelle entre des éléments. Elle implique donc une causalité circulaire plutôt que linéaire (mécaniste). Lorsqu'il y a interaction entre deux ou plusieurs individus, les comportements qui y ont lieu sont de nature communicative (Winkin 2000).

Selon Langton (1995), il existe quatre types de systèmes: les systèmes fixes, périodiques, chaotiques et complexes. Les systèmes fixes sont immuables. Les systèmes périodiques sont simples et répètent sans cesse les mêmes patrons (« patterns »). Les systèmes chaotiques possèdent des éléments qui sont constamment en mouvement. Leurs états et les relations entre leurs parties constitutives sont aléatoires. Les systèmes complexes, quant à eux, sont plus complexes et imprévisibles que les systèmes périodiques, mais moins complexes que les systèmes chaotiques (Salen et Zimmerman 2004). On peut disposer ces systèmes sur un continuum allant de l'organisation la plus stricte à un état de pure désorganisation qui confine à l'entropie. Les systèmes complexes se situent à mi-chemin. À partir d'un ensemble de règles simples qui structurent le système, il résulte des comportements inattendus et généralement impossibles à prévoir, appelés « résultats émergents », que nous définirons plus loin.

Le poly-système d'un JRPEV constitue un système complexe. Il n'est pas chaotique, sinon le jeu ne serait aucunement signifiant pour les joueurs en raison de l'entropie du sens qui en résulterait. Il n'est pas non plus fixe ni périodique, car les comportements des joueurs ne sont ni prévisibles ni stables et parce que de tels systèmes seraient vraisemblablement inintéressants en termes de jouabilité, correspondant en quelque sorte à une partie de tic-tac-toe jouée par deux joueurs qui connaissent tous deux la combinaison de mouvements qui conduit de manière systématique à la victoire et la parade qui mène à l'égalité. Il règne dans le poly-système un désordre relatif. Au plan local (au plan d'un « sim » donné), dans le cadre d'interactions entre

joueurs, se forment des poches néguentropiques où règne une relative stabilité. C'est le cas quand ces joueurs entretiennent des relations non conflictuelles, qu'ils partagent un style de jeu, une posture interprétative sur la diégèse du jeu et une définition commune des événements qui émergent de leurs interactions. En bref, ces éléments sont là pour favoriser une régulation du jeu, des interactions qui s'y déroulent. Toutefois, ces poches néguentropiques sont sans cesse menacées par des sources de conflits extérieures (des raids menés par des avatars venus d'autres « sims », l'arrivée de trouble-fêtes animés par un désir de détruire l'expérience ludique des joueurs, etc.) et intérieures (divergences d'opinion sur les règles du jeu, le style de jeu ou l'interprétation de la diégèse). C'est au niveau global que les conflits sont les plus difficiles à endiguer et c'est au niveau global que le système est le plus instable et complexe, toutes les parties composant le poly-système étant dès lors impliquées. C'est là que se manifestent avec le plus d'évidence le phénomène d'émergence et les résultats émergents qui en sont issus.

Salen et Zimmerman (2004) décrivent l'émergence comme un phénomène en vertu duquel des patrons imprévus surviennent à partir d'un système complexe. D'un ensemble de règles simples appliquées à un ensemble limité d'objets figurant dans un système on obtient des résultats imprévisibles qui excèdent ce que la somme de ses parties serait susceptible d'engendrer. Par exemple, comme l'écrivent Salen et Zimmerman, « [l]es règles de grammaire pourraient nous dire comment organiser les mots en phrases, mais elles ne peuvent pas rendre compte de *Huckleberry Finn*, de la Constitution américaine et des paroles de "Oops ! I Did it Again", de Britney Spears³⁹ » (p. 160). L'émergence dans un système complexe relève donc d'un phénomène *sui generis*. Selon les deux auteurs, un tel phénomène, dans le contexte des jeux vidéo, favorise la création de significations qui enrichissent l'expérience de jeu au-delà des simples interactions entre le joueur et la structure formelle du jeu.

Selon Malaby (2009), les environnements virtuels tels que *Second Life* (dans lesquels se déroulent les JRPEV), possèdent, en tant que systèmes, un ensemble de contraintes, mais également un haut degré d'ouverture et d'indétermination, qui favorisent des résultats émergents. De la complexité qui les caractérise, il ressort ainsi des contingences stochastique,

³⁹ « The rules of grammar might tell us how to organize words into sentences, but they can't account for *Huckleberry Finn*, the U.S. Constitution, and the lyrics to Britney Spears' "Oops! I Did it Again." » [nous traduisons].

sociale et sémiotique. Les premières sont de l'ordre du hasard : des événements inédits surviennent dans un jeu de rôle lors de résultats improbables obtenus par un lancer de dés, par exemple. Les secondes introduisent de l'indétermination en raison, notamment, du fait qu'un joueur ne soit jamais certain du point de vue des autres joueurs ou des ressources dont ils disposent. Les contingences sémiotiques, quant à elles, sont de l'ordre de l'indétermination dans la signification des signes. Ainsi, certains résultats d'ordre sémiotique conduisent à la remise en cause de schèmes interprétatifs existants ou à l'émergence de nouvelles significations, ce qui a d'intéressantes conséquences pour les joueurs sur le plan herméneutique, en termes de pouvoir de révélation du texte, de surgissement de significations inédites (Ricoeur 1986), mais également pour une sociocritique soucieuse d'aborder le gauchissement des significations sociohistoriques inscrites dans les JRPEV conçus en tant que poly-systèmes et textes. Ces contingences relèvent de chacun des systèmes du poly-système : contingence stochastique/système formel, contingence sociale/système social, contingence sémiotique/système diégétique.

Les JRPEV constituent, nous l'avons dit, des poly-systèmes complexes, soit des systèmes en équilibre entre un état chaotique et un état de fixité, entre l'entropie et le statisme. En tant que tels, ils sont des jeux au sens mécanique du terme, des marges de liberté (émergence) dans un espace contraint (système), des jeux en tant que rencontre de la *paidia*, un état de turbulence incontrôlée, et du *ludus*, application d'un encadrement, de contraintes. Mais qu'est-ce qui assure l'équilibre de ces systèmes ? Qu'est-ce qui préserve le système de l'entropie qui naît des perspectives conflictuelles ? Pensons, dans un premier temps, aux règles et aux paramètres (établis localement, toutefois) de la structure formelle et à leur inscription dans les dispositifs sociotechniques (Duret 2014) qui régulent les événements et les interactions des joueurs. Pensons, dans un deuxième temps, à la hiérarchie des participants, laquelle distingue, sur le plan du pouvoir, les administrateurs/modérateurs des simples joueurs, les administrateurs/modérateurs ayant un rôle d'arbitres. Pensons, dans un troisième temps, au processus de mise en intrigue (section **1.2.8.4. Histoire et récit**) qui permet aux joueurs d'aborder le monde du jeu comme une totalité intelligible et cohérente plutôt que comme un ensemble d'événements et d'interactions sans relation entre eux, voire comme un regroupement d'occurrences survenant de manière chaotique. Pensons, dans un quatrième et dernier temps,

aux différents antagonismes qui parcourent le texte et dont rendent compte les sociogrammes (voir la section **1.2.8.3. Sociogramme**). Ces antagonismes contribuent à la pré-structuration narrative des événements du jeu mis en intrigue sous forme de quasi-histoires (section **1.2.8.7. Triple mimésis et quasi-histoires**) en formalisant les conflits, de sorte que, selon la perspective adoptée et conformément au schéma actantiel de Greimas (1966), sont désignés des sujets, des adjuvants et des opposants. La pré-structuration des événements et des interactions du jeu facilite leur mise en forme en quasi-histoires et en récits *a posterioriques* qui ont pour vertu de faire une « synthèse de l'hétérogène » (Ricoeur 1983, p.9).

1.2.8.2. Morphogenèse

Le fait d'emprunter à la systémique pour rendre compte des JRPEV ne doit pas occulter les modalités d'inscription de la socialité⁴⁰ dans sa structure, sans quoi le texte vidéoludique perdrait son caractère d'expérience signifiante pour les joueurs, sa valeur herméneutique. C'est la raison pour laquelle nous rapprocherons le texte virtuel du génotexte et les textes actualisés des phénotextes, conformément au principe de la morphogenèse.

Selon Cros (2003 & 2006b), la structure dialectique du texte, qui découle des discours contradictoires qui en sont constitutifs, est reproduite de la même manière à tous les niveaux du texte (en ce qui nous concerne : les niveaux ludique, diégétique et social), mais sous des apparences hétérogènes. Le texte met donc en place des régularités et des lois de répétition, suivant le principe de la morphogenèse. La morphogenèse se rapporte au fonctionnement du génotexte et insiste sur la centralité des formes, lesquelles incorporent de la socialité. Le génotexte est constitué d'éléments morphiques, éléments qui rendent compte de la manière dont se structure une valeur morale ou sociale ou bien une notion abstraite en deux termes polarisés (Cros 2003 & 2006). Cros (2003) le définit comme un « espace virtuel où les structures originelles programment le processus de productivité sémiotique » (p. 55). Les phénotextes sont alors à considérer comme des actualisations de la programmation génotextuelle par le procédé de l'écriture (ou, dans le cadre des JRPEV : par la génération de textes actualisés). Ils sont « voués à réaliser, à tous les niveaux textuels, en fonction de la

⁴⁰ Le terme « socialité » relève, dans le cadre de la sociocritique (CRIST 2011) (Cros 2003) (Duchet 1971; 1979; 1986) (Duchet et Maurus 2011) (Robin 1993), des significations d'ordre sociohistoriques.

spécificité de chacun d'entre eux, la syntaxe des messages préalablement programmés » par le génotexte (p. 55).

Pour comprendre comment la morphogenèse incorpore la socialité dans le texte, il suffit de voir le génotexte comme le point de rencontre entre les axes de l'interdiscours et de l'intertextualité. L'axe de l'interdiscours représente l'ensemble des pratiques discursives des sujets transindividuels, discours porteurs des structures mentales et des formations idéologiques d'une formation sociale. L'axe de l'intertexte représente, quant à lui, les « trajets de sens préétablis » (Cros 2003, p. 57) (doxa, préasserté, pratiques sociales, etc.). La rencontre des deux axes donne lieu, dans le texte, à des espaces conflictuels qui donneront lieu à des « îlots sémiotiques » que Duchet (1979) appelle des « sociogrammes ».

Avant d'aller plus loin, il convient de définir le phénomène d'intertextualité. Maingueneau (1976) le décrit comme un « ensemble de relations avec d'autres textes se manifestant à l'intérieur d'un texte ». Sollers (1968), quant à lui, définit l'intertexte comme « [t]out texte [qui] se situe à la jonction de plusieurs textes dont il est à la fois la relecture, l'accentuation, la condensation, le déplacement et la profondeur » (p. 75). À ce sujet, Kristeva (1969) mentionne que « [t]out texte se construit comme mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte » (p. 85). Comme le résume Krzywinska (2006; 2008), l'intertextualité génère ce que Roz Kaveney appelle des « textes denses » (« thick texts »), soit des textes peuplés d'une multitude d'allusions, de correspondances et de références qui offrent aux lecteurs un surcroît de signification et des résonances en termes narratifs et génériques. C'est vrai dans le cas du MMORPG *World of Warcraft*, souligne l'auteure, mais c'est également vrai pour l'ensemble des MMOG et des JRPEV, les intertextes encourageant un profond engagement avec le jeu et une lecture méticuleuse (voir la section **1.3.3. Construction de mondes**). Le terme « intertextualité », tel qu'employé dans la littérature scientifique des *game studies*, est à prendre ici au sens de « transtextualité », terme général regroupant les cinq formes d'intertextualité (au sens de Sollers et de Kristeva) mises au jour par Genette (1982). Ce dernier distingue en effet plusieurs formes de transtextualité : la première est l'intertextualité au sens strict, vue comme « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, [...] par la présence effective d'un texte dans un autre » (p. 8). Elle inclut la citation, le plagiat

et l'allusion. La seconde est la paratextualité. Le paratexte est composé des discours, des commentaires et des présentations qui entourent une œuvre : le titre, l'emballage, la préface, les notes infrapaginales, les entrevues de l'auteur, etc. C'est un lieu de transition et de transaction entre le texte et le monde extérieur qui sert la réception du texte (Genette 1987). Si Genette réserve le terme pour la littérature, il est également applicable, selon Jones (2008) à d'autres formes de textes (documents audiovisuels, jeux vidéo, etc.). La troisième forme de transtextualité est la métatextualité, qui désigne la relation critique qui unit deux textes, l'un faisant le commentaire de l'autre. La quatrième forme est l'hypertextualité, qui se réfère à la 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, lequel en est l'hypotexte. Enfin, la cinquième forme est l'architextualité, dont Genette (1982) écrit qu'elle est « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier » (p. 7).

Dans le cadre de ce mémoire, nous réserverons au terme « architextualité », d'une part, la définition que donne le sociocriticien Edmond Cros (2003) de l'intertextualité (voir la section **1.2.8.2. Morphogenèse**) et, d'autre part, les résonnances textuelles générales figurant dans les œuvres adaptées au format vidéoludique et le monde du jeu, lesquelles résonnances sont dans une large proportion génériques. Par « métatextes », nous entendrons les renvois, dans les JRPEV, aux textes exégétiques, produits par et/ou pour les joueurs, qui alimentent la relation de ces derniers envers le monde du jeu en commentant, en critiquant ou en synthétisant les œuvres dont ils sont les adaptations. Selon notre acception, le terme « hypertexte », enfin, désignera les textes des JRPEV avant que leur mise en intrigue n'en fasse les composantes d'un récit transmédiatique plus large (section **1.3.2. Récit transmédiatique**), alors que l'hypotexte désignera l'œuvre adaptée par les JRPEV, lorsqu'il y a lieu, lui-même constitutif du récit transmédiatique.

Pour revenir, après cette longue parenthèse, à la morphogenèse, ce phénomène rend compte, dans les JRPEV, de la manière dont le texte virtuel charrie de la socialité, de même que ses concrétions dans les textes actualisés. Ces concrétions se situent à tous les niveaux du texte et

prennent la forme de sociogrammes. La morphogenèse et les sociogrammes mettent en lumière les lieux de migration entre le texte et sa référence, le monde désigné par le hors-texte⁴¹. De tels lieux sont fondamentaux pour comprendre la valeur herméneutique des JRPEV en tant que textes.

1.2.8.3. Sociogramme

La mise en texte, le passage du discours social (hors-texte) au texte, fait intervenir le concept de sociogramme, qui relève de la « concrétion socio-discursive » (Cros 2003, p. 39). Duchet définit le sociogramme comme un « ensemble flou, instable, conflictuel de représentations partielles centrées autour d'un noyau en interaction les unes avec les autres » (In Duchet, Herschberg Pierrot et Neefs 1994, p. 118). Cet ensemble est flou en raison de sa nature indéterminée, aléatoire. Il est instable car en mouvement, à l'image de la réalité sociohistorique qui la sous-tend et parce que les sens qu'il recèle se transforment sous le travail de la fiction. Il est conflictuel, car il rend compte de discours en opposition. Il est composé de représentations partielles, car le discours social sur lequel il repose ne peut être appréhendé dans sa totalité. Le fait que ces représentations soient en interaction permet de saisir comment, au sein du sociogramme, le sens découle de leur interrelation. Le noyau conflictuel de cet ensemble peut être constitué d'« un stéréotype, [d']une maxime, [d']un sociolecte lexicalisé, [d']un cliché culturel, [d']une devise, [d']un énoncé emblématique, [d']un personnage emblématique, [d']une notion abstraite, [d']un objet, [d']une image » (Robin 1993, p. 14), de sorte qu'il est idéologiquement marqué sans jamais constituer une doctrine monolithique. Le sociogramme résulte d'une concrétion de discours, aussi, il se forme dans le co-texte. Cependant, il est travaillé par la fiction. Il permet de rendre cohérent, sous forme de schèmes représentatifs, une part du discours social autour d'un sujet thématique en figurant et en interprétant certaines dimensions du social (Angenot 1989) (Cros 2003) (Duchet 1986) (Robin 1993). Robin (1993) donne comme exemple de sociogramme celui de la « littérature », dans *Illusions perdues*, de Balzac. Le roman, en effet, met en tension les figures contradictoires du poète et du journaliste

⁴¹ Duchet (1986) définit le hors-texte non pas comme

l'en-dehors du texte mais un espace de reconnaissance, sinon de connivence, entre le texte et son lecteur, grâce auquel se gère, avec économie, la production du sens (d'effets de sens). Dans cette zone textuelle, présente in absentia, la simple nomination suffit pour assurer un fonctionnement sémiotique (p. 110).

à une époque où la littérature est bouleversée par le développement rapide de la presse quotidienne.

Selon Angenot (1986; 1989), dans un état donné du discours social, les discours se rencontrent et se renforcent par leur coopération pour produire un sociogramme global⁴². Tel qu'Angenot le définit, le sociogramme constitue la concrétion d'un ensemble dynamique et instable de discours hétérogènes et antagonistes, un « nœud gordien d'idéologèmes qui thématisent et interprètent un "objet doxique" ». Le sociogramme est composé d'idéologèmes et est déterminé, entre autre chose, par les logiques de la division des discours. Le sociogramme de la putain, par exemple, dessine la représentation d'une société prostitutionnelle. Il est le carrefour de plusieurs discours : les récits sur les prostituées et leurs mœurs, les poèmes sur l'amour vénal, les discours judiciaires et médicaux sur la déviance criminelle de la prostituée, etc.

Dans le cadre des jeux de rôle goréens, par exemple, le sociogramme global est celui de l'ordre naturel. Au niveau du système social, la pertinence des contenus socio-discursifs qui le soutendent est mesurée, dans les forums de discussion, notamment, à l'aune du monde réel : les relations hommes-femmes, les rapports de soumission et de domination, l'esclavage, etc. Au niveau du système formel, le conflit dont rend compte le sociogramme de l'ordre naturel est inscrit dans les règles (implémentées ou appliquées par les joueurs), les paramètres et les dispositifs sociotechniques du jeu. Millerand *et al.* (2010) qualifient de « sociotechnique » les rapports sociaux inscrits dans la conception même du dispositif technique, design qui contraint et rend possibles certains usages plutôt que d'autres » (p. 4). Enfin, au niveau du système diégétique, le sociogramme est la cristallisation du transtexte composé des textes actualisés qui composent le monde du jeu (hypertextes) et du texte des *Chroniques de Gor* (hypotexte). Prenons, par exemple, les considérations darwiniennes du narrateur des *Chroniques* qui émaillent le texte et qui font écho au paradigme évolutionniste et à ses avatars (le darwinisme social, l'eugénisme de Galton, la psychologie évolutionniste, etc.) ou les discours féministes américains des années 1960⁴³ dont les œuvres de Norman constituent la réaction antithétique.

⁴² Contrairement au sens entendu par Duchet, la notion de sociogramme telle qu'Angenot la définit dans le cadre de sa théorie du discours social, relève du prétextuel et non du textuel (Cros 2003).

⁴³ Pensons aux discours rattachés au *Women's Liberation Movement* et au *National Organization for Women (NOW)* ou aux discours sur la construction sociale des genres.

Aux différents niveaux d'inscription des sociogrammes dans le texte correspondent différents espaces où se déploient les rapports conflictuels dont témoignent les sociogrammes :

Le système social : les valeurs et attitudes des joueurs en tant qu'individus et sujets transindividuels en rapport avec les contenus socio-discursifs du sociogramme. Par exemple, le joueur goréen Sayrax Wiefel soulève, dans un fil de discussion (The Gorean Forums, 2011c) (billet publié le 2 octobre 2011, à 10:14:24) des questions éthiques en rapport avec la loi de l'ordre naturel susceptibles d'amener les autres joueurs à réfléchir sur leur propre relation avec une philosophie qui remet en cause les acquis du féminisme :

C'est une chose avec laquelle je lutte tous les jours, j'apprécie ce décor [le monde de Gor] bien que je comprenne pleinement que ce que je fais est mal à un niveau moral. Je passe à travers des épisodes de doute de moi-même avec de longues pauses de ces lieux [les sims goréens] à ces moments-là. C'EST pourquoi je m'en suis détournée pour construire et étendre mon royaume à l'extérieur de Gor, sentant, d'une certaine façon, que ça me dévorait de l'intérieur et me demandant quel effet ça avait sur ma moralité en tant que personne⁴⁴ [nous traduisons].

Le système formel : la traduction des perspectives sur les contenus socio-discursifs du sociogramme en termes de paramètres, de règles et de dispositifs sociotechniques. Par exemple, dans les jeux de rôle goréens, l'antagonisme entre les « BtB » et les « GE » (voir la section **2.2.1.4. La polarisation mimétisme – optimisation-agonistique dans les jeux de rôle goréens**) est traduit dans les dispositifs sociotechniques et les règles du jeu : les scripts de combat élaborés pour les jeux de rôle goréens permettent aux femmes de combattre et les dégâts qu'elles infligent sont égaux à ceux infligés par des combattants masculins. Ces scripts, dans une perspective « GE », remettent en question la loi de l'ordre naturel en faisant de la femme l'égale biologique de l'homme, ce qui laisse entendre que la domination de la femme telle qu'elle est décrite dans la société goréenne des romans de Norman a été historiquement et socialement établie et non qu'elle résulte d'une évolution d'ordre biologique. En contrepartie, les joueurs « BtB » interdisent aux avatars féminins de porter des armes dans leurs « sims », pour exprimer sous la forme de règlements l'idée, présente dans les *Chroniques de Gor*, que la femme est physiquement inapte au combat.

⁴⁴ It is something I struggle with everyday, I enjoy this setting yet understand fully what am doing is wrong on some moral level. I go through bouts of self doubt with long breaks from this place [les sims goréens] at times. IT is why I turned to building and expanding my realm to outside gor, feeling it sorta eating me on the inside and wondering what effect it is having on my moral bearing as a person.

Le système diégétique : le système diégétique est de deux ordres. D'une part, il se réfère à la relation qu'il incombe au personnage du joueur d'entretenir avec les contenus socio-discursifs du sociogramme, par opposition à celle du joueur en tant qu'individu. Cette relation devient plus explicite lorsque l'on se réfère à Fine (1983) et aux quatre niveaux de conscience dont font preuve les joueurs, les maîtres de jeu et les personnages en situation de jeu de rôle, inspirés des quatre types structuraux de contextes de conscience qu'il emprunte à Glaser et Strauss (1965). Ici, nous nous référons au premier type : la conscience qu'a un personnage du monde réel contemporain, que seul le joueur qui l'incarne peut connaître. Par exemple, un personnage conteste la loi de l'ordre naturel en vertu des convictions féministes contemporaines de la joueuse qui l'incarne.

La citation suivante, de la joueuse goréenne Elle Couerblanc, illustre les migrations des pensées contemporaines du joueur dans l'esprit du personnage à propos de l'égalité des femmes, leur transmission vers la vision du monde de ce dernier et son intégration à la diégèse des jeux de rôle goréens par le biais de ses actions :

Je ne traite pas ça [la loi de l'ordre naturel] comme un fait, plus comme un système de croyance. Mon personnage questionne sa validité, en même temps que l'idée des femmes comme esclaves naturels. Mais en même temps, elle est bien avertie des conséquences si elle le dit à la mauvaise personne (The Gorean Forum, 2012a [nous traduisons]) (billet publié le 3 mai 2012, à 20:36)⁴⁵.

D'autre part, le système diégétique se réfère aux conséquences sur la diégèse des significations socio-discursives inscrites dans les paramètres, les règles et les dispositifs sociotechniques. Par exemple, dans les jeux de rôle goréens, des combats mettant en scène des femmes guerrières seront possibles dans un « sim » de type « GE », puisque les joueurs « GE » remettent en cause la validité de la loi de l'ordre naturel ;

⁴⁵ *I don't treat it [la loi de l'ordre naturel] as a fact more like a belief system. My character does question the validity of it along with the idea of women as natural slaves. But at the same time she is well aware of the consequences if she says it to the wrong person.*

1.2.8.4. *Histoire et récit*

Contrairement aux diégèses de Montola (2003), les textes actualisés sont objectifs, dans la mesure où ils ne sont pas exprimés dans la perspective (subjective) d'un joueur (laquelle donne lieu, nous allons le voir, à des quasi-histoires). Qui plus est, ils ne sont pas mis en intrigue. Dès lors, on ne peut les assimiler ni à des histoires ni à des récits. Il faut aux concrétisations du texte virtuel en faits d'interactions et d'événements une étape supplémentaire pour qu'il y ait histoire et récit : la mise en intrigue, que nous verrons maintenant.

« Pour qu'on parle de "récit" », écrit Adam (1996), « il faut la représentation d' (au moins) un événement » (p. 10). Des événements comme l'assassinat de quelqu'un, un accident, une vie même, ne deviennent des récits que lorsqu'ils sont représentés. Genette (1972) établit une distinction entre l'histoire, le récit et la narration. Le terme « histoire » désigne ce qui est représenté, le signifié. Le terme « récit », quant à lui, désigne la représentation de l'histoire, l'énoncé, le discours ou, pour poursuivre l'analogie avec le signe, le signifiant. Le terme « narration », enfin, désigne « l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place » (p. 72).

Selon Ricœur (1983), l'histoire est constituée d'une combinaison d'événements organisés dans une « totalité intelligible » (p. 127). Elle revêt une dimension téléologique, l'idée de clôture. En effet, en tant que totalité, elle est dotée d'un commencement, d'un milieu et d'une fin. Se référant à la *Poétique* d'Aristote, Ricœur écrit : « ce qui définit le commencement n'est pas l'absence d'antécédent, mais l'absence de nécessité dans la succession. Quant à la fin, elle est bien ce qui vient après autre chose, mais en vertu soit de la nécessité, soit de la probabilité » [...]. Seul le milieu paraît défini par la simple succession : « Il vient après autre chose et après lui vient autre chose » (p. 80-81). À la lumière de ce qui précède, la mise en intrigue apparaît comme une découpe arbitraire des événements dans le continuum du réel : « un événement doit être plus qu'une occurrence singulière. Il reçoit sa définition de sa contribution au développement de l'intrigue » (p. 127). Une simple énumération d'événements ne mérite pas le statut d'histoire et les événements eux-mêmes ne sont alors que de simples occurrences. Suivant cette perspective, « rien n'est événement qui ne contribue à la progression

d'une histoire » (Ricœur 1986, p. 16). La combinaison intelligible des événements est l'œuvre de la mise en intrigue (le *muthos*, chez Aristote) ; l'intrigue est donc le médiateur entre l'événement et l'histoire.

1.2.8.5. *Histoire et jeux de rôle*

Selon plusieurs auteurs des *game studies*, les jeux de rôle relèvent de la création collective d'histoires (Fine 1983) (Padol 1996). Ce mode de création fait des joueurs les co-créateurs et les récepteurs, les artistes et les spectateurs, tout à la fois, des histoires générées (Montola 2003) (Padol 1996) (Pohjola 2003a) et des jeux de rôle un médium interactif (Pohjola 2003a). Gade (2003) décrit ces jeux comme des histoires qui sont improvisées par le biais des interactions entre les rôles incarnés par les joueurs et, notamment, l'environnement, la diégèse et les mécaniques du jeu.

Dans la mesure où l'histoire implique que des événements soient combinés en une totalité signifiante, on ne peut parler des jeux de rôle en termes de création collective d'histoires. Quant à l'emploi du terme « récit », il est encore plus inapproprié, puisqu'il fait référence à la représentation d'histoires, à une mise en forme telle que, par exemple, sa mise en perspective par le biais d'une narration. Il serait plus juste de parler de création (ou d'actualisation) collective de textes que d'histoires ou de récits.

Heliö (2004) et Hitchens et Drachen (2009) abondent dans ce sens. Selon eux, en effet, les jeux de rôle, en dépeignant des séquences d'événements à l'intérieur du monde du jeu et en mettant de l'avant des structures narratives (des quêtes, des antagonismes) et des personnages (héros, adjouvants, opposants, etc.), s'ils renferment des éléments de récit, ne peuvent pas, pour autant, être qualifiés de récits au sens traditionnel du terme.

Toutefois, constate Heliö (2004), si les jeux de rôle ne constituent pas des récits en soi, ils sont fortement teintés d'aspirations narratives : ainsi, les joueurs enrichissent leur expérience de jeu et l'interprètent en la narrativisant, en mettant en discours des récits inspirés des événements qui leur sont advenus lors d'une partie. Klastруп (2003) abonde dans ce sens lorsqu'elle mentionne que dans les mondes virtuels, des « événements racontables » (« tellable events »)

émergent des performances des joueurs en interactions les uns avec les autres et avec le monde virtuel qui les accueille, « lesquels feraient rétrospectivement de bonnes histoires » (document non paginé, [nous traduisons])⁴⁶. Les mondes virtuels, toujours selon Kjastrup, fournissent aux usagers un espace où est partagée une sensation d'être présent dans un monde, une expérience de nature temporelle, historique et communautaire. Cette expérience relève de l'histoire-vivante (« story-living ») plutôt que de l'histoire racontée (« storytelling »). Toutefois, elle peut être verbalisée et donner lieu, en retour, à un récit ; cette caractéristique répond à ce que l'auteure nomme la « racontabilité » (« tellability ») (p. 104) des événements qui se déroulent dans un monde virtuel. La visite de forums consacrés aux MMOG et aux JRPEV regorgent d'événements ludiques devenus, sous la plume des joueurs, dans le cadre d'activités extrinsèques, des récits *a posteriori*, récits racontés par les joueurs après-coup. Selon Salen et Zimmerman (2004), il existe plusieurs raisons pour lesquelles les joueurs racontent leur expérience de jeu : partager le récit d'une victoire particulièrement dramatique ou d'une série d'événements, partager de l'information stratégique ou célébrer le plaisir de jouer. Cette activité donne lieu à plusieurs pratiques: écrire un récit, capturer des images à partir de l'écran où le jeu s'affiche ou filmer des séquences de jeu.

Kjastrup (2002) qualifie les histoires qui surviennent à travers les interactions des joueurs entre eux et avec un monde virtuel de « récits émergents » (« emergent narratives »). LeBlanc (1999) définit les récits émergents comme le produit de l'ensemble des règles qui gouvernent les interactions du joueur avec le système complexe qu'est le jeu. L'expression « textes émergents » nous apparaîtrait plus heureuse que « récits émergents », dans la mesure où ce qui émerge des règles, ce sont des événements. Ces textes ne deviennent des récits émergents que lorsqu'ils sont mis en intrigue et racontés *a posteriori* sous la forme de récits. Le passage du texte à l'histoire et au récit s'effectue à l'aide de la triple *mimèsis*.

1.2.8.6. *La triple mimèsis*

Selon Ricoeur (1983; 1984; 1985), la mise en intrigue est une façon d'ordonner et de comprendre l'expérience humaine (en particulier l'expérience du temps) qui, sans son secours, est fondamentalement discordante. Cette expérience, qui rend compte de l'agir et du pâtir – de

⁴⁶ « which would retrospectively make good stories ».

personnages en tant qu'agents et victimes –, est ordonnée dans des récits (œuvres de fiction ou historiographies, par exemple) à travers le triple processus – la triple *mimèsis* – de la préfiguration, de la configuration et de la refiguration.

La configuration du récit s'inscrit dans la préfiguration (ou précompréhension) de l'expérience humaine, du monde de l'action – de ses structures intelligibles, de ses ressources symboliques et de son caractère temporel – par l'auteur. C'est l'étape nommée par Ricoeur *mimèsis I*. La *mimèsis*, en termes aristotéliens, se définit comme la représentation de l'action⁴⁷. La *configuration* du récit (*mimèsis II*) est le processus par lequel l'expérience humaine est mise en forme afin d'être transmise au lecteur. La *refiguration* (*mimèsis III*), enfin, est l'étape durant laquelle cette expérience est activée par la lecture. Ricoeur écrit de *mimèsis III* :

C'est bien dans l'auditeur ou dans le lecteur que s'achève le parcours de la *mimèsis*. Généralisant au-delà d'Aristote, je dirai que *mimèsis III* marque l'intersection du monde du texte et du monde de l'auditeur ou du lecteur. L'intersection, donc, du monde configuré par le poème et du monde dans lequel l'action effective se déploie (Ricoeur 1983, p. 136).

Ces étapes constituent une herméneutique du récit ; elles constituent « l'arc entier des opérations par lesquelles l'expérience pratique se donne des œuvres, des auteurs et des lecteurs » (Ricoeur 1983, p. 107). L'enjeu de cette herméneutique est « le procès concret par lequel la configuration textuelle fait médiation entre la préfiguration du champ pratique et sa refiguration par la réception de l'œuvre » (p. 107).

Dans les JRPEV, *mimèsis I* correspond à la compréhension par les joueurs du sens des actions/interactions des autres joueurs, aux actions considérées en tant que textes⁴⁸, et à

⁴⁷ Il ne s'agit pas d'entendre par « représentation » une imitation pure et simple de la réalité, mais plutôt la saisie, grâce au *muthos*, de son essence (Ricoeur 1986).

⁴⁸ L'action humaine est également considérée comme texte chez Ricoeur (1986), dans la mesure où c'est lorsqu'elle est appréhendée en tant que texte qu'elle se voit conférer une intelligibilité. Comme le discours écrit, l'action en tant que texte s'autonomise en se détachant de son agent et c'est là qu'il revêt une dimension sociale. Les significations d'un acte échappent, dès lors, à son agent et peut engendrer des effets qui n'ont plus rien à voir avec les intentions et les motivations originelles de ce dernier et vont parfois jusqu'à s'institutionnaliser (Ricoeur 1986). Prenons, par exemple, le partage du pain et du vin lors de la Dernière Cène et son pendant institutionnalisé qu'est l'Eucharistie, encore célébrée 2000 ans plus tard. Dans le cadre des JRPEV, l'autonomisation des actions d'un joueur explique que celles-ci puissent être revêtues de significations variables d'un témoin à l'autre, de sorte qu'une fois mises en intrigue par ces témoins, elles donnent lieu à des quasi-histoires ou à des récits différents, voire conflictuels. Elle explique également l'interpénétration des systèmes social et diégétique et, enfin, l'avènement, à partir des interactions sociales, de contingences sociales et sémiotiques inédites.

l'appréhension de simples occurrences en tant qu'événements. *Mimèsis II* correspond à la configuration des actions/interactions et des événements sous la forme de quasi-histoires et de récits *a posterioriques*. Enfin, *mimèsis III* se rapporte à l'intégration des quasi-histoires et des récits des joueurs, à la fois auteurs et lecteurs, à la diégèse d'un JRPEV. Cette étape favorise l'appréhension de cette diégèse qui, sans le secours de la mise en intrigue, ne serait qu'une agglomération d'événements sans relation entre eux.

Le processus de mise en intrigue est évident dans le cas de la configuration *a posteriori* de l'expérience vidéoludique des joueurs sous forme de récits, mais qu'en est-il de la mise en intrigue en situation de jeu, c'est-à-dire lorsque les événements et les interactions des joueurs sont vécus en temps réel ? Nous verrons, dans la deuxième partie de ce mémoire, que l'expérience vidéoludique est une question de cadrage. À ce titre, elle est tout aussi significative et pertinente pour le joueur que le sont d'autres types d'expériences cadrées : assister à un combat de boxe, procéder à un exercice d'évacuation d'urgence, prétendre, en société, être celui que l'on n'est pas, etc. Nous aborderons donc ici un autre type de mise en intrigue, celle qui conduit à la formation de quasi-histoires.

1.2.8.7. Triple mimèsis et quasi-histoires

Selon Arquembourg et Lambert (2005), le modèle de la triple *mimèsis*, en traitant tout à la fois de récits fictifs et de récits vécus, est confronté au caractère évasif de la vie réelle. En effet, écrit Ricœur (1990),

[c]'est précisément en raison du caractère évasif de la vie réelle que nous avons besoin du secours de la fiction pour organiser cette dernière rétrospectivement dans l'après-coup, quitte à tenir pour révisable et provisoire toute figure de mise en intrigue empruntée à la fiction ou à l'histoire (p. 191-192).

Dans les JRPEV, l'expérience vécue par les joueurs revêt donc elle aussi un caractère évasif et sa mise en intrigue est elle-même révisable et provisoire. Nous qualifierons de « quasi-histoire » le fruit d'une telle mise en intrigue. Pourquoi « quasi-histoire » et non « histoire », tout simplement ? Selon Ricœur (1983; 1986), la mise en intrigue implique que chaque personne ait une compréhension des règles de composition qui sous-tendent l'ordre diachronique d'une histoire (l'équivalent, dans la linguistique, de l'axe syntagmatique). C'est ce que le philosophe appelle l'intelligence narrative. Cette compréhension rapproche en un tout

sensé des agents, des buts, des moyens, le succès, l'échec, des conflits, des interactions impliquant la coopération ou l'hostilité, de l'aide ou de la résistance, des circonstances et des résultats inattendus, entre autre chose, et dote ce tout sensé de thèmes résumés à leur plus simple expression en tant qu'agir et pâtir.

Toujours selon Ricoeur (1983), c'est à l'aide de l'intelligence narrative qu'il est possible de mettre en forme notre compréhension du champ de l'action, notre « compétence à utiliser de manière significative le réseau conceptuel qui distingue structurellement le domaine de l'action de celui du mouvement physique » (p. 109) – ledit réseau conceptuel étant assimilable à l'axe paradigmatique de la linguistique – et de l'ordonner en une histoire cohérente. Cette intelligence relève de la schématisation et de la traditionalité. La traditionalité est une alternance entre l'innovation et la sédimentation au plan des règles constitutives de la mise en intrigue, entre l'écart vis-à-vis des règles et l'emploi de règles typiques. La schématisation rend compte de la configuration (*mimèsis II*), en des termes kantien, en tant que travail de l'imagination productrice qui relie l'entendement et l'intuition de l'individu en engendrant des synthèses à la fois intellectuelles et intuitives.

Un joueur impliqué dans un JRPEV possède une intelligence narrative qui lui permet d'ordonner les actions et les événements dans lesquels il est impliqué ou dont il est témoin en une histoire relativement cohérente qu'il configure pour son usage personnel, c'est-à-dire pour donner du sens à ses interactions avec le JRPEV en question et orienter ses actions. Cette intelligence narrative, comme nous le verrons dans la section **1.3.2. Récit transmédiatique**, est notamment nourrie par la connaissance qu'a le joueur des conventions du genre auquel le JRPEV appartient et de la fréquentation d'œuvres issues de ce genre.

En raison de leur nature transitoire et du fait qu'elles se tissent en temps réel, les quasi-histoires ne possèdent pas la clôture des histoires et des récits traditionnels (pensons aux contes ou aux récits mythologiques), c'est pourquoi nous parlons de quasi-histoires et non d'histories. C'est également ce que souligne Kim (2004) lorsqu'il compare les histoires traditionnelles (dans les romans, les films, etc.) et les histoires produites dans les jeux de rôle, qu'il nomme des histoires immersives. Une autre raison pour l'emploi d'un tel terme est le fait que les joueurs sont

incapables de transmettre tels qu'ils l'envisagent leurs histoires aux autres joueurs. Ces histoires, en effet, sont ce que Kim (2004) appelle des histoires conçues, soit des constructions mentales composées, dans l'esprit de son auteur, d'événements imaginaires, par opposition aux histoires perçues, qui, elles, relèvent de la projection mentale d'histoires dans l'esprit du lecteur. Elles désignent en fait un état intermédiaire entre événements et récits, puisque tant qu'elles ne sont pas représentées autrement que comme histoires dans l'esprit du joueur et tant qu'elles ne sont pas offertes sur un support matériel à d'autres subjectivités, elles ne peuvent acquérir le statut de récits. C'est la raison pour laquelle, s'il est possible d'envisager les JRPEV comme une création collective de textes pour lesquels les joueurs sont à la fois auteurs et récepteurs, il est toutefois difficile de les envisager comme création d'histoires collectives, contrairement à ce qu'affirment, entre autres chercheurs, Fine (1983) et Padol (1996). Les autres raisons relèvent du fait que pour qu'il y ait histoire collective, tous les joueurs devraient partager les mêmes séquences d'événements et la même perspective sur ces séquences, ce qui n'est pas le cas en raison de la subjectivité des quasi-histoires. Ainsi, les quasi-histoires sont subjectives, à l'image des diégèses de Montola (2003) ou des histoires immersives de Kim (2004). Elles reflètent, pour un joueur donné :

- Son interprétation des événements : deux joueurs placés dans la même perspective, en effet, n'interpréteront pas de la même manière les mêmes événements, il n'y a qu'à voir, dans les tribunaux du monde réel, les divergences entre les témoignages portant sur un même crime, même lorsque tous les témoins de la scène sont de bonne foi ;
- Sa perspective dans le monde du jeu : aucun joueur n'est omniscient. Il accède à l'environnement de jeu par le biais d'un avatar. Sa perspective est donc individualisée ;
- Son intelligence narrative : les compétences varient sur le plan interindividuel. D'un joueur à l'autre, le rapport à la tradition narrative est variable, selon, notamment, sa culture générale et sa consommation de récits (différences en termes de quantité, en termes de genres, de médias, d'œuvres, etc.). La schématisation est également soumise à des variations interindividuelles en termes de performances cognitives ;

- Son style de jeu et sa posture interprétative sur les œuvres ou les transtextes qui alimentent les JRPEV (voir la section **2.2. Style de jeu, posture interprétative du joueur et expérience vidéoludique**).

Ajoutons que les quasi-histoires des joueurs ne sont pas constitutives du monde du jeu des JRPEV. Elles sont des interprétations des événements et des interactions qui en sont constitutifs. Toutefois, dès lors qu'elles sont matérialisées sous forme de récits et mises en circulation, elles appartiennent au monde du jeu, à sa diégèse.

Nous avons vu que la mise en intrigue transformait des événements en quasi-histoires et que l'intelligence narrative était le phénomène qui sous-tendait ce processus. Ainsi, si l'on revient à la médiation ludique, nous avons mentionné le rôle du joueur dans la configuration des quasi-histoires, mais nous avons omis jusqu'ici celui de la structure ludique. Or, plusieurs composantes qui s'y rapportent sont de nature pré-narrative et facilitent le passage d'événements contingents en quasi-histoires.

Selon Salen et Zimmerman (2004)⁴⁹, il existe sept principes qui rendent le jeu signifiant pour le joueur et qui se veulent centraux lorsqu'il s'agit de qualifier la relation entre les récits et les jeux, relation dont les deux auteurs rendent compte en mobilisant le concept de système narratif. Certains de ces principes pré-narratifs contribuent, selon nous, à la mise en intrigue de quasi-histoires : ce sont les objectifs, le conflit, l'incertitude et les descripteurs narratifs. Les autres, les mécaniques centrales, les espaces de possibilité et les espaces de jeu numériques, contribuent quant à eux, à l'émergence d'événements susceptibles de nourrir les quasi-histoires et les récits *a posterioriques* des joueurs. Voyons maintenant les sept principes soulignés par les deux auteurs :

1. À l'aide des objectifs du jeu, le joueur juge de sa progression et rend ses actions signifiantes au sein d'un contexte narratif. La succession d'objectifs complétés crée une certaine cohérence narrative. Dans le cadre des jeux de rôle, les objectifs sont fixés par le maître de jeu sous forme de quêtes. Dans les JRPEV, ils sont proposés par des participants

⁴⁹ Notons que les auteurs se réfèrent aux jeux vidéo et non aux jeux de rôle, mais que leurs propos sont également applicables à ces derniers.

sous forme de scénarii, publiés dans une section des forums prévue à cet usage, et les joueurs intéressés peuvent décider d'y adhérer.

2. Lorsque le joueur lutte en vue d'un objectif, le conflit survient. L'opposition entre deux forces génère des événements et un contexte narratifs. Certaines composantes relevant du conflit dans les JRPEV seront définies dans la section **2.3.2. Définition du terme « conflictuel »** en termes de sociogrammes.

3. L'incertitude : si les résultats d'un jeu sont connus à l'avance, il n'y a aucun plaisir à jouer. Sur le plan du récit, l'incertitude engendre une tension dramatique ;

4. Là où l'incertitude affecte le récit global du jeu, les mécaniques centrales (« core mechanics ») représentent une expérience narrative en temps réel. Un joueur interagit avec ces mécaniques dans le but de faire des choix signifiants et d'explorer un espace de possibilités.

5. Les jeux, en fournissant des problèmes à résoudre à l'intérieur d'un récit global, créent des espaces de possibilité. Les choix des joueurs effectués dans ces espaces entraînent, dès lors, des conséquences signifiantes pour le récit du jeu ;

6. Les espaces de jeu numériques : les éléments spatiaux des jeux vidéo influencent fortement la création d'espaces de possibilités narratives.

7. Les descripteurs narratifs représentent un ou plusieurs aspects du monde du jeu et existent à plusieurs niveaux : il s'agit, entre autre, d'éléments paratextuels (images du boîtier, manuel de jeu, etc.). Chacun des descripteurs explique l'univers du jeu et contextualise les événements et les actions qui s'y déroulent. Comme les JRPEV ne sont pas des entreprises commerciales, les éléments paratextuels sont produits par les participants eux-mêmes.

En ce qui concerne le facteur « espaces de jeu numériques », il trouve des résonances chez d'autres chercheurs des *game studies*. Ainsi, Murray (2004) introduit le concept d'« histoire-monde » (« story-world ») afin de rendre compte du fait que le jeu et l'histoire sont enchevêtrés et inséparables dans le cadre vidéoludique et que l'improvisation collective qui

résulte du code informatique qui sous-tend ces jeux et les interactions entre les joueurs et ces codes engendre une simulation qui n'est plus ni un jeu ni une histoire, mais bien une « histoire-monde ». À ce sujet, Dormans (2006) écrit que les mondes simulés accueillent sur leur territoire plusieurs histoires en cours et constituent de la sorte des champs de possibilités pour les joueurs.

Ici aussi, le terme « histoire », du concept d'histoire-monde, gagnerait à être remplacé par celui de « texte ». Le concept de « texte-monde » nous apparaît pertinent pour l'étude des jeux de rôle. D'une part, il souligne la spécificité spatiale des jeux vidéo et des jeux de rôle dans la génération d'événements appelés à être mise en intrigue. Ainsi, comme le fait remarquer Jenkins (2002),

[s]i certains jeux racontent des histoires, ils sont peu susceptibles de les raconter de la même manière que les autres médias le font [...]. Avant que nous puissions parler de récits de jeux, donc, nous devons parler d'espaces de jeux [...] [puisque] [l]e cœur des récits qui sous-tendent de nombreux jeux sont centrés sur la lutte pour l'exploration, la cartographie et la maîtrise d'espaces contestés⁵⁰ (document non paginé [nous traduisons]).

La position de Krzywinska (2006) est proche de celle de Jenkins quand elle affirme que les caractéristiques spatiales du MMORPG *World of Warcraft* créent des liens avec d'autres systèmes mythiques par le biais du médiéval-fantastique, genre qui agit alors comme réservoir intertextuel (ou plutôt « architextuel »). D'autre part, le concept de texte-monde met en évidence l'interdépendance entre le monde du jeu – la diégèse conçue en termes spatio-temporels – et la structure formelle des jeux de rôle, soit l'engendrement d'événements simulés dans des espaces simulés, lesquels événements et espaces sont représentés pour le bénéfice du joueur, appréhendés et augmentés par celui-ci sous la forme de signes, qu'ils soient visuels, sonores ou verbaux.

1.3. Notion de jeu de rôle participatif

La spécificité spatiale des jeux vidéo et des jeux de rôle dans la génération d'histoires nous permet d'aborder les jeux de rôle, en suivant Jenkins (2006a; 2006b ; 2007), en termes de récit

⁵⁰ If some games tell stories, they are unlikely to tell them in the same ways that other media tell stories [...]. Before we can talk about game narratives, then, we need to talk about game spaces. [...] [because] the core narratives behind many games center around the struggle to explore, map, and master contested spaces.

transmédiatique, de *fan fiction*⁵¹ et de construction de mondes. Ce faisant, nous pourrions démontrer la relation entre texte, histoire et récit dans les JRPEV et la culture participative au sein de laquelle s'inscrivent ces jeux.

1.3.1. Convergence culturelle, culture participative et convergence médiatique

Dans *Convergence culture : Where Old and New Media Collide*, Jenkins (2006a) décrit un phénomène en développement au sein de l'industrie médiatique contemporaine: la convergence culturelle, née, notamment, de la rencontre de la convergence médiatique et de la culture participative.

Les JRPEV, à l'image des autres formes de jeux de rôle, sont représentatifs de la « culture participative ». Il s'agit d'une « culture dans laquelle les fans et les consommateurs sont invités à participer activement à la création et à la circulation de nouveaux contenus » (Jenkins, cité dans François 2009, p. 217). Ces derniers sont vus comme des récepteurs actifs. Ils s'approprient les médias en participant à la production, au mixage, à l'extension et à la transformation amateurs de contenus audiovisuels, vidéoludiques, photographiques et littéraires. Cette culture a été rendue manifeste par la popularisation du web à partir du milieu des années 1990 (Jenkins 2006a; 2006b). Suivant ce phénomène et dans le contexte des JRPEV, ce sont les participants qui conçoivent leur espace de jeu.

La convergence médiatique quant à elle, se rapporte à la circulation des flux de contenus à travers de multiples plateformes médiatiques, à la coopération entre de multiples industries médiatiques, au comportement migratoire de l'audience des médias qui va en tout lieu à la recherche de la sorte de divertissement qu'il désire. La convergence décrit à la fois les changements technologiques, industriels, culturels et sociaux.

1.3.2. Récit transmédiatique

Représentatif du phénomène de la convergence médiatique est le récit transmédiatique (« transmedia storytelling »). Le récit transmédiatique se déploie à travers des plateformes médiatiques multiples. Chaque nouveau texte marque une contribution distincte et précieuse à

⁵¹ Pour une définition, se reporter à la page 73.

l'ensemble de l'œuvre, suivant les caractéristiques propres au média à travers lequel il se décline. Il peut se consommer comme une œuvre autonome. Suivre un récit transmédiatique procure une expérience profonde qui appelle à une plus grande consommation médiatique (Jenkins 2006a). Cette forme de récit relève non seulement de la convergence des plateformes médiatiques, mais également du phénomène d'intertextualité (ou plutôt de « transtextualité »). Ils citent en effet de nombreuses œuvres, modes de narration et thèmes issus de différents médias (Peyron 2008).

Selon Peyron (2008), les jeux de rôle sur table et sur support vidéoludique sont représentatifs de la transmédiaticité et constituent un point de convergence culturelle. Non seulement se nourrissent-ils de récits préexistants⁵², mais ils puisent aux mêmes sources génériques⁵³ que ces récits. La construction de mondes imaginaires dans les jeux de rôle se distingue toutefois des formes qu'elle prend dans les autres médias en raison de la liberté dont jouissent les joueurs dans ce processus, liberté que ne possèdent ni les lecteurs ni les cinéphiles. Aussi, écrit Peyron,

pour poser leur récit évanescant sur des bases solides, les rôlistes font appel aux références du genre du jeu, et donc cela les pousse à lire des ouvrages, à voir des films de ce genre, et donc à créer leur convergence, leur intertextualité [...] pour asseoir leur propre histoire répondant aux codes génériques (p. 348).

Les histoires élaborées par les rôlistes reposent donc en grande partie sur les références culturelles des joueurs. Ainsi, selon Trémel (2001) « il est nécessaire de maîtriser tout un background socioculturel pour pouvoir [...] jouer correctement [aux jeux de rôle] » (p. 73).

1.3.3. Construction de mondes

Nombre de récits contemporains ne reposent plus sur un personnage individuel ou une intrigue spécifique et sont devenus *l'art de construire des mondes*, que l'on pense à *The Matrix*, à *Harry Potter* ou à la franchise plus ancienne qu'est *Star Wars*. Les artistes créent des environnements qui ne peuvent être complètement explorés ni épuisés dans un seul ouvrage ou par un seul type de média. Le monde déborde largement l'œuvre qui le décrit en grande partie parce que les spéculations et les créations des « fans » lui donnent de l'expansion. Il en ressort de nouvelles

⁵² Par exemple, le jeu de rôle sur table *Dungeon and Dragons* est directement influencé par la trilogie *The Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien.

⁵³ Par exemple, le MMORPG *Star Wars Galaxies* s'appuie sur les récits de la franchise *Star Wars*, mais il puise également dans le corpus plus large de la science-fiction et, en particulier, du sous-genre de l'opéra spatial.

structures de récits qui créent de la complexité en étendant la gamme des possibilités plutôt que de poursuivre un trajet simple comme dans les récits plus traditionnels marqués par un début, un milieu et une fin (Jenkins 2006a). Selon Jenkins (2007), le processus de construction de mondes tend à encourager une attitude encyclopédique chez les lecteurs et les auteurs de récits transmédiatiques. Peyron (2008) relie cette attitude à un type de lecteur dit « méticuleux », à la recherche de mondes narratifs maximaux.

Que faut-il entendre par les expressions « lecteur méticuleux » et « mondes narratifs maximaux » ? Selon Eco (1985), le texte n'est jamais en mesure de fournir tous les éléments nécessaires à son interprétation ; il est une « machine paresseuse », économique, « qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire » (p. 63) et exige la coopération du lecteur, de sorte que ce dernier remplisse lui-même les éléments manquants, les non-dits du texte. Le remplissage des blancs fonctionne à l'aide des présuppositions émises par le lecteur au cours de l'acte de lecture et des informations contenues dans son encyclopédie personnelle. Par encyclopédie, il faut entendre le cumul des informations issues de l'ensemble des textes enregistrés par la société. Sa limite est contenue dans celles de l'univers du discours, mais son étendue varie d'un lecteur à l'autre, selon sa compétence, d'où l'adjonction de l'adjectif « personnelle ». Un lecteur modèle – la projection faite par l'auteur du lecteur qui « performera » le texte d'une manière attendue – fait preuve de flexibilité et de superficialité, car en plus de meubler le monde de la narration avec les éléments de son propre monde réel lorsque trop peu de détails sont spécifiés dans le texte, il doit se représenter des lieux et des individus qu'il ne connaît pas, qui ne figurent pas dans son encyclopédie personnelle. S'il veut apprécier sa lecture, il doit se contenter de faire comme si il les connaissait. S'il refuse cet abandon, il se voit condamné à une lecture méticuleuse, à la recherche de mondes narratifs maximaux (Eco 1985; 1992).

Ce type de lecture et ce type de quête qui conduisent le lecteur à décortiquer patiemment des œuvres est le fait de fans qui possèdent, écrit Peyron (2008) « un rapport de culte avec [ces] œuvres » (p. 8). Cependant, au-delà de cette intimité entre le lecteur et l'œuvre, la lecture méticuleuse répond à des exigences précises pour quiconque s'adonne, par le l'intermédiaire du jeu de rôle, à la recreation d'une structure formelle jouable et d'un monde du jeu simulable et

habitable. Si, par exemple, il peut paraître superflu pour un lecteur ordinaire de connaître la taille moyenne des habitants de la planète Gor, les vêtements qu'ils portent selon leur caste ou la manière, pour un esclave, de bien servir le thé à son maître, le goût pour la précision et le détail dont font preuve les individus qui participent aux jeux de rôle goréens répond à des besoins concrets : recréer le mode de vie goréen et donner une forme concrète et jouable à des éléments qui font habituellement l'objet d'ellipses dans le cadre d'une œuvre littéraire. Vivre la vie quotidienne d'un personnage est autre chose que de vivre les grandes péripéties d'un roman épique.

Selon Henriot (1989), certains objets ou certaines situations possèdent, sur le plan structural, un plus haut coefficient de jouabilité que d'autres. Parmi ces critères, le philosophe propose la capacité à susciter une situation de conflit formalisé. Il n'est donc pas surprenant que les JRPEV adoptent des univers de fiction appartenant à des œuvres de genre, ces dernières étant structurées autour d'antagonismes clairement exposés. Les caractéristiques qui font de ces mêmes œuvres le produit de la construction de mondes et des récits transmédiatiques accentuent également la jouabilité de leurs univers fictifs en fournissant une matière première abondante aux joueurs.

Si les œuvres de genre possèdent des caractéristiques qui les rendent jouables une fois adaptées sur un mode vidéoludique, on constate à l'inverse que les spécificités spatiales des jeux vidéo et des jeux de rôle en font des structures ludiques idéales pour formaliser des univers de fiction répondant à la construction de mondes et aux récits transmédiatiques.

1.3.4. Fan fiction

La médiation ludique implique la rencontre d'un joueur, mu par une attitude ludique, et d'une structure jouable. L'attitude ludique requise pour favoriser l'émergence du jeu de rôle participatif en environnement virtuel, correspondant à la construction de monde et au récit transmédiatique relève, nous l'avons vu, d'une lecture minutieuse d'œuvres et de genres de l'industrie culturelle, de la recherche de mondes maximaux et de la volonté de participer activement à la création et à la circulation de nouveaux contenus médiatiques. Parmi les

pratiques représentatives de la culture participative se trouve celle de la *fan fiction*, dont l'attitude qui la sous-tend répond à celle que requièrent les JRPEV.

Une *fan fiction* est « une fiction écrite par un fan, un adepte, d'une série télévisée, d'un film, d'un dessin animé, d'un jeu vidéo, d'un livre ou d'une bande dessinée à partir de l'univers et/ou des personnages de l'œuvre qu'il apprécie. Une *fan fiction* peut aussi mettre en scène des célébrités existantes » (Slayer's Time 2011, document non paginé). Selon Martin (2007), les œuvres qui alimentent ces fictions sont habituellement sérielles et appartiennent à des genres tels que le fantastique et la science-fiction. Elles forment des corpus disjoints qui prennent place dans un ou des répertoires génériques plus vastes, constituant un vaste champ favorisant l'intertextualité (ou architextualité). Ce corpus disjoint favorise les points de rencontre entre des séries (télévisées, de bande-dessinées, de romans, etc.) distinctes, l'exploitation des ellipses entre deux épisodes ou des blancs laissés dans la vie de personnages secondaires.

1.3.5. Illustration des phénomènes de culture participative, de récit transmédiatique et de fanfiction dans le contexte des jeux de rôle goréens

Voyons maintenant comment s'illustrent les caractéristiques vues précédemment avec un exemple concret : les jeux de rôle goréens. Certaines œuvres connaissent une vie et des développements parallèles grâce aux JRPEV, au sein desquels les quasi-histoires et les récits *a posteriori* générés par les participants sont assimilables à de la *fan fiction*. On constate en effet un phénomène d'extension de l'œuvre adaptée dans de tels jeux de rôle. C'est notamment le cas des *Chroniques de Gor* avec l'aide des jeux de rôle goréens qui procèdent à la dilatation du monde de Gor.

Contrairement à des MMOG tels que *Star Wars Galaxies* ou *Battlestar Galactica*, qui dépendent commercialement, en tant que produits dérivés, des producteurs des films *Star Wars* et de la série télévisée *Battlestar Galactica*, les jeux de rôle goréens sont conçus et gérés indépendamment de l'œuvre de Norman. Les individus impliqués dans leur conception le font à titre d'amateurs des *Chroniques de Gor* ou du monde fictif décrit dans ces romans, à titre de consommateurs et de « fans ». Ces concepteurs, de même que les individus qui se contentent de jouer sans pour autant s'impliquer dans la conception ou la gestion des jeux de rôle goréens,

participent activement à l'extension, à l'enrichissement et à l'approfondissement du monde fictif de Gor et ce, dans le cadre des « sims » goréens (en incarnant des personnages inexistantes dans les romans, de nouvelles histoires, etc.), mais aussi dans le cadre d'autres environnements virtuels (les espaces de discussion en ligne graphiques *The Palace* et *IMVU*), à travers leurs récits (biographies de personnages et récits *a posterioriques* de sessions de jeu de rôle publiés sur des forums de joueurs) et de textes consacrés à l'interprétation ou à la diffusion des *Chroniques de Gor* (résumés et exégèses des romans) ou aux jeux de rôle goréens (fanzines, captures d'écran et captures vidéo de sessions de jeu, etc.). Les jeux de rôle goréens sont donc représentatifs d'une culture participative au sein de laquelle la consommation médiatique est active et résulte d'une appropriation de l'œuvre par ses consommateurs, reflétée par les usages intensifs qu'ils en font et qui donnent lieu à une forme vidéoludique de *fan fiction* générée par les activités des participants dans les jeux de rôle goréens. Cette appropriation des *Chroniques de Gor*, la production textuelle qui en est le fruit, les 32 romans du cycle et les adaptations cinématographiques des romans (*Gor* et *Outlaw of Gor*, sortis respectivement en 1987 et en 1989) sont également à considérer comme un récit transmédiatique, dans le sens où :

- a. il se déploie à travers des plateformes médiatiques multiples : livres, revues, journaux, forums, blogs, environnements virtuels et films ;
- b. chaque nouveau texte marque une contribution distincte à l'ensemble de l'œuvre : les jeux de rôle goréens constituent une adaptation du monde de Gor et non des répétitions sous forme vidéoludique des récits des *Chroniques de Gor*. Les événements générés au sein de ces jeux, de même que les quasi-histoires et les récits *a posterioriques* qui en résultent, sont inédits ;
- c. chaque nouveau texte marque une contribution en suivant les caractéristiques propres au média à travers lequel il se décline : les histoires générées lors des jeux de rôle goréens possèdent des caractéristiques formelles différentes des romans, des films et des récits *a posterioriques* des joueurs. La transmission de ces textes procède de différentes catégories de signes (verbaux, visuels, sonores) ;

- d. chaque texte peut se consommer comme une œuvre autonome : de nombreux joueurs présents sur les « sims goréens » n'ont jamais lu les romans de Norman, ce qui ne les empêchent en aucun cas de vivre une expérience vidéoludique satisfaisante dans un tel cadre. Ainsi, les jeux de rôle goréens génèrent des histoires qui peuvent être consommées de manière autonome. Qui plus est, les romans, les films et les récits *a posterioriques*, comme tous les récits traditionnels, possèdent un début, un milieu et une fin. Ils se suffisent donc à eux-mêmes, même si des allusions d'ordre transtextuelles échappent aux lecteurs qui ne connaissent pas l'ensemble des textes assimilables au monde fictif de Gor.
- e. le récit transmédiatique auquel se greffent les textes générés par les jeux de rôle goréens et les récits *a posterioriques* (hypertextes) qui en résultent fonctionne grâce au phénomène de transtextualité : les *Chroniques de Gor* s'inspirent des chroniques et des essais portant sur l'Histoire (de la Grèce et de la Rome antiques, des Babyloniens, des guildes du Moyen-âge, etc.) (architextes). La loi de l'ordre naturel qui sous-tend l'organisation sociale de la planète Gor pointe vers les intertextes doctrinaux (Suleiman 1983) que sont la théorie de l'évolution des espèces de Darwin et la psychologie évolutionniste. Les *Chroniques* sont également solidaires d'un ensemble de romans et de nouvelles appartenant à la science-fiction (*John Carter, Warlord of Mars*, d'Edgar Rice Burroughs, par exemple) et au médiéval-fantastique (pensons à *Conan the Barbarian*, de Robert E. Howard). Enfin, les jeux de rôle goréens ne sont pas exclusivement inspirés par les romans de Norman. Des fils de discussions diffusés sur *The Gorean Forums* (2013a), *Gor-SL* (2013a) et *Caithris* (2013a) nous apprennent que les textes à la source du jeu de rôle des participants sont diversifiés : œuvres littéraires (*Conan the Barbarian*), séries télévisées (*Pillars of the Earth*, *Serenity*, *The Walking Dead*), dessins-animés (*Mulan*, *Cowboy Bebop*) et films (*A Few Good Men*, *Life of Brian*), appartenant aux genres du médiéval-fantastique (*Game of Thrones*), de la romance (*The O'Malley Saga*), de la science-fiction (*Star Trek : Deep Space Nine*) et de l'horreur (*The Walking Dead*), etc. L'Histoire (l'ère des Médecis, l'Antiquité grecque et romaine) et des personnages joués par d'autres joueurs dans les jeux de rôle goréens, voire dans d'autres jeux de rôle, gonflent également le réservoir de textes auxquels le monde fictif de Gor fait écho.

Au regard de leur appartenance au sous-genre « planet opera », les *Chroniques de Gor* sont par définition des récits typiques de la construction de mondes. Selon l'écrivain Russell Letson (1978), le « planet opera », aussi appelé « planetary romance », que l'on pourrait traduire par « romance planétaire », est un sous-genre de la science-fiction dont les œuvres font le récit d'aventures qui se déroulent sur une planète autre que la Terre. Le récit est intimement relié à la description de cette planète. Les romances planétaires se distinguent des opéras spatiaux (« space operas »), dont *Star Wars* et *Star Trek* sont des exemples connus, et du médiéval-fantastique du fait qu'elles se déroulent dans le cadre d'une planète exotique et technologiquement primitive, malgré le fait qu'il partage avec eux les conventions des récits d'aventure telles que les poursuites, les évasions et les quêtes.

C'est bel et bien une planète que décrit Norman, tout au long de ses 32 romans, avec une insistance pour la culture, les mœurs et l'organisation sociale de chacun des peuples qui y vit. Ce que l'auteur transmet à ses lecteurs, ce n'est pas le récit de vie d'un personnage ou d'un groupe de personnages, mais un monde autonome qui contient l'ensemble des informations nécessaires à quiconque voudrait vivre à la manière d'un Goréen. En décrivant avec un souci d'exhaustivité les caractéristiques sociales, culturelles, écologiques, zoologiques et géographiques de la planète Gor, John Norman fixe un cadre à partir duquel les joueurs pourront générer un nombre virtuellement infini de textes, d'histoires et de récits.

1.4. Notion de jeu de rôle participatif en environnement virtuel

Les JRPEV ont lieu dans des environnements virtuels multi-usagers (« MUVE »), c'est-à-dire, pour reprendre la définition de l'anthropologue Malaby (2009), des mondes qui « se caractérisent par leur usage de la connectivité d'internet pour fournir un espace tridimensionnel persistant, ouvert et partagé dans lequel les usagers peuvent interagir, typiquement par le biais de leur avatar⁵⁴ » (p. 2 [nous traduisons]). Dans un tel cadre, le terme « virtuel » signifie « en puissance », soit ce qui est susceptible d'être ou non actualisé ; un monde virtuel est alors l'actualisation d'une part de ce que son code informatique contient en puissance (Klastrup 2003). Cette définition, à laquelle nous adhérons, souligne le fait que les environnements

⁵⁴ « They are characterized by their use of Internet connectivity to provide a persistent, open-ended, and shared three-dimensional space in which users can interact, typically via avatars ».

virtuels sont générés par des moteurs de simulation, lesquels contiennent en germe une quasi-infinité de possibilités mais n'en concrétisent qu'une fraction. Selon cette acception, comme le soulignent Proulx (2006) et Proulx et Latzko-Toth (2006), le virtuel ne s'oppose pas au réel ; il est constitutif de celui-ci, s'inscrivant dans une opposition entre le potentiel et l'actualisé plutôt qu'entre le réel et l'irréel. Cette dernière dichotomie est souvent opérée dans la littérature sur les MMOG et les MUVE et elle est, selon Castronova (2006), intenable, dans la mesure où les institutions situées en dehors des MMOG et des MUVE s'y trouvent de plus en plus présentes.

Il existe une multitude de MUVE : *IMVU*, *Red Light Center*, *Active Worlds*, *There*, *Open Simulator*, *Open Wonderland*, *Croquet Project* et, le plus connu, *Second Life*. Nous nous concentrerons sur la description de ce dernier, dans la mesure où il héberge la majeure partie des JRPEV que nous avons recensés jusqu'à maintenant. *Second Life* apparaît donc comme un espace qui met en téléprésence une multitude d'individus par le biais de leur avatar afin qu'ils interagissent (échange de biens, socialisation, etc.) dans des « sims » publics ou privés (selon qu'il faille ou non être membre pour y avoir accès) développés par les usagers eux-mêmes. Dans certains de ses « sims », *Second Life* accueille des usagers qui s'adonnent à des jeux de rôle. Le terme « sim » (le terme « région » est également employé) est la contraction de « simulateur ». Il s'agit d'un espace virtuel hébergé sur un serveur. Les « sims » sont loués par *Second Life* à des usagers qui sont libres, en retour, de les aménager et de les administrer.

Les « sims » destinés aux JRPEV sont de nature hybride. Dans un premier temps, ils sont assimilables à des MUVE, dans la mesure où ils sont hébergés par *Second Life*, qui en est un lui-même, et parce que les joueurs y interagissent à l'aide de son interface logicielle. Dans un deuxième temps, les « sims » sont assimilables à des MMOG. Comme eux, ce sont des environnements virtuels et comme eux, ils intègrent une structure ludique en partie informatisée. Par exemple, il est possible :

1. d'y faire progresser son avatar à l'aide de compteurs de points d'expérience ;
2. d'utiliser des armes pour combattre d'autres avatars et des compteurs de niveau de vie pour déterminer quand l'avatar est blessé et quand il meurt à la suite de ses blessures. Ces compteurs sont développés par *Linden Lab* (l'entreprise qui gère et développe *Second Life*),

par les usagers eux-mêmes ou par des développeurs de logiciels indépendants. Ils sont programmés pour être fonctionnels dans des régions délimitées de *Second Life*, des zones où les combats entre avatars sont admis ;

3. d'utiliser des scripts.
4. d'utiliser des accessoires (des vêtements et des objets du quotidien, par exemple) et de naviguer dans des environnements (paysages, villes, bâtiments) personnalisés.

Toutefois, cette structure ludique est co-construite par les usagers des « sims », alors que dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs (« MMOG »), elle est l'œuvre de programmeurs travaillant pour l'entreprise qui les gère et les participants ne peuvent y participer. Qui plus est, comme le souligne Malaby (2009), cette structure se distingue de celle des MMOG par l'absence d'objectifs de jeu établis et universels.

1.5. Définition du jeu de rôle participatif en environnement virtuel

Au tout début de la première partie de ce mémoire, nous avons donné des JRPEV la définition sommaire suivante :

Les JRPEV sont des jeux de rôle organisés dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers au sein desquels les joueurs participent, à un degré variable, à la conception de leur environnement de jeu et des accessoires qui y sont utilisés.

Après avoir balisé les JRPEV tout au long de la première partie et mis au jour les relations que cette partie entretient avec le jeu, les jeux de rôle et les environnements virtuels, ainsi que ses spécificités vis-à-vis de ceux-ci, nous sommes désormais en mesure d'apporter une définition plus fine et exhaustive du phénomène étudié, que voici :

1. Les JRPEV sont des jeux de rôle multi-joueurs (le terme « jeux » étant entendu comme activité et attitude ludiques) au sein desquels les participants incarnent un rôle ou manipulent un personnage matérialisé par un avatar dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers conçus ou non expressément pour de telles activités.

2. *Par le biais de ce rôle ou de ce personnage, les participants interagissent avec d'autres rôles ou personnages, avec l'environnement du jeu, conçu comme décors et accessoires, avec une structure formelle et avec un monde du jeu.*
3. *À partir de ces interactions sont générés des événements que les participants mettent en intrigue sous forme de quasi-histoires, dont ils sont à la fois co-créateurs et récepteurs. Ces quasi-histoires peuvent donner lieu à des récits a posteriori.*
4. *Les participants sont soit des joueurs, soit des administrateurs ou des modérateurs.*
5. *Les administrateurs et les modérateurs exercent (potentiellement) un contrôle plus grand sur la structure formelle de même que sur l'environnement et le monde du jeu en vertu du fait qu'ils sont locataires ou propriétaires de l'environnement du jeu où sont organisés les JRPEV ou en vertu du fait que des locataires ou propriétaires les mandatent pour exercer un contrôle accru.*
6. *La structure formelle des JRPEV se répartit entre les niveaux exogène, endogène et diégétique.*
7. *Les règles et les paramètres propres à chacun de ces niveaux :*
 - *régissent en partie les interactions des participants ;*
 - *génèrent l'environnement du jeu ou une portion de cet environnement et en modifient l'état en considération des interactions des participants ;*
 - *simulent une partie du monde du jeu.*
8. *Ces règles sont déterminées par les participants et/ou les concepteurs des environnements virtuels en ligne multi-usagers qui hébergent les JRPEV (lorsque ces concepteurs et ces environnements sont indépendants des JRPEV, à l'image de Second Life et des jeux de rôle goréens qui s'y organisent).*

9. *Le monde du jeu est en partie déterminé par les participants, mais il est également influencé par d'autres œuvres (littéraires, cinématographiques, etc.). Certains d'entre eux sont le fruit de l'adaptation d'une œuvre donnée sous la forme d'un JRPEV.*

10. *Enfin, les JRPEV s'inscrivent au sein de la culture participative, dans la mesure où ses participants contribuent à élaborer (à un certain degré) la structure formelle, de même que l'environnement et le monde du jeu qui accueillent leurs jeux de rôle.*

2. Deuxième partie : l'expérience vidéoludique

Après avoir défini les JRPEV à l'aune des jeux en général et des jeux de rôle en particulier, nous nous intéresserons maintenant à l'expérience vidéoludique des joueurs dans le cadre des JRPEV. Cette expérience, pour être saisie dans toute sa richesse, doit être abordée non seulement en situation de jeu intrinsèque, mais également en situation de jeu extrinsèque, le jeu ne se limitant pas à l'environnement virtuel au sein duquel les joueurs incarnent un rôle ou manipulent un avatar. Qui plus est, cette expérience se situe à la fois dans et hors des cadres ludique et diégétique. D'abord, nous avons vu que certains JRPEV s'intégraient dans un récit transmédiatique dont la diégèse déborde et enrichit leur monde du jeu. De plus, les diégèses de l'ensemble des JRPEV font largement à écho à des transtextes (textes exégétiques, génériques, etc.) et le jeu de rôle des joueurs est lui-même inspiré par un bassin de textes hétéroclite, relevant de différents médias, de sorte que ces derniers font d'incessants aller-retour entre la diégèse du jeu et les diégèses d'autres univers de fiction. Ajoutons que l'expérience vidéoludique est grandement enrichie par la portée herméneutique du texte des JRPEV (section **2.3.3. Définition du terme « herméneutique »**) et que ce qui en ressort est pertinent à la fois au sein des JRPEV, mais également hors de ces jeux, dans la vie quotidienne du joueur pris en tant qu'individu. Enfin, de nombreuses activités typiques du jeu extrinsèque déterminent l'expérience vidéoludique en situation de jeu intrinsèque : la création de scénarii qui guideront le jeu de rôle, l'élaboration de stratégies, la tenue de débats d'ordre interprétatif et méta-ludique (section **2.1.1.3. Les cadres dans les jeux de rôle**), la rédaction et la diffusion de récits *a posterioriques* et de textes exégétiques, la fabrication d'accessoires, de décors, de scripts et de compteurs pour l'enrichissement de l'environnement virtuel du jeu, la consommation des œuvres dont les JRPEV constituent l'adaptation ou des œuvres qui en sont l'architexte, l'énonciation ou la recherche de conseils en vue d'améliorer ses compétences en tant que joueur (en termes de performance ou d'incarnation crédible d'un rôle, par exemple) et ainsi de suite.

Ceci étant dit, qu'est-ce que l'expérience vidéoludique ? « Vidéoludique » est l'adjectif de « jeu vidéo ». Nous le retenons en raison de la proximité des JRPEV avec les jeux vidéo en général et les MMOG en particulier. Le mot « expérience », quant à lui, vient du latin *experientia*, de

experiri, soit « faire l'essai de », c'est-à-dire expérimenter, éprouver, ressentir quelque chose (Le Petit Robert de la langue française 2013a). Dans la première partie, nous avons emprunté à Genvo (2011) le terme de « médiation ludique » pour qualifier le jeu, suivant en cela Henriot (1989), comme la rencontre du joueur et d'une structure ludique. C'est de cette médiation que survient l'expérience vidéoludique, laquelle englobe l'ensemble des sensations éprouvées par le joueur lorsqu'il interagit avec la structure formelle d'un jeu vidéo (ou plutôt, c'est ce qui nous intéresse ici, d'un JRPEV), avec d'autres joueurs en relation avec cette structure et le monde du jeu, de même que les compréhensions⁵⁵ qu'il réalise dans sa fréquentation des textes d'un JRPEV. L'expérience vidéoludique survient donc à de multiples niveaux. Comme nous l'avons vu, elle déborde les limites du jeu intrinsèque pour s'étendre à la sphère du jeu extrinsèque.

2.1. Deux notions polémiques : « cercle magique » et « immersion »

Jusqu'ici, nous avons considéré tour à tour les aspects centraux des jeux de rôle : incarnation d'un rôle, organisation sociale formée par les participants, hiérarchie du pouvoir, texte, histoire, récit et fiction, monde, environnement et structure formelle du jeu. Nous verrons maintenant deux notions particulièrement problématiques et conflictuelles au sein des *game studies* qui s'appliquent à l'ensemble des jeux vidéo et des jeux de rôle et qui ont partie liée à la définition de l'expérience vidéoludique au sein des JRPEV : les notions de cercle magique et d'immersion.

2.1.1. Le cercle magique

Huizinga (1951) définit le jeu

comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel (p. 31).

Il s'agit d'un espace clos, situé en dehors de la vie ordinaire, qualifié par l'historien de « cercle magique » (p. 291). Salen et Zimmerman (2004) ont mis ce concept à jour dans le contexte des jeux vidéo afin de rendre compte de l'artificialité du jeu et de circonscrire celui-ci dans le

⁵⁵ Le terme « compréhension » est entendu au sens de Ricoeur (1986).

temps, l'espace et hors de la vie quotidienne. Globalement, le débat qui se rapporte au cercle magique dans les *game studies* est polarisé de deux façons. D'une part, le cercle magique est vu soit comme poreux, soit comme hermétique. D'autre part, il oppose une conception formaliste du jeu en tant qu'objet à des mécanismes psychologiques ou à une attitude envers le jeu.

2.1.1.1. Cercle poreux, cercle hermétique

Salen et Zimmerman (2004) définissent la frontière tracée par le cercle magique comme floue ou nette, ouverte ou fermée, selon que le jeu est formel ou informel, c'est-à-dire selon qu'il soit réglé (« game ») ou libre (« play »). Ainsi, les jouets constituent des jeux informels, dans la mesure où le moment durant lequel leur usage s'insère dans une situation de jeu n'est pas explicite. Un enfant peut tout aussi bien manipuler une poupée sans jouer avec. Par contre, avec un jeu formel comme le tic-tac-toe, un espace (la grille) et une durée sont spécifiés et les joueurs se situent dans ou hors de cet espace et de cette durée. Le jeu est explicite. Le cercle magique est également le lieu au sein duquel des règles spéciales s'appliquent qui ne s'appliquent pas à l'extérieur du jeu. Cette conception est problématique : nous avons vu en première partie de ce mémoire que le jeu naît de la rencontre de la *paidia* et du *ludus*, de sorte que la dichotomie « jeu formel » / « jeu informel » n'est pas pertinente et introduit de l'ambiguïté. Tout cercle serait, dès lors, selon la conception de Salen et Zimmerman, fermé, tracé par une frontière nette, puisque tous les jeux sont formalisés lorsque l'on considère le jeu comme le fruit de la coprésence de la *paidia* et du *ludus*.

Montola (2009b), pour sa part, définit le cercle magique comme un contrat qui isole le jeu de l'environnement dans lequel il se situe. Il a pour rôle d'interdire la migration des motivations externes et des histoires personnelles des joueurs vers le jeu et, à l'inverse, la migration des événements du jeu vers la vie ordinaire. Ce à quoi Woodford (2008) pourrait répondre que la séparation qu'implique le cercle magique entre le jeu et la réalité apparaît selon lui illogique, dans la mesure où elle implique que les émotions éprouvées par les joueurs en situation de jeu n'influenceront pas l'expérience du joueur en dehors de celui-ci. Or, il apparaît difficile de concevoir un cloisonnement complet entre les différentes formes d'expérience chez un même individu. Lorsque l'on se réfère à l'application des cadres de l'expérience de Goffman (1991) aux jeux de rôle par Fine (1983), on constate que l'oscillation des joueurs entre le cadre social

(situé hors du jeu) et les cadres du jeu et de la fantaisie du jeu interdit une nette séparation entre le jeu conçu comme espace et le monde extérieur qui l'entoure.

Woodford se montre critique devant l'emploi du concept de cercle magique, la figure du cercle donnant lieu à une compréhension binaire de l'expérience de jeu (on se trouve dans ou hors du jeu). Après avoir étudié la défense du concept de cercle magique par des auteurs comme Fairfield (2007) et Bartle (2004; 2006), Woodford dresse un constat selon lequel le cercle magique, lorsqu'il est mis de l'avant, sert le plus souvent comme argument pour la protection du jeu – pour la protection de sa spécificité –, vis-à-vis des pressions du monde extérieur (pressions juridiques, économiques, etc.).

Consalvo (2009) souligne l'utilité du cercle magique lorsqu'il s'agit d'appuyer une conception formaliste ou structuraliste des jeux telle que celle qui sous-tend la conception de Salen et Zimmerman. Toutefois, selon elle, il occulte leur contexte, qui excède l'espace dans lequel se déroule le jeu proprement dit (les éléments paratextuels du jeu, par exemple, qui ne se situent pas à l'intérieur du cercle, mais qui nourrissent l'activité ludique des joueurs). Or, selon Consalvo, de nombreux chercheurs, tels que Malaby (2007), Steinkuehler (2006) et Taylor (2006) ont constaté l'importance de ce contexte lorsqu'il s'agit de décrire le jeu comme une activité dynamique par le biais de laquelle les joueurs créent de la signification. Nous apporterons un argument supplémentaire à ce point de vue dans la section **2.3.3. Définition du terme « herméneutique »**, lorsque, dans l'optique d'une herméneutique ricœurienne, nous aborderons la notion de monde du texte projeté par les JRPEV et sa pertinence pour la compréhension de soi.

2.1.1.2. Le cercle magique et les cadres de l'expérience

Au regard de ce qui suit, nous verrons se dessiner la même polarisation autour du concept de « cercle magique » qu'autour de la définition des jeux de rôle : du côté de la seconde polarisation se trouvent les chercheurs qui définissent les jeux de rôle comme objets et ceux qui définissent le jeu de rôle comme processus. Du côté de la première polarisation, on retrouve les tenants du jeu vu comme étant circonscrit par un tracé spatial contre ceux qui considèrent le jeu comme un cadrage mental ou une attitude ludique.

Selon Copier (2005), Huizinga se réfère au cercle magique comme un espace rituel afin d'illustrer le fait que le rituel puisse être vu comme du jeu et son espace comme un terrain de jeu et, inversement, que le jeu puisse être vu comme un rituel et son espace, comme un cercle magique. Ainsi, cercle magique et terrain de jeu ne se distinguent pas formellement l'un de l'autre. Copier, quant à elle, préfère considérer les jeux de rôle comme une collection d'actes rituels plutôt que comme des rituels. Dès lors, l'auteure sort de la logique spatiale du cercle magique d'Huizinga pour rendre compte d'un processus qui implique les formes de comportement des joueurs et la relation entre les jeux de rôle, la culture médiévale-fantastique et la vie quotidienne des joueurs. Ce processus consiste, pour les joueurs, à « prendre place entre les mondes » (p. 11). L'un des actes rituels les plus importants des joueurs de jeux de rôle est le bricolage. En effet, en situation de jeu ou dans leur vie quotidienne, les joueurs bricolent des relations d'ordre intertextuel (transculturel) entre les mondes imaginaires fantaisistes, l'histoire, la religion, les expériences de la vie quotidienne, etc. Ces bricolages connectent ensemble des mondes, des identités et du sens.

Neitzel (2008) et Arsenault et Perron (2008) délaissent eux aussi la métaphore spatiale du « cercle magique » – jugée inadéquate lorsqu'il s'agit de décrire la rencontre du joueur et du jeu – afin de mobiliser la notion de cadre psychologique de Bateson (1977) qui explique la délimitation du jeu en termes métacommunicationnels.

Neitzel (2008) écrit : « le "cercle magique" n'est pas une entité ontologique fixe, mais il est plutôt mis en place par le jeu [play] métacommunicationnel »⁵⁶ (p. 278). Arsenault et Perron (2008) préfèrent, quant à eux, parler de « gameplay » et de « spirale magique » plutôt que de « cercle magique » pour qualifier ce point de jonction entre le joueur et le jeu. Ils conceptualisent ce dernier comme un cadre psychologique, c'est-à-dire comme « les processus cognitifs impliqués par l'acte d'entrer dans un jeu⁵⁷ », un cadre psychologique qui « délimite un ensemble de messages ou d'actions signifiantes⁵⁸ » (Arsenault et Perron 2008, p. 112 [nous traduisons]). En effet, selon Bateson (1977), l'activité ludique repose sur la capacité des joueurs à métacommuniquer sur leur activité, de sorte que chacun comprenne que ladite activité n'est

⁵⁶ « The “magic circle” is no fixed ontological entity but is set up by metacommunicative play ».

⁵⁷ « [...] the cognitive processes implied by the act of entering a game »

⁵⁸ « [...] delimits a set of messages or meaningful actions »

jamais qu'un simple jeu. C'est en métacommuniquant que des loutres, par exemple, peuvent jouer à se battre sans que le jeu ne dégénère en combat réel. Dans un tel cadre psychologique, au sein duquel se déroule le jeu, les individus adoptent un comportement qui diffère de celui de la vie ordinaire. Les deux auteurs décrivent donc le jeu comme un processus cognitif continu plutôt que comme un espace clos, comme d'une « boucle continue entre les données entrantes du joueur et les données sortantes du jeu⁵⁹ » (p. 113 [nous traduisons]) qui, puisque le « gameplay » constitue une progression temporelle, ne se referme pas sur elle-même et forme plutôt une spirale⁶⁰.

Afin de tenir compte du contexte dans lequel prennent racine les jeux vidéo, Consalvo suggère d'abandonner la notion de cercle magique et préfère s'appuyer sur l'analyse des cadres de l'expérience de Goffman (1991) – elle-même tributaire de la notion batesonienne de cadre – et de sa modification dans l'étude de Fine (1983) consacrée aux jeux de rôle sur table. Selon Consalvo (2009), Fine remet en cause la viabilité de la notion formaliste de cercle magique lorsqu'il soutient que l'expérience de jeu est vouée à recevoir les intrusions du monde « réel », sa structure de jeu n'étant pas imperméable aux événements en provenance du monde extérieur.

2.1.1.3. *Les cadres dans les jeux de rôle*

Les jeux de rôle, affirme Fine (1983), constituent à la fois des univers de discours et des mondes sociaux. Les mondes sociaux sont des « ensemble[s] délimité[s] de conventions sociales » (p. 181 [nous traduisons]) qui, suivant Goffman (1991), forment les cadres constitutifs de l'expérience à l'aide desquels l'individu donne sens à ses perceptions.

Fine emploie l'analyse des cadres de Goffman afin de comprendre comment les rôlistes interprètent leur expérience de jeu et comment ils passent d'un monde social à un autre et, notamment, comment ils « glissent facilement à l'intérieur et hors de l'absorption^{61 62} » (p. 182 [nous traduisons]).

⁵⁹ « [...] a continuous loop between the gamer's input and the game's output ».

⁶⁰ En fait, pour qualifier l'acte de jouer, les auteurs parlent plutôt de trois spirales enchâssées, celles du « gameplay », du récit et de l'interprétation.

⁶¹ « slip into and out of engrossment ».

⁶² L'« absorption » désigne l'état du joueur lorsqu'il est captivé par le jeu. Sur ce sujet, Goffman (1991) écrit :
Notons d'abord le fait que certaines actions sont absorbantes, que des faits qui s'enchaînent et se répondent nous captivent ou nous transportent et nous amènent à répondre : Le roi Arthur vient de

Goffman (1991) distingue deux types de cadres, soit les cadres primaires et secondaires :

- Les cadres primaires relèvent de l'expérience de tous les jours. Ils permettent aux individus de donner un sens aux événements, de les mettre en situation, de les classer, etc. D'une part, on retrouve les cadres sociaux, qui relèvent d'une mise en scène dans les relations interpersonnelles ordinaires. De l'autre, on retrouve les cadres naturels, qui relèvent des forces naturelles (ou divines, ou magiques, selon les cultures).
- Les cadres secondaires consistent, quant à eux, en des cadres primaires modalisés (transformés)⁶³. Ils sont de cinq ordres : le faire-semblant (par exemple : les fantasmes, le théâtre), les rencontres sportives, les cérémonies, les répétitions techniques (ex : les simulations d'alertes d'incendies) et les détournements (ex : le carnaval).

Le jeu apparaît, dès lors, comme un faire-semblant. Une activité modalisée est placée entre parenthèses (la fermeture et l'ouverture des rideaux lors d'une pièce de théâtre, par exemple). De plus, il existe des conventions de phasage qui précisent lorsqu'un événement est modalisé, lesquelles relèvent de la métacommunication au sens de Bateson (1977).

Dans cette optique, Fine (1983) décompose les jeux de rôle en trois niveaux interdépendants de significations :

- le cadre primaire des joueurs ;
- le cadre du jeu : ses règles et ses contraintes ;
- le cadre de la fantaisie du jeu : la diégèse au sein de laquelle les joueurs n'incarnent pas un personnage, mais sont leur personnage.

Les deux derniers niveaux constituent des modalisations (transformations) du cadre primaire. Ce sont des mondes de « faire-semblant » (« make believe ») qui mettent entre parenthèses le monde réel.

dégainer son épée et va défendre Guenièvre [...] Ces réponses visent à rendre compte de l'expérience telle qu'elle est vécue de l'intérieur. Elles vont aussi loin que possible dans l'univers de sens que l'activité entretient et que l'on peut appeler son « domaine propre » (p. 54-55).

⁶³ Par exemple, le meurtre relève du cadre primaire. Lorsqu'il est simulé sur les planches d'un théâtre, il est modalisé.

Dans les jeux de rôle, les cadres mobilisés par les joueurs revêtent plusieurs degrés de stabilité. Ainsi, l'engagement des joueurs dans un cadre est d'une durée variable. Il dépend du degré d'absorption rendu possible par le système du jeu. Les joueurs commuteront rapidement et fréquemment entre deux cadres lors d'une phase monotone de la partie, sous la pression d'événements extérieurs (exemple : le téléphone qui sonne) ou lors d'une négociation entre les joueurs et l'arbitre. Toutefois, ils demeureront longuement dans le cadre du jeu lors d'actions cruciales et captivantes ou dans le cadre primaire lorsque les interactions réelles entre les joueurs procureront plus de plaisir que le jeu lui-même.

Tout comme Fine (1983), Harviainen (2009) découpe lui aussi l'expérience de jeu dans les jeux de rôle en trois niveaux correspondant *grosso modo* au cadre primaire, au cadre du jeu et au cadre de la fantaisie du jeu. Ces trois niveaux sont les suivants :

- le **premier niveau** est celui du monde réel, d'où proviennent les choix éthiques et les préoccupations personnelles des joueurs en tant que personnes ;
- Le **second niveau** est celui du méta-dialogue portant sur le jeu. Il est formé des événements qui se déroulent au niveau diégétique, des motivations internes des joueurs (leur style de jeu, les conventions de genre, etc.) et des interruptions en provenance du premier niveau (la sonnerie du téléphone qui interrompt la partie, par exemple) ;
- Le **troisième niveau** est celui où les motivations des joueurs sont liées à celles du personnage, où sont actualisés l'histoire et le récit (discours) et où, enfin, on retrouve les différentes manières dont les joueurs imaginent l'espace transitionnel du jeu, manières qui entrent en interaction pour créer « un tout grossièrement équifinal⁶⁴ » (Harviainen, 2009, p. 74 [nous traduisons]). Cet espace transitionnel est la rencontre des diégèses subjectives des joueurs (voir Montola 2003), constituant des textes en eux-mêmes, élaborés par eux en adéquation avec leurs besoins narratifs et les exigences liées au jeu (ses règles). Selon Harviainen :

⁶⁴ « a roughly equifinal whole ».

un participant du jeu ne comprend pas la signification complète du matériel, mais le transforme plutôt par sa propre interprétation, dans la forme à laquelle il est réinjecté dans la diégèse et/ou le métajeu – et ensuite possiblement approprié par les autres de nouveau, créant un cycle de rétroaction⁶⁵ (p. 74 [nous traduisons]).

À ces trois niveaux, l'auteur en ajoute un quatrième, absent de chez Fine et qui n'est pas considéré comme un cadre de l'expérience :

- le monde dans lequel le personnage existe réellement : c'est l'univers ouvert par la diégèse, qui constitue, pour lui, le seul niveau réel. Les joueurs ne sont jamais en contact avec ce niveau, même lorsqu'ils s'expriment à son sujet.

Cette déconstruction de l'expérience du joueur vécue dans le cadre des jeux de rôle rend possible l'étude des types d'expérience de jeu privilégiés par les joueurs. Par exemple, un joueur immergé (« simulationniste⁶⁶ ») s'identifie si fortement à son personnage (quatrième niveau) qu'il perd la conscience des autres niveaux. Un joueur compétitif (« ludiste ») accède aux premier et second niveaux. Enfin, le joueur qui privilégie le jeu de rôle comme récit (« narrativiste ») se situe dans les second et troisième niveaux.

Lorsque nous avons défini les JRPEV, nous avons pris le soin de distinguer plusieurs de leurs composantes : l'organisation sociale, la structure formelle et le monde du jeu. Ces trois composantes exigent des participants qu'ils oscillent entre plusieurs cadres au cours du jeu. Ces cadres sont constitutifs à la fois de l'expérience vidéoludique vécue au sein des JRPEV et au cours de manifestations de jeu extrinsèque qui se rapportent aux JRPEV. En nous référant à Fine et Harviainen, nous distinguerons trois cadres qui font écho à ces composantes (le cadre primaire du jeu et les cadres secondaires ludique et diégétique) et deux cadres primaires supplémentaires, les cadres méta-ludique et herméneutique, tous les cinq étant constitutifs de l'expérience vidéoludique dans ses dimensions intrinsèques et extrinsèques (suivant la distinction de Siang Ang *et al.* 2010) et étroitement interdépendants :

⁶⁵ a game participant does not actually understand the complete meaning of the material, but rather transforms it into his own interpretation, in which form it is injected back into the diegesis and/or meta-game – and then possibly appropriated by the others again, creating a feedback cycle.

⁶⁶ « Simulationniste, ludiste et narrativiste sont trois catégories de joueurs, établies par Ron Edwards (2001) en considération de leur agenda créatif.

1. le cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale, dans lequel se situent les participants en tant qu'individus. Ce cadre permet de rendre compte de l'expérience vécue par ces derniers à partir de situations dans lesquelles ils ont suspendu tout cadre primaire ou secondaire constitutifs de l'expérience vidéoludique intrinsèque, situations où prennent place les interactions sociales des participants (par opposition aux interactions des personnages) et où des événements extérieurs font intrusion dans le jeu et engendrent la rupture d'un cadre constitutif de l'expérience vidéoludique intrinsèque. Par exemple, deux individus qui flirtent en mode « OOC », deux « lifestylers » dans une relation de domination/soumission et deux joueurs optimisateurs-agonistiques qui s'échangent des trucs pour améliorer les compétences de leur personnage en tant que guerrier mobilisent tous un tel cadre. Comme exemple de rupture de cadre, pensons à un trouble-fête (« griefer ») qui couvre d'insultes, proférées dans un langage contemporain, un joueur engagé dans un cadre diégétique au sein d'un univers médiéval-fantastique.
2. Le cadre secondaire ludique correspond à l'expérience vécue par le participant en tant que participant dans ses interactions avec son avatar conçu comme simple véhicule et avec la structure formelle du jeu (ses règles exogènes, endogènes et diégétiques). Il rend compte des schèmes mentaux mobilisés par le participant dans le but d'interpréter en termes formels les situations et les événements vécus dans le cadre des JRPEV. Par exemple, les dégâts engendrés par un coup reçu par le personnage du joueur peut être interprété sur le plan diégétique comme une mutilation, une blessure de guerre ou la conséquence d'une trahison. Sur le plan ludique, il sera plutôt interprété comme la perte d'*X* points de vie.
3. Le cadre primaire méta-ludique est celui que mobilisent les participants en tant que participants dans leurs interactions avec d'autres participants en vue de réguler, de commenter, d'appliquer ou de modifier la structure formelle des JRPEV. Les discussions menées dans les sections consacrées au jeu de rôle des forums *The Gorean Forums*, *Gor-SL* et *Caithris* témoignent de l'importance de l'activité méta-ludique. On tente d'y régler des conflits entre joueurs, on y défend ardemment son style de jeu (mimétique, optimisateur-agonistique), on cherche des solutions pour régler des problèmes d'ordre technique, etc. Ce

cadre est également appliqué en situation de jeu lorsque deux participants, par exemple, négocient l'application d'une règle endogène interprétée diversement par chacun d'eux à leur situation de jeu.

4. Le cadre secondaire diégétique correspond à l'expérience vécue par le participant en tant que participant et/ou en tant que rôle ou personnage dans ses interactions avec le monde du jeu et les événements qui en sont constitutifs. Il concerne aussi l'expérience vécue en tant que participant en interaction avec le rôle qu'il incarne ou son personnage. En adoptant un tel cadre, le participant interprète les situations et les événements qui surviennent en situation de jeu en termes diégétiques. Par exemple, dans un jeu de rôle d'inspiration médiévale-fantastique organisé sur *Second Life*, un participant peut interpréter l'intrusion d'un usager non-joueur dont l'avatar est habillé comme un homme du XXI^e siècle et qui pénètre dans son environnement virtuel en termes diégétiques comme une apparition divine ou la venue d'un mage fantasque ou d'un carnavalier.
5. Le cadre primaire herméneutique (ou méta-textuel) est de deux ordres. Dans un premier temps, il permet au participant en tant que participant de saisir son expérience vidéoludique dans une perspective holiste, globale, c'est-à-dire de rendre cohérents en tant que tout une expérience multiforme (issue d'interactions avec une organisation sociale, son rôle ou son personnage, une structure formelle, un monde du jeu) qui relève de cadres différents (primaires et secondaires) et qui peut être appréhendée en tant que quasi-histoires et récits. Cet ordonnancement de l'expérience vidéoludique passe par le processus de la triple *mimèsis*. Il permet également de rendre compte de la relation dialectique entre le participant vu comme individu et le JRPEV vu à la fois comme organisation sociale, structure formelle et monde du jeu, sur le plan des migrations de la signification, c'est-à-dire ce qu'apporte au jeu l'individu (une vision du monde, des attitudes et des valeurs, une encyclopédie personnelle, etc.) et ce qu'apporte à l'individu le jeu en tant que texte (section 2.3.3. **Définition du terme « herméneutique »**).

D'autre part, ce cadre est celui que mobilisent les participants en tant que participants dans leurs interactions avec d'autres participants en situation de jeu intrinsèque et extrinsèque à

propos de l'hypotexte et/ou de l'architexte qui nourrissent les JRPEV et au regard de la posture interprétative vis-à-vis cet hypotexte et/ou cet architexte. Les discussions portant sur les activités exégétiques des joueurs ou les contenus de ces activités relèvent de ce cadre. Pensons aux critiques d'un joueur « BtB » qui souligneraient la mésinterprétation d'une citation tirée des *Chroniques de Gor* par le rédacteur d'un blog « GE ».

Les cadres méta-ludique et méta-textuel sont qualifiés de « primaires » parce qu'ils désignent le cadre social vers lequel les joueurs retournent lorsqu'ils s'extraient momentanément des cadres secondaires ludique ou diégétique pour faire un retour sur l'expérience vécue dans ces derniers. Le préfixe « méta » est entendu ici en tant que « ce qui dépasse, englobe » (Le Petit Robert 2013c). Le cadre primaire est le contexte du cadre secondaire. En d'autres termes, le cadre secondaire est enchâssé dans le cadre primaire. Les cadres méta-ludique et méta-textuel constituent donc les mondes sociaux à partir desquels sont pensées, interrogées, critiquées ou remises en question les modalités des cadres ludique et diégétique qui permettent aux joueurs de définir les situations ludiques et diégétiques.

Contrairement à Harviainen (2009), nous ne désignons pas comme un niveau le monde dans lequel le personnage existe réellement (quatrième niveau), dans la mesure où le participant n'y ayant pas accès, il n'est pas constitutif de l'expérience vidéoludique. Harviainen écrit que ce niveau

est aussi un texte pur, singulier – une histoire – qui peut ainsi être soumis à toutes les analyses des traditions littéraires. En d'autres mots, les événements diégétiques qui ne sont jamais atteignables par les joueurs ou les analystes, éléments qui sont réels pour les personnages, peuvent être théoriquement réduits en une histoire singulière consistant en l'histoire personnelle de chaque personnage⁶⁷ (p. 74 [nous traduisons]).

À l'inverse, nous considérons que ce texte est insaisissable non seulement pour le participant, mais également pour l'analyste. Pour qu'il soit accessible, il doit être matérialisé d'une quelconque manière (par le biais des œuvres auxquelles le JRPEV fait référence ou qu'il adapte, d'œuvres de *fan fiction* qui s'y rapportent, des exégèses, des interactions des

⁶⁷ It is also a pure, singular text – one story – and can thus be subjected to all traditional literary analysis. In other words, the diegetic events that are never truly reachable by game participants or analysts, elements that would be real to the characters, can theoretically be reduced into a singular story consisting of the personal stories of each character.

personnages qui donnent lieu ensuite à des quasi-histoires ou à des récits *a posterioriques*, etc.) ou au moins pensé par un joueur sans qu'il soit matérialisé (pensons aux événements non advenus dans le cadre d'un jeu mais qui auraient été envisagés comme événements alternatifs, comme versions possibles mais non concrétisées d'événements advenus).

La distinction entre cadres primaires et cadres secondaires nous permet de savoir lorsqu'un joueur est engagé dans une activité ludique ou non sans avoir à emprunter la métaphore spatiale du cercle magique. Elle nous permet également de savoir avec quelles composantes du jeu le joueur est engagé (monde du jeu, structure formelle, organisation sociale). Elle nous permet enfin de départager ce qui relève, dans l'expérience vidéoludique, du jeu intrinsèque et du jeu extrinsèque. Toutefois, cette distinction ne nous permet pas de décrire le degré d'engagement du joueur avec chacune des composantes du jeu. De nombreux chercheurs ont tenté de décrire cet engagement en termes d'immersion. C'est ce que nous verrons maintenant.

2.1.2. Immersion

Définir l'immersion constitue une tâche difficile, puisque cette notion désigne, dans le cadre des *game studies*, plusieurs phénomènes très différents selon les chercheurs qui l'abordent. Ainsi, selon Holter (2007), il convient d'être prudent vis-à-vis du concept d'immersion en raison de sa nature subjective, qui le rend impossible à observer de l'extérieur. Même lorsqu'il y a un accord sur la définition à apporter à cette notion (parmi les chercheurs ou les joueurs), ce qui est rarement le cas, l'immersion que chacun expérimente est différente. Aussi l'auteur ne nie-t-il pas l'existence du phénomène d'immersion, mais il remet en doute la capacité de l'étudier. Selon Boss (2002), les différentes définitions de ce phénomène alimentent la polémique sans jamais conduire à un discours académique viable. Elles apparaissent comme esthétiquement, historiquement et socialement situées.

Nous verrons, dans cette section, différentes acceptions de la notion d'immersion : l'immersion perceptuelle, l'immersion psychologique et l'immersion dans la diégèse, dans l'histoire, dans la structure formelle et dans le personnage. Nous proposerons, avec les phénomènes de cadrage de l'expérience vidéoludique, vu précédemment, et de distribution des ressources attentionnelles, une alternative à cette notion à la fois polémique et polysémique.

2.1.2.1. *L'immersion de type perceptuel*

Thon (2008) opère une distinction entre les formes perceptuelle et psychologique de l'immersion. La première forme survient lorsque le joueur oblitère autant que faire se peut la perception de ce qui provient du monde extérieur. C'est principalement dans l'industrie des jeux vidéo que cette conception de l'immersion circule. Salen et Zimmerman (2004) l'appellent « l'illusion immersive » (« immersive fallacy »), en référence à l'idée selon laquelle le plaisir éprouvé lors d'une expérience vidéoludique (ou, plus largement, d'une expérience médiatique) réside dans une capacité technologique à transporter le joueur sur le plan sensoriel dans une simulation si proche de la réalité que ce dernier croit faire partie du monde imaginaire dans lequel il est plongé. Ermi et Mäyrä (2005) emploient le terme « immersion sensorielle » pour rendre compte du fait que le joueur est captivé par les éléments audiovisuels du jeu, ses stimuli. Elle concourt, dans une étroite relation avec l'immersion basée sur le défi (le « flow ») et l'immersion imaginaire, à ce qu'ils appellent l'expérience de « gameplay », soit « un ensemble composé des sensations, des pensées, des sentiments, des actions et de la recherche de significations du joueur dans le cadre du "gameplay"⁶⁸ » (p. 2 [nous traduisons]). Le « gameplay », quant à lui, se rapporte à la « qualité essentielle mais difficile à atteindre qui définit le caractère d'un jeu comme un jeu, la qualité de sa "ludicité"⁶⁹ » (p. 2 [nous traduisons]). Cette qualité naît de l'interaction entre le jeu et le joueur.

2.1.2.2. *Immersion dans la diégèse et l'histoire*

À l'inverse de l'immersion perceptuelle qui simule de près le réel, l'immersion dans la diégèse, pour opérer, exige du joueur qu'il y ait, à l'image de la formule du poète Samuel Coleridge sur l'acceptation de la fiction par le lecteur, « suspension consentie de [son] incrédulité » (cité dans Zabban 2009, p. 86) et abandon de plein gré au plaisir engendré par l'histoire (Zabban 2009).

L'idée de suspension de l'incrédulité sous-tend deux formes d'immersion mises de l'avant par Harviainen (2003) : l'immersion dans l'univers du jeu et l'immersion narrative. La première consiste à accepter le monde du jeu comme environnement de jeu, c'est-à-dire accepter ses

⁶⁸ « [...] an ensemble made up of the player's sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a gameplay setting ».

⁶⁹ « [...] the essential but elusive quality that defines the character of a game as a game, the quality of its "gameness» »

causalités diégétiques (par exemple : *ceci est un gouffre, donc, je ne peux le franchir*) et accepter qu'il puisse s'y produire des événements extraordinaires (des sorts magiques, par exemple). Mateas (2004) appuie cette conception, considérant qu'elle est le fait d'un individu plongé dans un lieu autre, fictif, qui accepte la logique inhérente du lieu, aussi différente soit-elle de celle qui a cours dans le monde réel. Ermi et Mäyrä (2005) regroupent ces deux formes d'immersion sous le concept « d'immersion imaginaire », qui rend compte de l'absorption du joueur dans les histoires et le monde du jeu. Toutefois, il y a chez Harviainen une dimension qui n'existe pas chez Ermi et Mäyrä (2005) ni chez Mateas (2004) : l'idée d'une interpénétration du monde du jeu et de sa structure formelle, puisque les causalités qui soutiennent la diégèse sont d'ordre réglementaire et appartiennent à la structure formelle. En termes de cadrage, cela revient pour le joueur à osciller entre les cadres diégétique et ludique.

La deuxième forme d'immersion relevée par Harviainen est l'immersion narrative, qui revient à traiter les éléments de récit du jeu comme s'ils étaient réels. Dans un même ordre d'idées, Heliö (2004) et Westlund (2004) rapportent tous deux le phénomène d'immersion à la dimension narrative du jeu de rôle. Stenros et Hakkarainen (2003) considèrent qu'il émerge des interactions vécues à l'intérieur du cadre diégétique du jeu et Jenkins (2006), qu'il constitue une connexion émotionnelle avec la diégèse.

L'immersion, dans un sens qui dépasse les jeux en général et les jeux vidéo en particulier et telle que Murray (1998) la conçoit, procède du récit tout en se rapprochant de l'immersion perceptuelle. Ainsi, Murray écrit « un récit émouvant sur n'importe quel support peut être vécu comme une réalité virtuelle parce que nos cerveaux sont programmés pour syntoniser des histoires avec une intensité qui peut oblitérer le monde qui nous entoure...⁷⁰ » (p. 98 [nous traduisons]). Ici, l'immersion revient donc à éprouver la sensation d'être transporté, plongé dans une réalité autre qui accapare l'attention et la perception de l'individu immergé. Si ce phénomène a lieu lors d'une activité participative (un jeu vidéo, par exemple), il implique, dès lors, que l'individu immergé doive apprendre à évoluer dans le nouvel environnement qui s'ouvre à lui. Ryan (2001) va dans le même sens et décrit l'immersion comme un processus de

⁷⁰ « A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us ».

recentrement à l'aide duquel « la conscience se relocalise elle-même dans un autre monde⁷¹ » (p. 103).

La définition de l'immersion de Balzer (2011) permet quant à elle de rapprocher les interactions du joueur avec le monde du jeu avec celles qu'il vit dans la réalité, la distinction relevant ici d'un changement de point de vue interprétatif où, comme le résumait bien White *et al.* (2012), le joueur utilise le monde du jeu plutôt que le monde réel comme référent primaire.

Ainsi, Balzer écrit :

L'immersion signifie [...] que les joueurs plongent dans l'univers alternatif du jeu de rôle grandeur nature et expérimentent une diminution de la conscience de soi, car les fonctions du monde du jeu opèrent comme un modèle isomorphe de la réalité le temps que dure l'événement. Au cours de cette expérience, ils interagissent avec le monde du jeu à travers leur rôle, de la même manière qu'ils interagissent avec leur environnement à l'extérieur du jeu. Ils interprètent tout ce qu'ils expérimentent selon le monde du jeu plutôt que selon leur monde vécu habituel⁷² (p. 41 [nous traduisons]).

Enfin, Douglas et Hargadon (2000) désignent la mobilisation de schémas (ce que la psychologie cognitive appelle les traitements descendants de l'information ou les traitements dirigés par les schémas) par le lecteur comme la raison explicative du plaisir qu'il éprouve lorsqu'il est en face d'un récit. Ces schémas sont construits par les lecteurs à force d'être confrontés à des textes et aux genres dont ils relèvent. Dès lors, deux formes de plaisirs surviennent : les plaisirs de l'immersion et les plaisirs de l'engagement. Les premiers découlent de l'absorption du lecteur dans un schéma narratif qui lui est familier. Les plaisirs de l'engagement surviennent lorsque le lecteur reconnaît les renversements de ces schémas ou qu'il conjoint des schémas contradictoires en maintenant un point de vue extérieur au texte. Dans les textes interactifs, immersion et engagement ne sont pas mutuellement exclusifs. Au contraire, les deux sont mobilisés, formant un continuum grâce auquel survient le phénomène de « flow », que nous verrons dans la section ci-dessous.

⁷¹ « [...] consciousness relocates itself to another world ».

⁷² Immersion thus means that the players plunge into the alternative world of live role-playing and experience a decrease of self-awareness because the gameworld functions as an isomorphous model of reality for the duration of the event. During this experience, they interact with the gameworld in their role, in the same way they interact with their environment outside of the game. They interpret everything they experience according to the gameworld instead of according to their usual lifeworld.

2.1.2.3. *Immersion et structure formelle*

L'une des acceptions possibles de l'immersion la rapproche du concept de « flow » (Bizzocchi 2010). Ermi et Mäyra (2005) font un tel rapprochement lorsqu'ils mettent de l'avant le concept d'immersion basée sur le défi. Celle-ci survient lorsqu'il y a atteinte d'un équilibre entre les défis offerts par le jeu et les capacités mentales et/ou motrices du joueur à y répondre. Cette forme d'immersion se rapporte au « flow » de Csikszentmihalyi (1990). Le « flow » est l'état d'engagement profond (bien qu'en apparence sans effort) d'une personne dans la tâche qu'elle accomplit, laquelle lui procure du plaisir par ce qu'elle représente en elle-même plutôt que dans sa finalité. Dans une activité, le « flow » se rapporte à l'atteinte d'un équilibre entre l'ennui et l'anxiété. Ce concept permet d'aborder l'immersion comme un engagement envers les règles et la structure formelle du jeu, tous deux responsables de générer les tâches que le joueur a à accomplir.

2.1.2.4. *Immersion, incarnation d'un rôle, personnage*

Selon Harviainen (2003), en plus des formes d'immersion dans le monde du jeu et dans son récit, il en existe une troisième, soit l'immersion dans le personnage, qui se rapporte à la capacité du joueur à incarner un rôle. Ryan (2001) la définit, dans le cadre plus général de la littérature et des médias électroniques, comme une forme d'empathie éprouvée envers le destin des personnages de l'histoire. Fine (1983) considère le phénomène d'immersion dans le personnage comme de « l'absorption », terme qui se réfère au fait que les joueurs se perdent dans le jeu au bénéfice de l'incarnation d'un « soi » fantaisiste. Pohjola (2003a) nomme « eläytyminen » cette forme d'immersion du joueur dans une conscience extérieure (son personnage) et ses interactions avec ce qui l'entoure. Il en fait l'essence du jeu de rôle. Ainsi, le joueur expérimente ce que son personnage expérimente. Il n'y a donc plus de séparation entre l'un et l'autre. Toutefois, dans un article ultérieur, Pohjola (2004) juge impossible une immersion aussi complète et nuance son propos lorsqu'il écrit :

En s'immergeant dans la réalité d'une autre personne, le joueur change volontiers sa propre réalité. Le joueur prétend être quelqu'un d'autre. Mais plutôt que de prétendre être

un personnage, le joueur prétend croire qu'il est le personnage [...] Plus le joueur prétend croire et plus il commence à croire⁷³ (p. 84 [nous traduisons]).

L'immersion apparaît donc comme un état auto-induit. Dès lors, selon Pohjola, elle « consiste en ce que le joueur adopte l'identité du personnage en prétendant croire que son identité consiste uniquement en rôles diégétiques⁷⁴ » (p. 84-85 [nous traduisons]). Prétendre croire être quelqu'un d'autre fait en sorte que l'on croit être quelqu'un d'autre et c'est le cadre diégétique qui favorise le passage du premier au second état. Son intervention fait advenir ce que Pohjola appelle l'inter-immersion, soit « un état atteint lorsqu'un ou plusieurs joueurs [et, donc, un ou plusieurs personnages] interagissent les uns avec les autres et avec leur environnement [le cadre diégétique]⁷⁵ » (p. 89 [nous traduisons]). Le phénomène d'inter-immersion a plus de chances de survenir lorsque se déroulent des événements excitants dans le jeu de rôle ou que ce dernier est adéquatement étayé par des accessoires (« propping »⁷⁶).

Comme Pohjola (2004), Harding (2007) remet en cause la conception selon laquelle l'immersion survient lorsque le joueur change sa personnalité pour celle de son personnage. Selon lui, le phénomène d'immersion survient plutôt lorsqu'il y a changement de cadre interprétatif, changement qui doit être compris du point de vue d'une herméneutique gadamérienne. Ainsi, tout texte est interprété à partir du contexte de l'interprète, soit son horizon de compréhension. Toutefois, il est possible pour l'interprète de se rapprocher du contexte original du texte en opérant une lecture fine et en étudiant des matériaux qui lui sont complémentaires. Ce rapprochement vise la fusion de l'horizon de compréhension de l'interprète et de celui de l'auteur du texte, bien qu'une fusion totale soit impossible. Dans le cadre du jeu de rôle, l'immersion procède de la fusion de l'horizon du joueur avec celle du personnage qu'il incarne, de sorte qu'un changement de cadre interprétatif est opéré, lequel survient dans les limites spatiales et temporelles du monde du jeu.

⁷³ By immersing into the reality of another person, the player willingly changes her own reality. The player pretends to be somebody else. But more than pretending to be the character, the player pretends to believe she is the character [...] The longer the player pretends to believe, the more she starts to really believe.

⁷⁴ « Immersion is the player assuming the identity of the character by pretending to believe her identity only consists of the diegetic roles ».

⁷⁵ « [...] a state achieved when one or more immersed players interact with each other and their surroundings ».

⁷⁶ Il convient de replacer le terme « accessoire », traduit de « props », dans le contexte théâtral. Les accessoires soutiennent la performance des acteurs. Lorsqu'ils sont employés dans le cadre d'une improvisation, ils « suggèrent » une voie à suivre pour leur performance.

Lukka (2011), quant à lui, considère deux aspects se rapportant au rôle dans le cadre des jeux de rôle : le rôle créatif, qui organise la personnalité du personnage et qui est d'ordre non-diégétique, et les rôles quotidiens du personnage dans le monde du jeu (rôles diégétiques), à voir comme des préréglages permettant des interactions avec les autres personnages et semblables aux rôles quotidiens tenus par un joueur en tant qu'individu en société, en dehors du monde du jeu. Suivant cette distinction, on ne peut pas parler de s'immerger dans un rôle, mais plutôt de s'immerger dans la personnalité d'un personnage, ce qui permet de différencier l'incarnation de rôles dans un contexte social normal de l'incarnation de rôles quotidiens dans un contexte diégétique. Selon Lukka, la personnalité d'un joueur et celle du personnage qu'il incarne interagissent ensemble. Ces interactions sont de l'ordre de l'immersion lorsque le joueur cherche à saisir la personnalité de son personnage dans sa totalité plutôt qu'un rôle quotidien spécifique de ce personnage. Lors de l'immersion, les deux personnalités se chevauchent tout en demeurant distinctes, sauf en de courts instants, soit lorsque le joueur entre dans un état de « flow ». Les interactions sont de l'ordre du « bleed » lorsque « les pensées et les émotions qui sont nées au cours d'une partie ont un effet sur la véritable personnalité du joueur⁷⁷ » (p. 161 [nous traduisons]). Lorsque ce phénomène survient, le joueur est incapable de départager avec netteté sa personnalité réelle de celle de son personnage.

Comme nous l'avons vu avec Pohjola (2004), l'immersion dans le personnage est solidaire de l'immersion avec le monde du jeu (le cadre diégétique). Plusieurs autres auteurs lient l'une à l'autre. C'est le cas d'Ermi et Mäyrä (2005), dont le concept d'immersion imaginaire rend également compte de l'absorption du joueur en termes d'identification avec son personnage. Dans le cas de Lappi (2007), cette forme d'immersion entre dans un échange dynamique non pas avec le monde du jeu, mais avec une portion de ce monde nommé « espace imaginé » (« imagined space »), qu'il définit comme « une interprétation de tous les textes (des textes écrits, des images, de la musique et des discussions avec d'autres participants) que le joueur conçoit comme pertinents pour son jeu⁷⁸ » (p. 76 [nous traduisons]) et qui recoupe la notion de diégèse subjective de Montola. Lappi définit donc l'immersion comme le fait de

sentir, penser et percevoir le monde comme un personnage le ferait s'il était réel. En d'autres termes, l'immersion consiste en l'expérience subjective rattachée au fait d'être

⁷⁷ « thoughts and emotions that are born during a game have an effect on a player's real personality ».

⁷⁸ « [...] an interpretation of all texts (from the written ones to images, music and discussions with other participants) that player conceives as relevant for her game ».

une partie d'une réalité imaginaire au lieu d'être seulement dans une relation avec la réalité reflétée⁷⁹ (p. 75 [nous traduisons]).

Plus loin, l'auteur ajoute : « L'immersion signifie qu'un joueur prend temporairement les choses incluses dans son espace imaginé pour une part de sa quotidienneté [everydayness]⁸⁰ » (p. 77 [nous traduisons]). Il considère le phénomène comme un continuum allant de l'immersion légère à une immersion profonde : l'immersion profonde implique que le joueur soit en mesure de prendre la totalité de son espace imaginé pour une part de sa quotidienneté, alors que l'immersion légère signifie qu'un joueur a dû exclure certaines parties de cet espace du domaine de sa quotidienneté, bien qu'un certain degré d'immersion soit encore possible.

Montola (2009a) considère pour sa part que la distance qui sépare le personnage et le joueur empêche ce dernier d'entrer totalement en immersion dans le monde du jeu et offre une importante distinction entre le succès du joueur à l'extérieur de ce monde et le succès diégétique du personnage. Prenons, par exemple, un joueur qui s'engagerait dans un jeu de rôle avec pour motivation de vivre des situations tragiques par le biais de son personnage. Rencontrer ses objectifs avec succès signifie donc pour son personnage une perte, une situation dramatique, peu compatible avec l'idée de succès diégétique.

2.1.2.5. *Immersion, engagement et psychologie cognitive*

Thon (2008) et Calleja (2011) se proposent de définir le degré d'implication du joueur dans le jeu en suivant la perspective de la psychologie cognitive et, en particulier, par le biais de l'attention, plutôt que de se référer à la notion d'immersion.

Thon (2008) s'intéresse à l'immersion psychologique, qui peut être décrite en tant que « déplacement de l'attention du joueur de l'environnement réel vers des éléments du jeu et la

⁷⁹ [...] feeling, thinking of and perceiving the world as a character would if she was real. In other words, immersion is a subjective experience of being a part of an imagined reality instead of being only in a relation to the imaged reality.

⁸⁰ « *Immersion* means that a player takes temporarily things included in (her) *imagined space* for a part of everydayness ».

construction de représentations mentales de ces éléments⁸¹ » (p. 31 [nous traduisons]). L'attention du joueur est principalement orientée par les objectifs qu'il poursuit dans le jeu, mais une part est également orientée par des stimuli (un objet qui bouge soudainement, par exemple). Selon cet auteur, l'immersion psychologique est de quatre ordres et correspond aux quatre niveaux de la structure des jeux vidéo : les niveaux spatial, ludique, narratif et social, tous quatre étant liés les uns aux autres et formant ensemble l'expérience de jeu du joueur.

Calleja (2011), pour sa part, souligne l'imprécision régnant, dans les *game studies*, quant à l'emploi de la notion d'immersion pour rendre compte de l'expérience du joueur. Pour pallier cette imprécision, il lui préfère la métaphore de l'incorporation, qui se définit comme l'assimilation de l'environnement d'un jeu dans la conscience du joueur alors que celui-ci s'incarne simultanément dans cet environnement à travers son avatar. L'immersion, dans un tel cadre, est ramenée au concept plus concret « d'engagement » (« involvement »). Pour les besoins de l'analyse, l'engagement est divisé en six dimensions : kinesthésique, spatial, partagé, narratif, affectif et ludique. Chaque forme d'engagement est représentée par un continuum qui illustre le degré d'attention que le joueur lui alloue.

La perspective cognitiviste jette un éclairage supplémentaire sur l'expérience vidéoludique dans les JRPEV en expliquant comment un participant se voit en mesure de mobiliser plusieurs cadres simultanément ou d'osciller d'un cadre à l'autre. L'éclairage cognitiviste rend également compte de ce qui, chez nombre de chercheurs issus des *game studies*, a été conceptualisé en tant qu'immersion, c'est-à-dire comme une forme intense d'engagement vis-à-vis une dimension constitutive d'un jeu. En nous inspirant de Thon et de Calleja, nous mettrons donc de l'avant une alternative à la notion d'immersion à l'aide du phénomène de l'attention, conceptualisé par les sciences cognitives, appliqué à notre modèle des cadres de l'expérience vidéoludique.

Comme le résume Lemaire (1999), l'attention est vu par les chercheurs des sciences cognitives comme la capacité à sélectionner une partie des stimuli en provenance de l'environnement, une

⁸¹ «[...] a shift of attention from the real environment to certain parts of the game and the construction of a mental representation of the latter ».

forme de concentration mentale ou une entité qui nous permet un accès conscient au contenu de notre mémoire. Les différentes théories de l'attention sélective postulent que dans certaines situations, résoudre une tâche ou faire face à une situation exige du système attentionnel d'un individu qu'il gère un flot d'informations qui dépasse ses capacités, de sorte que ses ressources attentionnelles sont allouées aux aspects de la tâche ou de la situation les plus pertinents à un moment donné, ce qui implique une sélection des informations qui répondent à ces aspects, lesquelles pourront alors être traitées en profondeur (Baddeley et Hitch 1994) (Lemaire 1999) (Sturm et Willmes 2001). Ainsi, selon Allport (1987), la principale fonction de l'attention est de sélectionner des objets, des événements et des actions qui sont pertinents pour les actions immédiates et futures d'un individu, ce qui inclut les actions internes comme les représentations mentales, par exemple.

Il est possible d'exécuter plusieurs tâches simultanément, toutefois, les ressources attentionnelles allouées à chacune seront moindres que pour l'exécution d'une seule tâche. Le sujet soumis à ces tâches sera donc moins performant. De plus, il existe des risques d'interférences entre les tâches. Enfin, les performances seront affectées par les facteurs suivants : la ressemblance ou la proximité entre les tâches, le niveau d'expertise lié à l'une des tâches et leur niveau de difficulté. Des tâches liées à des stimuli différents (iconiques et échoïques, par exemple) interféreront peu ou pas l'une avec l'autre (Broadbent 1982) (Pashler 1993). Par exemple, il est possible de communiquer avec un autre joueur tout en portant attention à une scène d'action entre deux personnages. Sur le plan de l'expertise, on peut envisager qu'un joueur expérimenté puisse diriger habilement son avatar tout en élaborant mentalement un moyen d'extraire son personnage d'une relation amoureuse devenue gênante, alors qu'un débutant pourrait à peine répondre à une question simple. Enfin, un joueur impliqué dans un combat contre un ennemi redoutable ne sera vraisemblablement pas apte à mener une conversation en parallèle.

Selon Yantis (1998), les chercheurs distinguent l'attention dirigée par les buts (traitements descendants) et l'attention dirigée par les stimuli (traitements ascendants) et, conséquemment, selon Posner (1980), si un déplacement de l'attention est souvent une décision volontaire, des stimuli peuvent également attirer l'attention sur eux.

En quoi le phénomène de l'attention est-il pertinent pour l'expérience vidéoludique dans les JRPEV et, plus largement, dans les jeux de rôle et les jeux vidéo) ? Dans un premier temps, il rend compte du fait qu'un joueur plongé dans une expérience aussi complexe que celle vécue dans les JRPEV se voit dans l'obligation de prioriser certaines interactions (tâches) – avec la structure formelle, le monde du jeu, etc. – au mépris d'autres lorsqu'elles exigent des ressources attentionnelles importantes pour être effectuées, qu'elles exigent la mobilisation de processus mentaux similaires (des processus inférentiels, par exemple) ou qu'elles impliquent des stimuli appartenant au même mode. À l'inverse, il explique qu'un joueur expérimenté puisse exécuter plusieurs tâches simultanément et que certaines autres puissent être menées de front, que le joueur soit ou non expérimenté, pour peu qu'elles soient de nature différente. Dans un deuxième temps, le phénomène de l'attention, défini comme un continuum, rend compte du degré d'engagement du joueur avec une composante du jeu (Calleja 2011). Dans un troisième temps, et en termes de cadres de l'expérience vidéoludique, le phénomène de l'attention explique que les joueurs oscillent entre les cadres selon les interactions qu'ils priorisent en situation de jeu ou que, au contraire, ils mobilisent plusieurs cadres à la fois. Les priorités sont définies par le style de jeu préconisé (mimétique – optimisateur-agonistique) – en vertu de la sélectivité de l'attention –, par la nature de la tâche (un joueur cadrera un combat en termes ludiques plutôt que diégétiques, dans la mesure où il exigera un effort kinesthésique important⁸², même si ce combat est traduit par la suite en termes diégétiques) ou par le surgissement impromptu de stimuli, d'événements ou d'actions qui exigent un changement de cadre (par exemple, un joueur engagé dans la diégèse du jeu passera du cadre diégétique au cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale advenant le cas où un autre joueur entrera avec lui en conversation en tant que joueur plutôt qu'en tant que personnage sur un canal de communication réservé aux échanges entre personnages, puis il passera au cadre méta-ludique lorsqu'il lui expliquera qu'il a commis un faux pas).

Les définitions de l'immersion que nous avons vues traduisent un ensemble de types d'engagements exigés de la part du participant avec différents niveaux du jeu. Ainsi, l'immersion dans le rôle/personnage, dans l'histoire, dans le monde du jeu et les histoires qui y

⁸² Selon Calleja (2011), la kinesthésie est un engagement relevant des modes de contrôle des avatars au sein de l'environnement de jeu (actualisation de l'engagement tactique). Nous le traduisons en termes ludiques dans la mesure où il se rapporte à la structure formelle du jeu, ses règles et ses paramètres.

sont générées, dans la structure formelle et dans l'environnement virtuel conçu comme un ensemble de stimuli audiovisuels se rapportent à l'engagement du participant dans le monde du jeu, la structure formelle et l'environnement virtuel du jeu. Dans nos termes, ces composantes et ces formes d'immersion correspondent aux cadres de l'expérience vidéoludique que nous avons décrits plus haut. Nous avons indiqué les équivalences dans le tableau ci-dessous.

Niveau du jeu	Forme(s) d'immersion	Cadre(s) de l'expérience
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans le personnage (Harviainen 2003) (Lappi 2007) (Pohjola 2003a) (Ryan 2001) ; • Immersion dans une conscience extérieure (Pohjola 2003a) ; • Absorption dans le personnage (Fine 1983) ; • « Eläytyminen » (Pohjola 2003a) ; • Fusion entre l'horizon de compréhension du joueur et de son personnage (Harding 2007) ; • Immersion dans la personnalité d'un personnage (Lukka 2011). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans l'histoire (Murray 1998) ; • Immersion dans le récit (Ryan 2001) ; • Immersion narrative (Heliö 2004) (Harviainen 2003) (Westlund 2004) ; • Immersion imaginaire (Ermi et Mäyrä 2005). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans le monde du jeu (Balzer 2011) (Douglas et Hargadon 2000) (Harviainen 2003) (Mateas 2004) ; • Immersion imaginaire (Ermi et Mäyrä 2005) ; • Immersion dans le cadre diégétique du jeu (Stenros et Hakkarainen 2003) ; • Immersion avec la diégèse (Jenkins 2006) ; • Immersion dans un espace imaginé (Lappi 2007). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Structure formelle	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans la structure formelle ; • Immersion basée sur le défi (Ermi et Mäyrä 2005) ; • « Flow » (Csikszentmihalyi 1990). 	Cadre ludique ; Cadre méta-ludique ; Cadre herméneutique.
Environnement virtuel	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans l'environnement virtuel (stimuli échoïques et iconiques). • Immersion perceptuelle (Murray 1998) (Thon 2008) ; • Immersion sensorielle (Ermi et Mäyrä 2005) ; 	Cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale ; Cadre ludique ; Cadre méta-ludique ; Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.

Tableau no. 1 : Formes d'immersion et cadres de l'expérience

2.1.2.6. *Indications sur le tableau :*

L'immersion dans le personnage, dans l'histoire et dans le monde du jeu correspondent toutes trois au niveau du monde du jeu, dans la mesure où celui-ci constitue le cadre dans lequel se

déploient les événements qui deviendront des quasi-histoires et des récits *a posterioriques* et que sans lui, l'engagement du joueur dans un rôle ou un personnage est impossible. En effet, pour qu'il y ait un tel engagement, le personnage doit être mis en contexte et ce contexte est le monde du jeu : le passé du personnage, de sa famille, de son village ou de sa ville, de sa nation, ses traditions, sa culture, son éducation, etc., toutes ces dimensions appartiennent au monde du jeu et donnent une profondeur au personnage sans laquelle ce dernier ne constituerait qu'un simple véhicule pour le joueur dans l'environnement virtuel du jeu. À ces niveaux, nous avons fait correspondre les cadres diégétique et herméneutique. Toutefois, seul le cadre diégétique traduit l'engagement du joueur avec le monde du jeu, son personnage et les histoires en cours. Le cadre herméneutique rend compte, quant à lui, d'une réflexion sur son engagement et sur son expérience de jeu, réflexion qui implique une distanciation.

Les cadres ludique et méta-ludique entretiennent avec la structure formelle une relation analogue aux cadres diégétique et herméneutique avec le monde du jeu. Le cadre herméneutique se rapporte également à la structure formelle, puisqu'il intègre l'expérience vidéoludique comme un tout et parce qu'il rend compte des migrations de sens entre le joueur et le texte et entre le texte et le joueur.

L'immersion perceptuelle correspond à l'environnement virtuel, puisque celui-ci constitue une représentation concrète des niveaux du monde du jeu et de la structure formelle. Elle est donc traduite en stimuli échoïques et iconiques. Les cadres ludique, méta-ludique, diégétique et herméneutique s'y rapportent tous les quatre. L'environnement virtuel, en effet, est l'espace au sein duquel les joueurs s'engagent dans le monde du jeu ou la structure formelle et il constitue également le contexte dans lequel s'effectuent des activités d'ordre méta-ludique et herméneutique, bien que ces dernières aient aussi lieu en dehors de l'environnement virtuel (sur des blogs et des forums, dans des fanzines, etc.). En tant qu'il permet la téléprésence, l'environnement virtuel est également le lieu où joueurs et non-joueurs interagissent entre eux, s'engagent dans des relations sociales plus ou moins intimes, plus ou moins chargées émotionnellement. Ce faisant, ils s'engagent dans le cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale. Mettre de l'avant ce cadre offre un avantage que n'offre pas le concept

d'immersion, puisqu'il permet de rendre compte des JRPEV en tant que phénomènes sociaux et des engagements des joueurs dans des relations sociales.

2.1.2.7. *Retour sur le concept d'immersion*

La raison pour laquelle la métaphore « immersion » est employée par de nombreux chercheurs des *game studies* – une métaphore qui fait de la sensation d'appartenir à une réalité autre un équivalent de la sensation que l'on éprouve lorsque l'on est submergé par un liquide –, est explicable par le fait qu'elle illustre un haut degré d'engagement de la part du participant avec plusieurs composantes du jeu. Dans notre entreprise de définition de l'expérience vidéoludique des JRPEV, nous ne nous référons pas à une telle métaphore : la plupart des auteurs qui se sont penchés sur l'expérience de jeu en termes d'immersion n'ont relevé qu'une seule de ses dimensions, si bien que dans leur optique, il est possible d'envisager que des joueurs atteignent un engagement profond avec la composante du jeu qui répond à cette dimension. En effet, un point de vue unidimensionnel sur l'expérience vidéoludique leur permet d'envisager un état dans lequel toutes les ressources attentionnelles du joueur sont consacrées à cette dimension unique de l'immersion. Or, nous avons vu que les différentes composantes que nous avons mises au jour dans les jeux de rôle en général (voire les jeux vidéo, puisque ces derniers, dans l'optique narratologique des *game studies*, sont également pourvus d'un monde du jeu en plus d'une structure formelle, d'un environnement de jeu et, dans le cas des jeux multi-joueurs, d'une organisation sociale) et les JRPEV en particulier sont susceptibles de susciter un certain niveau d'engagement et que ces niveaux sont interdépendants et, parfois, concurrents (en raison, notamment, des antagonismes liés au style de jeu et à la coprésence dans les environnements virtuels, de joueurs et d'individus qui n'adoptent pas une attitude ludique, à l'image des « lifestylers » dans les jeux de rôle goréens). Dès lors, une expérience vidéoludique multidimensionnelle exige une répartition des ressources attentionnelles qui limite les possibilités d'engagements profonds et soutenus. En d'autres termes, l'oscillation du joueur entre plusieurs cadres ou la coprésence de plusieurs cadres rend problématique l'atteinte d'une sensation d'immersion.

2.2. *Style de jeu, posture interprétative du joueur et expérience vidéoludique*

Jusqu'ici, nous avons défini l'expérience vidéoludique dans les JRPEV en termes de cadrage et d'engagement. Dans cette section, nous enrichissons cette définition en y ajoutant deux continuums qui contribuent à la structurer et qui décrivent les styles de jeu et la posture interprétative préconisés par les joueurs.

2.2.1. *Style de jeu : l'axe mimétisme-optimisation agonistique*

Le style de jeu reflète deux attitudes différentes de la part des joueurs, décrites par Caillois (1967 [1958]) sous les noms de *mimicry* et d'*agôn*. Ces deux attitudes se traduisent également en termes de cadres de l'expérience, selon les composantes avec lesquelles les joueurs interagissent préférentiellement (cadres diégétique et ludique).

2.2.1.1. *La polarisation agonistique-mimétique dans les jeux de rôle*

Dans son étude sur les jeux de rôle sur table, Fine (1983) relève deux principaux types de joueurs : d'un côté, il y a ceux qui jouent dans le seul but de gagner et qui incarnent un rôle de manière superficielle. De l'autre, il y a ceux qui tentent de personnifier un personnage et de le comprendre de l'intérieur. Le premier souligne la dimension agonistique du jeu et le second, sa dimension mimétique, selon que l'attitude de jeu privilégiée soit la *mimicry* ou l'*agôn*.

Les dimensions agonistique et mimétique du jeu de rôle sont intimement liées à la double origine des jeux de rôle, le jeu de stratégie militaire et le psychodrame (et avant ce dernier, le théâtre d'improvisation). Nous avons vu ce que les jeux de rôle retiennent des jeux de stratégie, voyons maintenant ce qu'ils conservent du psychodrame.

Le jeu de rôle prend racines dans le faire-semblant (« pretend-play ») de l'enfant. La psychanalyse, par le biais de Jacob L. Moreno, a par la suite codifié ces activités, qui ont donné lieu plus tard aux jeux de rôle récréatifs (Flood 2006) (Montola 2012). C'est dans les années 1920 que Moreno a développé son « théâtre de la spontanéité », une forme de théâtre improvisé qu'il a par la suite utilisé pour donner lieu aux traitements psychiatriques que sont le psychodrame et le sociodrame (Blatner 2002). On constate la parenté entre, d'une part, le jeu de rôle comme incarnation d'un rôle et le théâtre improvisé et, d'autre part, entre le monde du jeu

et le concept de plus-value de réalité, lié au psychodrame et défini comme une « réalité alternative, un espace social partagé où un groupe peut agir sur ou répéter des situations ou des relations douloureuses de la vie d'un participant⁸³ » (Stenros 2012, p 9 [nous traduisons]).

Selon Flood (2006), les jeux de rôle sont nés de la rencontre des jeux de stratégie militaire et d'une volonté d'assouplir ces jeux pour favoriser une plus grande liberté de création passant par l'incarnation d'un personnage. Cette rencontre entre simulation réglée et jeu d'acteur improvisé dans le jeu de rôle met en lumière la mise en tension des activités relevant de la *mimicry* et de l'*agôn*, de même que des styles de jeu mimétique et optimisateur-agonistique.

2.2.1.2. *La polarisation agonistique-mimétique dans les jeux de rôle numériques*

La littérature scientifique consacrée aux MMORPG offre un constat similaire à celui de Fine. Dans leur étude sur *Anarchy Online*, Burn et Carr (2003) distinguent deux catégories de joueurs qui cohabitent dans l'espace du jeu : ceux qui construisent des scénarios de jeux de rôle inventifs pour les jouer collectivement (les « role players » ou, en français, les « rôlistes ») et ceux qui préfèrent le combat entre joueurs (les « power levelers », que nous qualifions d'optimisateurs-agonistiques). Squire et Steinkuehler (2006) relèvent la même polarisation dans *Star Wars Galaxies*. Copier (2007) distingue, quant à elle, le jeu instrumental, axé sur le développement d'un personnage à l'aide des mécaniques de jeu (structure formelle), et le jeu de rôle, qui a pour objectif le développement du personnage sur le plan dramatique et, simultanément, dans le monde du jeu.

2.2.1.2.1. *L'optimisation agonistique*

L'optimisation agonistique consiste à accomplir en jeu les actions qui permettent de faire progresser le plus rapidement possible un personnage ou son pointage, au mépris, le plus souvent, de la vraisemblance du jeu que tentent de maintenir les rôlistes. Par exemple, dans le MMORPG *World of Warcraft*, certains joueurs tuent le même monstre à répétition dans le but de gagner des points d'expérience et d'acquérir des niveaux supplémentaires, sachant qu'il

⁸³ « [...] alternative reality, a shared social space, where a group can act out or rehearse painful situations or relations from a participant's life ».

réapparaîtra automatiquement au même endroit, à intervalle régulier, en raison du code informatique qui le programme.

Le « power leveling » est agonistique pour deux raisons. Premièrement, l'*agôn* est une attitude qui s'inscrit dans le cadre d'une compétition où des adversaires se rencontrent et où un vainqueur est déterminé. Or, les combats entre joueurs sont généralement des moyens efficaces de gagner des points dans les MMORPG. Deuxièmement, sans que les joueurs aient à se mesurer entre eux, la dimension agonistique peut se situer dans la comparaison de leurs pointages ou de leur niveau d'expérience. Dans le contexte des jeux de rôle numériques, dans lequel il n'y a pas d'objectif final prédéfini à atteindre, cette forme de compétition peut devenir une fin en soi. Cependant, l'atteinte d'un haut pointage ou d'un haut niveau d'expérience peut passer par d'autres actions que le combat. Squire et Steinkuehler (2006) donnent l'exemple, dans *Star Wars Galaxies*, des « holo-gamers » (terme employé dans ce MMOG pour qualifier les « power levelers »). Dans *Star Wars Galaxies*, les « holo-gamers » tentent d'obtenir le plus rapidement possible le statut prestigieux de chevalier « Jedi ». Pour ce faire, ils doivent acquérir un niveau d'expérience donné en accomplissant des gestes propres à la profession de leur personnage. Ainsi, ceux qui occupent la profession de danseur pourraient danser seuls dans un lieu public sans public à divertir dans le seul but de gagner de l'expérience. Les auteurs qualifient ce comportement de « travail mécanique » (« mechanical labor ») (p. 5-6). En somme, le « power leveling » n'est pas tant une attitude guerrière, comme le laissent entendre Burn et Carr (2003), qu'une manière, pour les joueurs, d'exploiter leurs connaissances des mécanismes et des règles du jeu dans un but compétitif.

2.2.1.2.2. *L'attitude rôliste*

Selon Mortensen (2007), l'attitude rôliste exige une nette séparation entre les situations vécues dans le monde du jeu (« IG » pour « in game ») et celles qui relèvent de la réalité intramondaine (« IRL » pour « in real life »), ainsi qu'entre les interactions vécues à partir du point de vue du personnage interprété et celles vécues hors du cadre du personnage, suivant la distinction entre « IC » (« in character ») et « OOC » (« out of character »). Suivant notre division, « IG » et « IC » correspondraient au cadre diégétique et « IRL » et « OOC », au cadre primaire du jeu considéré en tant qu'organisation sociale.

Après consultation de plusieurs fils de discussions et de pages web consacrés au style de jeu rôliste par ses adeptes (Alexandriel 2012) (Gor-SL 2012a, 2012b) (Jeuxvidéo.com 2012) (Ticaj 2012), nous avons relevé plusieurs caractéristiques propres à l'attitude rôliste. Une telle attitude commande notamment que le joueur cloisonne les éléments appartenant à des cadres de l'expérience différents pour ne pas faire intervenir, notamment des éléments du cadre primaire dans les cadres diégétique et ludique. Faire référence à un cellulaire ou à une automobile dans un monde médiéval relève d'une indistinction entre le monde du jeu et la réalité intramondaine, soit entre le cadre diégétique et le cadre primaire. En ce qui a trait à la distinction entre « IC » et « OOC », une attitude rôliste défendrait à un personnage d'agir en tenant compte d'informations que seul le joueur qui l'incarne peut connaître. Par exemple, le fait qu'un personnage *X* se méfie outre mesure du personnage *Y* la première fois qu'il le rencontre parce que le joueur qui l'incarne a eu vent de sa mauvaise réputation sur le forum du jeu relève de l'indistinction des états « IC » et « OOC » du joueur, soit une intrusion du cadre primaire dans le cadre ludique. L'attitude rôliste exige également du joueur qu'il entre, par le biais de son personnage, dans la réalité du monde du jeu. Dans nos termes, il s'agit, pour le joueur, de s'engager dans le cadre diégétique du jeu, de favoriser le maintien de ce cadre. Enfin, le personnage incarné par un rôliste naît, diégétiquement parlant, avant son introduction dans le monde du jeu, donc avant le début de la première partie jouée. Le joueur qui l'incarne aura préalablement déterminé son « background », c'est-à-dire une biographie écrite, généralement publiée sur des forums destinés aux factions rôlistes d'un MMORPG, qui arrime le personnage au monde du jeu, à sa diégèse. Que la biographie soit détaillée ou minimale, elle tend à s'enrichir au gré des péripéties du jeu. En plus de cette biographie initiale, certains rôlistes publient, sur des forums qui leur sont destinés, ce que nous avons appelé des récits *a posterioriques*, lesquels témoignent des histoires dans lesquelles ils ont été impliqués lors d'une partie.

2.2.1.3. *Caractéristiques fondamentales des deux pôles de l'axe*

Pour rendre compte de la polarisation entre les rôlistes et les optimisateurs-agonistiques, nous dessinerons un premier axe, ou continuum, afin de découper l'expérience vidéoludique : l'axe mimétisme – optimisation agonistique, dont les caractéristiques figurent dans le tableau qui

suit. Spécifions que chaque joueur a un comportement et une conception du jeu spécifiques qui ne se résument pas à l'un ou l'autre des deux pôles de l'axe, qui constituent plutôt des idéaux-types⁸⁴.

Axe mimétisme-optimisation agonistique		
	Mimétisme	Optimisation
Type de joueur	<i>Rôliste</i>	<i>Optimisateur-agonistique (« Power leveler »)</i>
Type d'impulsion	<i>Mimicry</i>	<i>Agôn</i>
Rapport aux règles qui encadrent le jeu	<i>Jeu à dominante paidique</i>	<i>Jeu à dominante ludique</i>
Composante du jeu privilégiée	Monde du jeu	Structure formelle
Cadres de l'expérience	Cadre diégétique Cadre herméneutique	Cadre ludique Cadre métaludique
Rapport au jeu	Fictionnel: Engagement dans le rôle/personnage, les histoires en cours, le monde du jeu	Procédural: Engagement avec la structure formelle, ses règles et ses paramètres
Rapport du personnage à la vraisemblance	<i>Vraisemblance importante</i> : les actions d'un personnage doivent être plausibles et cohérentes vis-à-vis des lois qui régissent le monde du jeu Par exemple, bien qu'un MMORPG permette au personnage de courir sans jamais qu'il ne s'essouffle, le rôliste choisira de le faire marcher lors de déplacements sur de longues distances	<i>La vraisemblance est un obstacle à l'atteinte de résultats optimaux</i> : le joueur posera toutes les actions que les mécanismes du jeu lui permettent de poser si elles sont à son avantage, peu importe qu'elles soient ou non plausibles
Rapport entre les réalités en jeu (« IG ») et intramondaine (« IRL »)	<i>Cloisonnement des réalités en jeu (« IG ») et intramondaine (« IRL »)</i> : le joueur refuse de faire bénéficier à son personnage des informations que lui seul peut connaître	<i>Décloisonnement des réalités en jeu (« IG ») et intramondaine (« IRL »)</i> : le joueur emploie les informations qui lui viennent de la réalité intramondaine pour faire progresser son personnage
Rapport au personnage	<i>Théâtral</i> : interprétation d'un rôle improvisé	<i>Instrumental</i> : le personnage n'est qu'un simple véhicule par le biais desquels le joueur accomplit ses fins
Progression du personnage	<i>Qualitative</i> : le personnage possède une histoire qui précède son entrée	<i>Quantitative</i> : le personnage possède un historique de ses performances obtenues en jeu,

⁸⁴ Selon Weber (1965 [1904])

on obtient un idéaltype en accentuant unilatéralement un ou plusieurs points de vue et en enchaînant une multitude de phénomènes donnés isolément, diffus et discrets, que l'on trouve tantôt en grand nombre, tantôt en petit nombre et par endroits pas du tout, qu'on ordonne selon les précédents points de vue choisis unilatéralement, pour former un tableau de pensée homogène [...] On ne trouvera nulle part empiriquement un pareil tableau dans sa pureté conceptuelle (p.172-173).

	dans le jeu (« background »). Au fil des aventures qu'il connaît dans le monde du jeu, le « background » s'étoffe et incorpore les faits nouveaux advenus lors du jeu	des statistiques. Par exemple, le nombre de créatures qu'il a tuées, son niveau d'expérience, son inventaire (armes, trésorerie, armure, etc.)
Extériorisation des actions commises en situation de jeu	<i>Verbalisation des actions :</i> Par exemple, publication de récits sur des forums	<i>Publication de vidéos représentant des extraits de parties jouées :</i> les joueurs font connaître leurs faits d'armes et leurs prouesses techniques par le biais d'une captation vidéo

Tableau n° 2 : Définition de l'axe mimétisme – optimisation agonistique

2.2.1.4. *La polarisation mimétisme – optimisation-agonistique dans les jeux de rôle goréens*

Que donne concrètement cette distinction dans le cadre d'un JRPEV existant ? Dans le but d'éviter les tensions dans les jeux de rôle goréens, des « sims » différents ont été créés afin que les rôlistes et les optimisateurs-agonistiques soient séparés, distinction que l'on retrouve dans leurs règlements respectifs. Par exemple, un « sim » qui favorise le style de jeu rôliste interdira l'emploi en son sein d'un compteur de vies afin de dissuader les optimisateurs-agonistiques de venir y jouer et il exigera que tout combat soit justifié sur le plan diégétique et non pas gratuit. Cependant, la ligne de démarcation entre les deux styles de jeu est loin d'être tranchée et les joueurs ne respectent pas toujours les étiquettes portées par les « sims » ni leurs règlements. Qui plus est, il n'y a pas de consensus dans la définition de ce que sont un comportement rôliste et un comportement optimisateur-agonistique. Il ressort de tout cela une coexistence parfois houleuse entre les adeptes des deux styles et des interférences dans leur expérience de jeu respective. Par exemple, des rôlistes engagés dans une intrigue de nature érotique peuvent voir leur expérience immersive gâchée par l'intervention d'optimisateurs-agonistiques qui viendront piller leur village et les soumettre à l'esclavage ou les massacrer.

Le terme adopté par certains joueurs rôlistes pour qualifier (péjorativement⁸⁵) le « power leveling », dans les jeux de rôle goréens, est appelé « pew pew fighting »⁸⁶. Kaitlin, une rôliste goréenne, définit le « pew pew » comme l'acte d'abattre gratuitement une personne dans le cadre d'un jeu de rôle goréen, sans motiver l'acte par rapport à l'intrigue en cours : « Juste pour

⁸⁵ Notons que le « power leveling » est également un terme péjoratif. Les joueurs adeptes de ce style de jeu ne mobilisent aucune dénomination précise pour le qualifier.

⁸⁶ « Pew pew » : onomatopée reproduisant le bruit d'un tir de pistolet laser (InternetSlang.com 2012).

clarifier : ce que je veux dire avec le terme "pew pew", c'est littéralement de parler de l'acte d'abattre une personne dans un RP⁸⁷ goréen sans RP préalable⁸⁸ » (The Gorean Forums, 2012g [nous traduisons]) (billet publié le 30 mars 2012, à 9:47). Selon la goréenne Jewel Densmith, les « pew pew fighters » viennent uniquement dans les « sims » goréens par attrait pour le combat et le sexe. Ce faisant, ils nuisent au jeu des rôlistes : « les combattants "pew-pew" sont ces sales cliqueurs de souris qui viennent sur Gor avec comme délire que tout ce qu'est Gor, c'est combattre et baiser. Vous savez, ces gamins qui gâchent tout pour tout le monde !!⁸⁹ » (Gor-SL, 2009a [nous traduisons]) (billet publié le 18 février 2009, à 18:16:44).

Une telle attitude est dénoncée par les rôlistes, qui y voient une utilisation instrumentale du monde de Gor, à l'image de Keira Wilder, qui souligne au passage l'aspect délétère des compteurs employés par les joueurs :

Une chose qui met de « l'huile sur le feu », c'est le *Gorean Ladder Meter*⁹⁰. Dans les SIMS qui utilisent ces compteurs, tu peux à peine voir autre chose que du combat sans signification, sans raisons proprement RP. Le seul but, pour certaines personnes, c'est d'être dans le Top 10 des « plus de tués / plus de capturés ». *sourir*⁹¹ (Gor-SL, 2008a [nous traduisons]) (billet publié le 27 février 2008, à 13:42:15).

Au regard des nombreuses critiques énoncées par les rôlistes sur les forums, il nous faut voir l'optimisation agonistique, dans la forme particulière qu'elle revêt sur les « sims » goréens, comme la recherche d'actions simples et mécaniques (tuer, capturer, violer et ligoter d'autres joueurs) permettant d'atteindre un pointage élevé et de figurer dans le palmarès des meilleurs joueurs. Les optimisateurs agonistiques verraient donc dans les « sims » goréens des jeux de combat et ne se préoccuperaient pas du jeu de rôle.

Selon plusieurs rôlistes, les dispositifs techniques introduits dans les « sims » goréens, les « gorean meters », sont la cause d'une attitude anti-jeu de rôle, une attitude qui les coupe des

⁸⁷ RP : « Role Play » ou « Jeu de rôle ».

⁸⁸ « Just to clarify. I meant the term "pew pew" literally as in discussing the act of shooting a person down in gorean RP with no prior RP ».

⁸⁹ « the "pew-pew" fighters are the dirty mouse clickers that come to Gor with dilusions that all gor is, is fighting and f***ing. You know...the kids that are ruining things for everyone!! »

⁹⁰ Gorean Ladder Meter : l'un des deux systèmes de type « user-created combat system » employés dans les jeux de rôle goréens.

⁹¹ One thing that even puts "oil into the fire» is the *Gorean Ladder Meter*. In the SIMs that use those meters you hardly see anything but meaningless fighting without propper RP reasons. The only goal for some people is to be in the Top10 of the "Most Kills / Most Captures» lists. *sighs*.

dimensions onirique et fantaisiste offertes par la pratique du jeu de rôle. La modératrice du forum *Gor-SL.com*, Laja DeCuir, écrit aux détracteurs du rôlisme, à ce propos :

où sont passés votre fantaisie, vos rêves ?... c'est triste d'entendre qu'il semble de plus en plus ennuyeux pour certains d'entre vous de faire un RP approprié... un mixte entre toutes ces larges possibilités que vous avez, incluant le combat et le sexe, bien sûr, mais pas comme les seules et uniques choses⁹² (Gor-SL, 2008a [nous traduisons]) (billet publié le 27 février 2008, à 21:14:37)

Ceux que les rôlistes surnomment péjorativement les « pew pew fighters », pour leur part, associent le jeu de rôle à l'ennui et recherchent une expérience de jeu similaire à celle offerte par des MMOG tels que *World of Warcraft*, davantage axés sur le combat et l'acquisition de niveaux. Les « gorean meters » n'apparaissent plus, de ce point de vue, comme la cause d'une attitude compétitive, mais comme son effet, comme une réponse à une demande préexistante qui domine les « sims » goréens. Ce billet, de Kilthoran Lundquist, appuie une telle affirmation :

Tout le monde se plaint de *World of Warcraft*... mais si tu leur donnes un terrain vierge avec toutes les possibilités de construire leur propre monde, ils construisent *World of Warcraft*. Qui a la plus grosse épée ? Qui a le plus d'habiletés à presser des boutons sur son clavier ? Qui dépense le plus de temps à tourner en rond dans un SIM, à collectionner du minerai pour gagner de l'argent ? Ces questions sont celles qui intéressent les gens ! Pas ce truc stupide à propos du jeu de rôle⁹³ (Gor-SL, 2008a [nous traduisons]) (billet publié le 27 février 2008, à 19:26:37).

2.2.2. L'axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée »

Dans le cadre des JRPEV qui constituent une adaptation vidéoludique d'une œuvre (littéraire, cinématographique, télévisuelle, etc.), l'axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée » porte sur la posture interprétative du joueur sur l'œuvre adaptée. Dans le cadre des JRPEV qui ne constituent pas l'adaptation d'une œuvre spécifique, l'axe porte sur leur

⁹² Where did your fantasy, your dreams go?...sad to hear that it seems to be more and more boring to some to do a proper rp..a mixture between all those wide possibilities you have, including fighting and sex of course but not as the one and only thing.

⁹³ All people complain about *World of Warcraft*...but if you give them a pure soil, with every possibility to build their own world...they build *World of Warcraft*. Who has the biggest sword? Who has the most skills in pushing buttons on your keyboard? Who spends the most time riding in circles around a SIM, collection ore to earn money?

These questions are the ones interesting people! Not this stupid roleplay stuff. :).

architexte et sur les conventions du genre auquel les JRPEV appartiennent. Les postures, dans le deuxième cas de figure, sont dès lors plus diffuses. Toutefois, la distinction qui vient d'être apportée ne doit pas occulter le fait que même lorsqu'une œuvre spécifique sous-tend un JRPEV, les considérations génériques et architextuelles qui se rapportent à l'axe demeurent présentes.

2.2.2.1. *L'axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée » dans les jeux de rôle goréens*

Dans son étude sur les jeux de rôle goréens, Sixma (2009) relève une importante division, au sein de la communauté goréenne, entre les joueurs qui se veulent le plus exactement possible fidèles aux romans de Norman dans leur jeu de rôle, qui se qualifient de « By the Books » (« BtB »), et ceux qui prennent des distances avec le contenu des romans pour introduire, dans les « sims » goréens, des éléments exogènes, les « Gor Evolved » (« GE »). Sixma (2009) illustre cette division en mentionnant le fait qu'une joueuse qui incarne le rôle d'une femme mercenaire ne sera pas tolérée dans un « sim » « BtB », puisque le rôle n'est pas décrit dans les *Chroniques de Gor*. C'est donc le degré de littéralité qui caractérise une lecture des *Chroniques de Gor* et son application dans les « sims » goréens qui distingue « BtB » et « GE ». Nous étudierons cette distinction comme un phénomène de l'expérience vidéoludique qui peut être rapporté au continuum constitué par l'axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée ».

Les joueurs fidèles à la posture de lecture littérale font montre d'une intime connaissance des *Chroniques de Gor* et, parfois, de ses autres textes (romans ou essais philosophiques) de leur auteur ou des entrevues qu'il a données au cours de sa carrière. Druhsus, joueur « BtB », est représentatif du type de lecteur profondément engagé avec l'œuvre de Norman : « J'ai lu les livres, chacun d'entre eux et, à l'exception du dernier, je les ai tous lus au moins 4 fois chacun⁹⁴ » (Gor-SL, 2012e [nous traduisons]) (billet publié le 23 mai 2012, à 15:04:32). Les joueurs « BtB » tentent d'appliquer à la lettre la philosophie qui sous-tend les œuvres, ainsi que les lois, les rituels, l'étiquette, la mentalité et l'organisation sociale des habitants du monde de

⁹⁴ « I have read the books, all of them, and with the exception of the last one, I have read them all at least 4 times ».

Gor. Tous ne sont pas des fans de l'œuvre de Norman et certains lisent avec peine ses romans, qu'ils jugent mal écrits ou lassants à force de répéter les mêmes sujets et la même philosophie. Toutefois, tous s'accordent pour dire qu'ils aiment le monde de Gor, que celui-ci est un intéressant cadre pour un jeu de rôle, à l'exemple de la joueuse Yaynenali :

j'ai su, quand j'ai commencé le premier livre, que Gor était un style de vie que je voulais jouer dans un jeu de rôle. [...] Ce qui m'a prise par surprise, c'est ma relation amour-haine avec son style d'écriture. Je trouve sa méthode d'écriture peu soignée, non professionnelle et propre à un écrivain de moindres capacités. [...] Je suis ravie de lire plus à propos du monde imaginaire qui est le sien, mais il est trop difficile de parcourir son écriture. Ai-je déjà osé utiliser le mot « pénible » ?⁹⁵ (Gor-SL, 2012e [nous traduisons]) (billet publié le 31 janvier 2012, 20:59:14).

À l'opposé, les joueurs de la posture de lecture distanciée ont généralement peu ou pas lu l'œuvre de Norman. Ils connaissent le monde de Gor à force de jouer sur les « sims » goréens ou à travers les résumés et exégèses des romans. Mona Nieuport, joueuse « GE », est représentative de la posture de lecture distanciée :

Pour ma part, [...] je suis dans Gor depuis une bonne année et n'ai jamais lu un livre. J'ai essayé, une fois... ça m'a rendue somnolente. Pas peur de le dire non plus. Je peux [...] suivre les règles établies pour moi par n'importe quel sim. Je suis une Goréenne SL (Second Life)... c'est tout (Gor-SL, 2010a [nous traduisons]) (billet publié le 22 mars 2010, à 02:38:14).

La coexistence de ces deux groupes, dans le cadre des jeux de rôle goréens est conflictuelle. Les « sims » sont généralement référencés comme « BtB » ou comme « GE », selon la relation de leurs administrateurs avec l'œuvre de Norman. Un tel référencement est censé prévenir la confrontation entre des cultures vidéoludiques incompatibles. Toutefois, « BtB » et « GE » ne constituent pas des classes aux frontières hermétiques. Ces termes, non seulement ne font-ils pas consensus dans leur définition, mais ils représentent, qui plus est, les deux pôles antithétiques d'un continuum plutôt que des classes strictes et séparées. Aussi, rien ne préserve les joueurs « BtB » de la venue sur leur « sim » de joueurs « GE » si ces derniers se définissent comme proches de l'œuvre de Norman. À la vue des discussions houleuses menées sur les forums des joueurs où s'expriment les membres des deux tendances, il est manifeste que la cohabitation s'avère ardue.

⁹⁵ I knew when I started the first book, that Gor was a lifestyle that I wanted to roleplay [...] What did take me by surprise is my love-hate relationship with his writing style. I find his method of writing sloppy, unprofessional and that of a less skilled writer [...] I'm so thrilled to read more about his imaginary world of his but the writing is so difficult to read through. Dare I use the word "painful" even?

Le tableau ci-dessous résume les deux positions de l'axe :

Axe « posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée »		
	Posture de lecture littérale	Posture de lecture distanciée
Type de joueur/usager	« By the Book » (« BtB ») ; « Lifestyler »	« Gor Evolved » (« GE ») ;
Type de lecture	Méticuleuse ;	Superficielle ;
Description	Application littérale des informations tirées des <i>Chroniques de Gor</i> dans les « sims » goréens ;	Posture critique vis-à-vis des textes des <i>Chroniques de Gor</i> et/ou de leur philosophie ; Refus d'appliquer littéralement les textes dans les « sims » goréens ;
Connaissance du texte de référence	Directe ;	Indirecte (résumés, textes exégétiques) ;
Encyclopédie personnelle	Spécialisée ;	Diversifiée ;
Textes auxquels les joueurs se réfèrent	<i>Chroniques de Gor</i> ;	Résumés et exégèses consacrés aux <i>Chroniques de Gor</i> ; architexte du JRPEV et conventions du genre auquel il appartient ;
Degré de familiarité avec le texte de référence	Connaissance encyclopédique des <i>Chroniques</i> : us et coutumes des différents peuples, lois, personnages, organisations sociales, écosystèmes, etc. ;	Connaissance des principes de base qui figurent dans les <i>Chroniques</i> (organisation sociale, Loi de l'ordre naturel, etc.) ;
Relation du joueur avec la philosophie de Norman	Application de la philosophie de Norman dans les « sims » goréens ;	Rejet/lutte ou utilisation instrumentale de la philosophie de Norman dans les « sims » goréens (par exemple, assimiler cette philosophie au BDSM) ;
Style de jeu préconisé	Mimétisme ;	Mimétisme et optimisation agonistique ;
Appréciation du jeu et de l'œuvre adaptée	Rapport de « fan » vis-à-vis des <i>Chroniques</i> , de la philosophie qui la sous-tend et/ou du monde de Gor ;	Apprécie le monde <i>de Gor</i> et le genre auquel les <i>Chroniques</i> appartiennent, mais il ne s'intéresse pas suffisamment à l'œuvre littéraire pour en faire la lecture ;

Tableau n° 3 : Description de l'axe posture de lecture littérale – posture de lecture distanciée

2.3. La dynamique sociale dans les JRPEV : la communauté herméneutique conflictuelle

Jusqu'ici, nous avons défini les JRPEV et l'expérience vidéoludique des joueurs. Nous avons également mis au jour deux continuums décrivant le style de jeu et la posture interprétative des joueurs, lesquels dynamisent les JRPEV en tant que poly-système et texte. Dans cette section, nous illustrerons le système social propre aux JRPEV en mobilisant le concept de « communauté herméneutique conflictuelle ». Dans la mesure où ce concept résulte de nos

observations menées dans les « sims » goréens et de la consultation des documents produits par les membres de la communauté goréenne, et parce que nous n'avons pas vérifié l'application de notre concept à d'autres JRPEV, nous limiterons nos constats aux seuls jeux de rôle goréens, différant ainsi leur probable généralisation à l'ensemble des JRPEV dans des recherches ultérieures. Afin de définir le concept de « communauté herméneutique conflictuelle », nous le scinderons en ses termes constitutifs : « communauté (virtuelle et imaginaire) », « conflictuel » et « herméneutique ».

2.3.1. Définition du terme « communauté »

Le sociologue Ferdinand Tönnies (1977 [1922]) définit la communauté (« *Gemeinschaft* ») comme une association d'individus liés émotionnellement (par exemple, la famille, les amis, le voisinage et les sectes religieuses), géographiquement et par une appartenance commune à une identité de groupe, appartenance qui inclut des habitudes, des coutumes et des mœurs. Ces individus interagissent directement et concrètement. Ils agissent conformément à une volonté collective, laquelle est incarnée par leurs efforts individuels.

Le terme « communauté » est abondamment employé dans la littérature portant sur les technologies de l'information et de la communication, mais son sens premier a été foncièrement révisé. On doit à Licklider et Taylor (1968) le concept de communauté d'intérêt, définie comme une communauté partageant un intérêt commun. L'ancrage géographique n'est plus, dès lors, nécessaire pour définir ce qu'est une communauté dans un contexte numérique ni même, puisque les communautés d'intérêt sont dématérialisées, les interactions directes et concrètes. Les liens entre ses membres peuvent être émotionnels, mais ce n'est plus une condition pour qu'un groupe de personnes soit considéré comme une communauté, dans la mesure où les intérêts partagés peuvent être tout aussi bien d'ordre intellectuel (par exemple, dans le cas d'un forum de discussion portant sur la philosophie hégélienne). Dans le même ordre d'idée, Jenkins (2008) appelle « communautés de fan » les communautés de consommateurs fondées sur une relation partagée à des textes communs, plutôt qu'à une appartenance à la race, à la religion, au genre, à la région, à un métier ou à une idéologie politique.

Rheingold (1995 [1993]), quant à lui, a mis de l'avant le concept de « communautés virtuelles », définies comme des

regroupements socioculturels qui émergent du réseau lorsqu'un nombre suffisant d'individus participent à [d]es discussions publiques pendant assez de temps en y mettant suffisamment de cœur pour que des réseaux de relations humaines se tissent au sein du cyberspace (p. 5).

Ces relations se jouent du temps (les communications qui les sous-tendent peuvent désormais être asynchrones) et de l'espace. Il incombe de mettre à jour cette définition, toutefois, dans la mesure où, dans le cadre des médias sociaux, les interactions entre les internautes ne sont plus nécessairement publiques (sur les réseaux sociaux, les usagers restreignent leurs communications à un groupe prédéterminé de personnes) ni axées sur la discussion (en effet, dans certaines communautés, les membres partagent et évaluent des contenus sans se parler, combattent ensemble dans le cadre d'un MMOG, etc.).

Proulx et Latzko-Toth (2000) apportent une définition plus actuelle des communautés virtuelles tenant compte des dispositifs sociotechniques qui médiatisent la relation établie entre leurs membres et des communautés d'intérêt. Ainsi, pour les deux auteurs, les communautés virtuelles sont définies comme des ensembles de personnes téléprésentes dans un environnement social et symbolique qui résulte d'une simulation technologique du réel, personnes unies par des intérêts communs, mais éloignées géographiquement. Nous retiendrons cette définition pour notre propos. Toutefois, dans le cadre des JRPEV, nous ne restreindrons pas le concept de communauté à la simulation technologique du seul « réel », dans la mesure où ces jeux constituent des univers fictifs qui, comme tels, ne recourent que partiellement le réel. Par exemple, dans les jeux de rôle goréens, si les lois de la physique sont les mêmes sur Gor que sur Terre, l'univers de fiction de Gor admet l'existence d'une anti-terre dans notre système solaire et d'insectes surévolus assimilables, pour les goréens, à des dieux. De plus, par communautés d'intérêt, nous nous référerons à la relation établie par Jenkins entre les fans et les textes qu'ils partagent. Enfin, la définition doit être hybridée avec le concept de « communauté imaginée » d'Anderson (1996), qui se réfère au fait que des gens qui sont des inconnus les uns pour les autres puissent former une communauté de par leur sentiment d'appartenance commun envers celle-ci (le lectorat d'un quotidien constitue un exemple d'une telle communauté). Les joueurs appartenant à la communauté goréenne forment une

communauté imaginée en raison du fait qu'ils ne se connectent pas aux mêmes heures sur *Second Life* ni dans les mêmes « sims » et que nombreux sont ceux qui n'interagiront jamais entre eux au cours de leurs séances de jeu. Ces membres de la communauté goréenne ne sont donc que potentiellement en relation de téléprésence dans un même environnement social et symbolique. Ainsi, les liens qui unissent les joueurs sont, pour une grande part, imaginés : ils passent par un sentiment d'appartenance éprouvé envers une œuvre ou le monde du jeu qui constitue une extension vidéoludique de sa diégèse, de même que par la fréquentation des mêmes environnements virtuels et des mêmes textes exégétiques. Seuls certains des joueurs de la communauté goréenne se retrouveront en situation de coprésence à distance et verront leurs liens, auparavant imaginés, se concrétiser.

2.3.1.1. Communauté virtuelle dans les JRPEV : le cas de la communauté goréenne

Le schéma suivant illustre l'enchâssement des contextes dans lesquels se situent les joueurs dans les jeux de rôle goréens, de même que le rapport entre ces jeux et le concept de communauté :

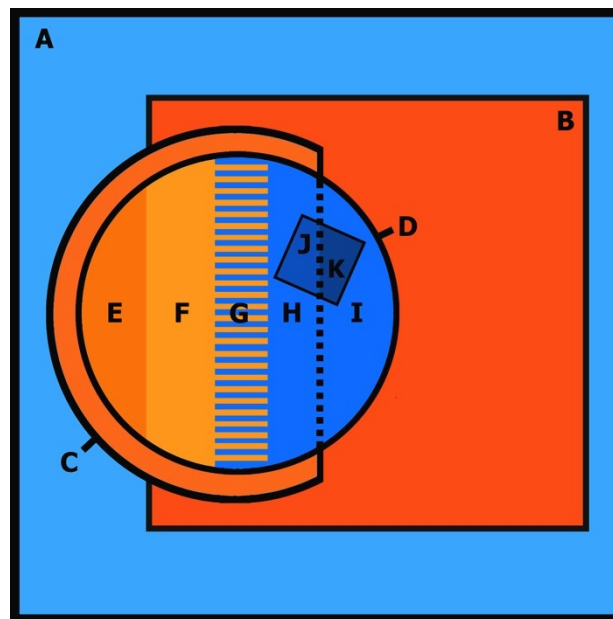


Schéma 1. Communautés de lecteurs et de joueurs des Chroniques de Gor

Légende :

A : Contexte culturel hétérogène dans lequel sont ancrés les Chroniques de Gor, son auteur, ses lecteurs et les joueurs des « sims » goréens : discours social et architexte des Chroniques.

B : Lectorat des Chroniques de Gor.

C : Lectorat des textes exégétiques des Chroniques de Gor.

D : Ensemble des joueurs des « sims » goréens.

E : Joueurs « GE » qui ne connaissent le monde de Gor que par le biais des textes exégétiques.

F : Joueurs « GE » qui connaissent le monde de Gor par les textes exégétiques et par leur lecture des Chroniques de Gor.

G : Zone intermédiaire entre les joueurs « GE » et « BtB ».

H : Joueurs « BtB » qui connaissent le monde de Gor par la lecture des Chroniques de Gor et qui consultent les textes exégétiques comme aide-mémoire ou pour les critiquer.

I : Joueurs « BtB » qui lisent les Chroniques de Gor, sans consulter les textes exégétiques.

J : « Lifestylers » qui connaissent le monde de Gor par la lecture des Chroniques de Gor et qui consultent les textes exégétiques comme aide-mémoire ou pour les critiquer.

K : « Lifestylers » qui connaissent le monde de Gor par la lecture des Chroniques de Gor, sans consulter les textes exégétiques.

Le contexte culturel hétérogène dans lequel sont ancrées les *Chroniques de Gor*, son auteur, ses lecteurs et les joueurs des « sims » goréens (A) ne correspond à aucun type de communauté en soi, bien qu'il se compose d'un ensemble variable de types de communautés. Le lectorat des *Chroniques de Gor* (B) forme une communauté imaginée au sens défini par Anderson (1996). Le lectorat des exégèses consacrées aux *Chroniques de Gor* (C) est composé des joueurs situés dans les sections E, F, G, H et J du schéma présenté ci-haut. Les *Chroniques de Gor* font l'objet d'une multitude d'interprétations qui donnent lieu à des postures interprétatives vis-à-vis de l'œuvre et à des styles de jeu différenciés. Ces interprétations conduisent certains lecteurs à diffuser des textes exégétiques à leur sujet. Les jeux de rôle goréens (D) regroupent l'ensemble des personnes téléprésentes ou potentiellement téléprésentes dans l'environnement social et symbolique qui représente la planète Gor. Ces personnes sont unies par des textes communs (les romans de Norman et la diégèse du jeu) et éloignées géographiquement⁹⁶. Ces « sims », en tant que tout, constituent une communauté herméneutique conflictuelle.

⁹⁶ Provenance géographique des joueurs : plus de la moitié d'entre eux habite aux États-Unis, quatre joueurs sur cinq sont anglo-saxons (provenance : Australie, Canada, États-Unis, Grande-Bretagne et Nouvelle-Zélande.), un sur trois est européen et un sur vingt, océanien (Australie et Nouvelle-Zélande). Pour un profil sociodémographique plus détaillé des joueurs, se reporter à l'annexe III.

2.3.2. Définition du terme « conflictuel »

La conflictualité, dans les JRPEV, est inscrite à tous les niveaux. Dans le monde du jeu, les conflits opposent des villes, des castes, des races, des guildes, des royaumes, des clans, des familles et ainsi de suite. Le conflit peut également être personnel, intra-personnage (un héros tiraillé entre la loyauté éprouvée envers les membres de sa famille et envers les compagnons de sa guilde, entre un amour chaste pour sa femme et une passion dévorante pour une esclave, entre ses convictions morales profondes et son confort matériel, entre la foi et la luxure, etc.) ou opposer le personnage et le monde dans lequel il vit, à l'image du héros problématique conceptualisé par Lukács (1989 [1920]). Au niveau formel, les conflits opposent des joueurs entre eux et/ou contre la structure formelle et, au niveau de l'environnement virtuel, des avatars. Au niveau méta-ludique, le conflit relève de la constitution et de l'interprétation des règles, de l'élaboration de paramètres, et de la conception de dispositifs sociotechniques. Au niveau social, les conflits opposent des individus. C'est le cas lorsque des troubles-fêtes harcèlent des joueurs ou les insultent, que ce soit à l'intérieur de l'environnement virtuel, sur des blogs ou sur des forums de discussion. Au niveau herméneutique, enfin, le conflit oppose entre eux des exégètes.

La communauté herméneutique goréenne est traversée par différents antagonismes liés aux contenus socio-discursifs et à leur inscription dans les différents systèmes du jeu qui recourent les antagonismes que nous venons d'énumérer :

- Le système social : il y a conflit au plan des valeurs et des attitudes des joueurs dans leur relation avec les contenus socio-discursifs du sociogramme qui sous-tend un JRPEV. L'antagonisme peut être abordé en termes de cadre social : la polémique porte sur les contenus socio-discursifs, mais en dehors de tout rapport avec un JRPEV. Par exemple, dans le cadre des jeux de rôle goréens, deux joueurs pourraient aborder, en se situant en dehors de leur personnage (« OOC ») le phénomène des viols collectifs en Inde sous l'angle de la loi de l'ordre naturel ;
- Le système formel : il y a fixation des perspectives antagoniques sur les contenus socio-discursifs du sociogramme au cœur des paramètres, des règles et des dispositifs

sociotechniques. Cette traduction peut être analysée en termes de stratégies et de tactiques mobilisées par les joueurs et les administrateurs/modérateurs afin de clôturer le sens des contenus socio-discursifs conformément à leur posture interprétative sur ces contenus. Selon de Certeau (1990), la stratégie est employée par l'ordre dominant, dont font partie les producteurs de l'industrie culturelle. Elle implique un calcul des rapports de force, une position surplombante permettant de maîtriser l'incertitude et les mouvements des adversaires, ainsi qu'une base fixe d'opérations pour faire fructifier les acquis. La tactique, quant à elle, est utilisée par les dominés, les consommateurs et usagers des contenus médiatiques qui ne possèdent ni autonomie ni lieu en propre. Ils se voient forcés d'agir sur le terrain de l'autre, selon des lois imposées de l'extérieur ; c'est une manière de « faire avec ». Il devient ainsi possible de distinguer les stratégies des administrateurs et des modérateurs des « sims » (les producteurs) et les tactiques des simples joueurs (les usagers). Les stratégies et les tactiques mobilisées dans les JRPEV relèvent des clôtures herméneutique, sociotechnique et légale, qui définissent la fixation d'un style de jeu et d'une interprétation du texte (Duret 2014). L'antagonisme propre au système formel peut être abordé en termes de cadres ludique (par exemple, dans les jeux de rôle goréens, des combats mettant en scène des femmes guerrières seront possibles dans un « sim » de type « GE », puisque les joueurs « GE » remettent en cause la validité de la loi de l'ordre naturel) et métaludique (par exemple, un joueur goréen « BtB » se plaint auprès d'un administrateur parce que ce dernier tolère que des guerrières soient admises dans son « sim »).

- Le système diégétique comprend :
 1. des polémiques portant sur la migration de significations socio-discursives du joueur vers le personnage. Par exemple : un joueur accuse le modérateur, sur un canal de communication destiné aux discussions « OOC », de gérer l'organisation politique d'une guilde d'artisans du Moyen Âge comme une démocratie participative moderne ;
 2. des conflits portant sur les conséquences diégétiques des significations socio-discursives inscrites dans les paramètres, les règles et les dispositifs sociotechniques. Par exemple, des joueuses goréennes « GE » organisent un raid pour capturer des hommes « BtB » et les réduisent à l'esclavage. Les joueurs dont les personnages ont été

capturés invalideront les événements survenus en mettant de l'avant le fait qu'aucune femme sur Gor n'est assez forte physiquement pour vaincre un homme au combat. Les joueuses dont les personnages de guerrières ont été victorieuses au combat insisteront afin de maintenir dans la diégèse ces mêmes événements ;

3. des conflits intradiégétiques entre personnages ayant des perspectives opposées sur le plan des contenus socio-discursifs. Par exemple, dans les jeux de rôle goréens, des clans de guerrières caractérisés par une organisation matriarcale sont en guerre contre les habitants de villages et de villes soumis à des lois patriarcales.

Les antagonismes propres au système diégétique peuvent être abordés en termes de cadres diégétique (point 3 : antagonismes entre personnages, sans considération pour les joueurs qui les dirigent), herméneutique (point 1 : migrations des significations du joueur au personnage et du texte au joueur) et méta-ludique (point 2 : le conflit relève de l'interprétation et de l'application des règles).

Nous avons également vu que les postures interprétatives concurrentes des joueurs sous-tendaient la configuration de différentes sous-communautés (dans les jeux goréens : « BtB », « lifestylers », « GE »). Les styles de jeu remplissent également une telle fonction, bien que de manière moins évidente dans les jeux goréens, puisque les « BtB » tendent à favoriser le style de jeu mimétique et les « GE », le style optimisateur-agonistique. Toutefois, la présence de sections consacrées aux adeptes du rôlisme dans les forums de la plupart des jeux en ligne multi-joueurs (*World of Warcraft*, *Age of Conan*, *Age of Camelot* et *Star Wars Galaxies*, pour ne citer que les plus connus) et de serveurs destinés aux rôlistes témoignent du rôle socialement structurant du conflit opposant les adeptes des différents styles de jeu⁹⁷. C'est également vrai dans les JRPEV hébergés par *Second Life*. Si nous nous référons à l'article *Role Play*, de la base de données collaborative *Second Life Wiki* (2012a), nous apprenons que les jeux de rôle organisés sur *Second Life* appartiennent à cinq genres distincts, qui sont les suivants :

⁹⁷ Sur le sujet, voir MacCallum-Stewart et Parsler (2008).

- Les **jeux de tirs subjectifs** (« first person shooters ») sont similaires aux jeux vidéo du même nom. Dépourvus d'intrigue, ils offrent un terrain de combat dans lequel chacun est libre d'abattre les avatars des autres, dans une mêlée généralisée ;
- Les **jeux de guerre** (« wargames ») ressemblent aux jeux de tir subjectif, à ceci près que deux camps s'opposent lors des combats ;
- Les **jeux de complot et d'intrigue** (« scheme and plotting ») sont principalement axés sur le dialogue et peu sur l'action ;
- Dans les **reconstitutions historiques**, les participants se concentrent sur les manières et les costumes de l'époque reconstituée, préoccupés par la vérisimilitude ;
- Les **jeux de fantaisie** se déroulent en majorité dans un cadre pseudo-médiéval, mais on retrouve également des mondes qui appartiennent à la science-fiction, tels que les « sims » *Blade Runner*, *Splintered Rock* (d'après le roman *Dune*, de Frank Herbert) et *Gor*.

L'article distingue, parmi ces genres, les jeux de type « ludiste » (« gamist »), où des objectifs doivent être atteints (ne serait-ce que de tuer le maximum d'agents ennemis), des jeux de type immersif, sans objectifs spécifiés. L'opposition nous ramène à la polarité *mimicry / agôn* qui sous-tend les styles de jeu antagoniques. Elle désigne également une répartition des joueurs, les adeptes du style rôliste étant plus susceptibles de se retrouver dans les jeux de complot et d'intrigue, qui rappellent les jeux de rôle sans système, alors que les optimisateurs-agonistiques, eux, favoriseront les jeux de guerre et les jeux de tirs subjectifs, plus proches des MMOFPS (« Massively Multiplayers Online First Person Shooter » ou « jeux de tirs subjectifs en ligne massivement multi-joueurs ») tels que *Counter Strike* ou *Call of Duty*.

2.3.2.1. En résumé : la conflictualité dans les jeux de rôle goréens

Si l'on revient aux jeux de rôle goréens et que l'on se réfère au schéma ci-haut (p. 121), le terme « conflictuel » se réfère au fait que la communauté herméneutique des « sims » goréens (D) est formée de communautés virtuelles de joueurs (E, F, G, H, I, J et K) en lutte, sur des forums, des sites web, des blogs et au sein des « sims » goréens, pour une définition :

- a) du cadre réglementaire des « sims » et de son application ;
- b) du style de jeu approprié sur les « sims » ;

- c) de l'attitude à adopter par les joueurs vis-à-vis de l'œuvre de John Norman et de son adaptation dans les « sims » goréens (« BtB » versus « GE ») ;
- d) de l'attitude à adopter par les joueurs vis-à-vis de la philosophie qui sous-tend l'œuvre de John Norman, du statut à lui accorder et des actions qui seront posées en situation de jeu selon l'attitude adoptée ou le statut accordé à cette philosophie ;
- e) du type d'interprétation qu'il convient d'opérer sur l'œuvre de John Norman ;
- f) De ce qu'il convient d'intégrer ou non au monde du jeu.

2.3.3. Définition du terme « herméneutique »

Tout au long de ce mémoire, nous avons vu la valeur de l'herméneutique en tant que processus interprétatif permettant aux joueurs d'ordonner une expérience multiforme – qui oscille entre plusieurs cadres – , générée par leur rencontre avec un poly-système complexe et avec le texte qui émerge de cette rencontre. C'est en ce sens que nous définissons la communauté des joueurs dans le cadre des JRPEV « d'herméneutique ». Plus spécifiquement, le terme « herméneutique » se réfère :

1. dans le sens le plus général du terme, soit comme interprétation de textes (Le Petit Robert 2013b), à la posture interprétative des joueurs vis-à-vis l'œuvre qui sous-tend un JRPEV donné et/ou son architecte. Le fruit de ces postures laisse des traces concrètes dans le texte du jeu sous la forme de sociogrammes (celui de la loi de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens, par exemple). Les postures interprétatives – différenciées – contribuent à structurer la communauté des JRPEV et à engendrer des antagonismes (voir le schéma présenté à la page 121). Elles donnent également lieu à une importante activité exégétique, laquelle s'inscrit, en tant que manifestation de jeu extrinsèque, dans le cadre des JRPEV.
2. au cadre herméneutique : comme nous l'avons vu, il s'agit du cadre à partir duquel les joueurs:
 - a) appréhendent l'ensemble des autres cadres (social, ludique, diégétique, méta-ludique et herméneutique) constitutifs de leur expérience vidéoludique multiforme– cadres entre lesquels ils oscillent –, dans une perspective holiste ;

- b) traduisent les textes actualisés, les événements et les interactions générés par le texte virtuel, sous forme de quasi-histoires et de récits *a posterioriques* ;
- c) énoncent, défendent et tentent d'imposer leur posture interprétative ;

3. à la spirale de la *mimèsis* : le processus de la triple *mimèsis*, en articulant à la fois les circonstances de la mise en intrigue, la mise en intrigue et la réception de cette intrigue devient un processus dynamique – une spirale –, dans la mesure où le monde de l'action rendu cohérent par sa traduction sous la forme de récits, en trouvant sa destination dans la personne du lecteur, contribue à enrichir ses préconceptions du monde de l'action – de l'expérience humaine, les événements et les interactions dans lesquels les individus se voient happés –, préconceptions qu'il traduira à son tour sous forme de récits. Ces récits, ce sont les narrations qu'il élaborera pour lui-même dans le but de comprendre sa propre existence et le monde social et physique qui l'entoure, ce sont les événements et les interactions qu'il mettra en intrigue en tant que joueur impliqué auprès d'autres joueurs dans le même jeu de rôle, ce sont des œuvres (littéraires, cinématographiques, musicales, etc.) appelées à être consommées par un public, par un lectorat, etc., si le lecteur se fait lui aussi auteur. Cette spirale illustre notamment, dans le cadre des JRPEV, la réinjection de nouveaux récits dans la diégèse du jeu.

4. au monde du texte : selon Ricœur (1986), les œuvres (ici, le monde du jeu et le texte des JRPEV mis en intrigue) ont la capacité de produire au-devant d'elles-mêmes un monde du texte dans lequel le lecteur peut se projeter, qu'il peut habiter et qui ouvre à une compréhension de soi. Ainsi, écrit le philosophe,

par la fiction, par la poésie, de nouvelles possibilités d'être-au-monde sont ouvertes dans la réalité quotidienne ; fiction et poésie visent l'être, non plus sous la modalité de l'être-donné, mais sous la modalité du pouvoir-être. Par là même, la réalité quotidienne est métamorphosée à la faveur de ce qu'on pourrait appeler les variations imaginatives que la littérature opère sur le réel (p. 128).

Les JRPEV considérés en tant que poly-systèmes complexes sont le contexte dans lequel émergent des contingences stochastiques, sociales et sémiotiques. En tant que mondes du jeu et structures formelles, ils reposent sur des paramètres, des règles, des lois et une culture différents de ceux qui ont cours dans le monde physique réel des joueurs. Les JRPEV

constituent donc des espaces d'expérimentation inédits pour les joueurs, des champs du possible d'où il ressort « de nouvelles possibilités d'être au monde » (p. 128). En ce sens, les JRPEV en tant que jeux de rôle portent en eux la tradition des psycho- et sociodrames et permettent aux joueurs d'expérimenter des événements, des interactions et des phénomènes impossibles (ou risqués) à expérimenter hors de l'espace dessiné par les JRPEV. C'est là le pouvoir de révélation que revêtent les JRPEV en tant qu'œuvres, pouvoir central pour la détermination de l'expérience vidéoludique et de ce que le joueur en retire une fois le jeu terminé.

CONCLUSION

Tout au long de ces pages, nous avons suivi trois conceptions du jeu qui nous ont servi de lignes directrices dans notre entreprise de définition des JRPEV et d'élaboration d'un modèle théorique qui permet de les étudier dans une perspective holiste: la médiation ludique, le jeu en tant qu'espace de liberté contrainte et l'idée du jeu comme étant culturellement et historiquement située et variable.

Au regard de la médiation ludique, les JRPEV sont médiateurs à plus d'un titre. D'abord, nous avons décrit les JRPEV comme phénomènes nés de la rencontre du joueur – adepte d'un style de jeu sous-tendu par une attitude donnée (mimétique ou optimisatrice-agonistique) et défenseur d'une posture interprétative sur le transtexte du jeu dans lequel il se meut, mais aussi membre d'une communauté herméneutique conflictuelle au sein de laquelle il prend place et qui dynamise ces jeux – et d'un poly-système complexe d'où émergent des contingences qui génèrent des situations, des événements et des significations inédits, qui n'existent que dans ces JRPEV. Ensuite, en tant que textes, ils sont le lieu de rencontre d'individus à la recherche d'une transparence à eux-mêmes en tant que sujets (le processus de compréhension dans l'herméneutique ricœurienne) et d'une œuvre en tant que pouvoir de révélation et de monde du texte. Qui plus est, ils constituent un lieu où est médiatisée la socialité, un lieu de rencontre de contenus socio-discursifs et de textes dans lequel ces contenus et ces textes sont happés par un poly-système et transformés à tous les niveaux de ce dernier, en raison notamment des interactions des joueurs entre eux et avec ce poly-système, mais aussi du phénomène d'émergence. Enfin, les JRPEV sont médiateurs en raison de la rencontre de la *paidia* et du *ludus* – de la fantaisie et de la contrainte réglée – dont elle est le fruit, rencontre constitutive de tout jeu, ce qui nous amène à notre deuxième ligne directrice.

En tant que rencontre de la *paidia* et du *ludus*, le jeu est donc une marge de liberté circonscrite dans des limites prédéterminées. Toutefois, avec les phénomènes d'émergence et de simulation, ce sont une quasi-infinité de situations, d'événements et de significations qui s'offrent aux joueurs et qui nourrissent les textes des JRPEV. De règles et de paramètres (les limites), il ressort donc un champ des possibles aux potentialités vertigineuses. La contrainte, en ce sens,

devient créatrice. C'est également du juste dosage entre *paidia* et *ludus*, entre fantaisie et modes de régulation (structurations pré-narratives, intelligence narrative, mise en intrigue, arbitrage des modérateurs/administrateurs, espaces alloués aux discussions méta-textuelles et méta-ludiques sur des forums, etc.) que les JRPEV vus en tant que poly-systèmes demeurent en équilibre entre le statisme et l'entropie, les deux états étant délétères pour l'expérience vidéoludique. Le jeu en tant que système complexe peut donc être compris comme l'homologue du jeu en tant qu'interpénétration de la *paidia* et du *ludus*.

Nous avons vu avec Henriot que l'idée du jeu est culturellement et historiquement située et variable, de sorte qu'il nous est apparu vain de définir les JRPEV à l'aide d'éléments essentiels invariables. À l'inverse, nous avons tenu compte du contexte socioculturel dans lequel baignent ces pratiques ludiques (la convergence culturelle et la culture participative) et les nouveaux types de récits et d'histoires qui en émergent (récits transmédiatiques, récits de *fan fiction*, récits *a posteriori* et quasi-histoires). Nous avons également vu que, comme les jeux pervasifs, les JRPEV remettaient en question l'idée qu'un cercle magique isole sur les plan spatial et temporel le jeu du reste du monde, idée présente dans les premiers ouvrages consacrés au jeu (chez Huizinga et Caillois, par exemple) et chez les ludologistes à la fin des années 1990 et au début de la décennie 2000. Ainsi, nous avons dû composer avec la coprésence de joueurs et de non joueurs dans les environnements virtuels qui les accueillent, environnements non originellement conçus pour le jeu. Nous avons également dû élargir notre conception du jeu pour y inclure les manifestations de jeu extrinsèque, afin de tenir compte de la myriade d'activités liée au façonnement de l'expérience vidéoludique des joueurs. Le phénomène de cadrage de l'expérience mis de l'avant par Goffman nous a permis de rendre compte de l'évolution de l'idée de jeu qui a donné lieu aux JRPEV. Qui plus est, nous avons situé notre sujet d'étude comme le point de convergence de plusieurs phénomènes antérieurs : les jeux vidéo, les jeux de rôle comme lieux de tensions entre *mimicry* et *agôn* – entre le théâtre improvisé et le psychodrame, d'une part, et les jeux de simulation militaire, d'autre part –, les MMOG et les MUVE. Enfin, en introduisant des outils de la sociocritique dans l'analyse des JRPEV, nous avons laissé entendre que non seulement les JRPEV transformaient l'idée de jeu, mais qu'ils étaient également, en tant que textes, largement traversés par des contenus socio-discursifs concurrents, issus d'époques différentes, en vertu de la diversité des acteurs

(considérés comme sujets transindividuels), responsables de leur émergence : auteurs du transtexte tissé dans la trame des JRPEV, joueurs, non joueurs qui interviennent dans l'environnement de jeu et exégètes.

Retour critique

Ce mémoire, nous l'avons déjà mentionné, est pour l'essentiel le fruit d'une réflexion d'ordre métathéorique, bien qu'un certain nombre d'éléments qui y sont avancés proviennent d'observations et de la consultation de traces indirectes du jeu dans le cadre des jeux de rôle goréens. Ainsi, il peut être considéré comme la première étape d'un long projet de recherche consacré aux jeux de rôle participatifs en environnement virtuel, projet au cours duquel une validation empirique de notre modèle, vu comme hypothèse, sera nécessaire. La mise en suspens de cette validation – au-delà du fait que les propositions que nous avons avancées fassent système –, est la limite la plus évidente de ce mémoire.

Une autre limite est la difficulté liée à la généralisation des jeux de rôle goréens à l'ensemble des JRPEV. Pour une large part, nous avons mis au jour certaines de leurs caractéristiques en en faisant les composantes centrales des JRPEV (pensons à la posture interprétative, par exemple). Nous avons temporairement jugé que ces jeux possédaient une certaine représentativité. Or cette représentativité repose sur une connaissance encore imparfaite de l'ensemble des jeux que nous avons assimilés à des JRPEV. Il convient donc d'effectuer des études comparatives afin de valider notre entreprise de définition et de généraliser nos observations à l'ensemble des JRPEV.

Enfin, bien que l'expérience vidéoludique et l'organisation sociale au sein des JRPEV soient centraux dans ce mémoire, nous connaissons encore très peu les joueurs en tant qu'individus. Nous avons dressé un portrait sociodémographique sommaire de ces derniers⁹⁸, mais nos recherches appellent une enquête sociologique plus vaste et systématique. En effet, nous ne possédons aucune information sur la formation scolaire des joueurs, leur profession, leurs habitudes en matière de loisirs, leur consommation de biens culturels ou les motivations qui les poussent à fréquenter les univers virtuels, informations qu'une enquête plus approfondie nous

⁹⁸ Présenté à l'Annexe III.

permettrait de colliger et qui éclaireraient sans aucun doute les phénomènes vidéoludique à l'étude.

Prospective

Le modèle théorique que nous avons présenté considère dans un même élan le joueur, la structure ludique et le texte issu de la rencontre de l'un et de l'autre, met en évidence l'étroite relation entre le jeu extrinsèque et le jeu intrinsèque au regard de l'expérience vidéoludique et témoigne de la porosité du jeu en tant qu'objet culturel pénétré par des significations multiples et concurrentes. Ce modèle appelle à un dialogue entre plusieurs domaines de recherches qui n'ont eu, jusqu'ici, que très peu de contacts les uns avec les autres : la sociocritique, l'herméneutique, les *game studies* et la systémique. Initier ce dialogue est en quelque sorte l'ambition qui traverse ce mémoire et nous aimerions, ultimement, transporter cette perspective croisée aux MMOG et aux jeux vidéo en général.

Pour terminer, en mobilisant une herméneutique de tradition ricœurienne et en portant une attention particulière au travail du texte des JRPEV sur les contenus socio-discursifs que ces derniers absorbent, nous pensons qu'une avenue de recherche intéressante se dessine non seulement pour les chercheurs des *game studies*, mais également pour les sociologues. En effet, les JRPEV apparaissent comme des espaces au sein desquels les formations idéologiques, la doxa, le préasserté, bref, l'ensemble des éléments constitutifs du discours social (Angenot 1986; 1989) sont travaillés par des perspectives concurrentes, antagoniques. Ainsi, en vertu de l'émergence dans un système complexe, de la conflictualité et du concept de « monde du texte », notamment, les JRPEV apparaissent comme des laboratoires permettant aux joueurs d'expérimenter des mondes possibles inédits tout autant que de reproduire des mondes convenus, de défendre les « trajets de sens préétablis » (Cros 2003, p. 57) ou de les gauchir, de les pousser dans leurs derniers retranchements, de les subvertir ou de leur opposer des alternatives.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH, Espen J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 203 p.
- AARSETH, Espen, Solveig Marie SMEDSTAD et Lise SUNNANÅ. (2003). « A Multidimensional Typology of Games », Actes de conférence, *Level Up Conference*, p. 48-53.
- ADAM, Jean-Michel. (1996). *Le récit*, Paris, Presses Universitaires de France, Coll. « Que sais-je ? », 128 p.
- ALLPORT, A. (1986). « Selection for Action: Some Behavioral and Neurophysiological Considerations of Attention and Action », *Perspectives on Perception and Action*, sous la direction de H. Heuer et A. F. Sanders, Hillsdale, NJ, Erlbaum Publishing, p. 395-419
- ANDERSON, Benedict. (1996). *L'imaginaire national : réflexions sur l'origine et l'essor du Nationalisme*, Paris, La Découverte, 214 p.
- ANGENOT, Marc. (1986). *Le cru et le faisandé : sexe, discours social et littérature à la Belle Époque*, Bruxelles, Éditions Labor, Coll. « Archives du futur », 202 p.
- ANGENOT, Marc. (1989). *1889, Un état du discours social*. Longueuil, Le Préambule, Coll. « L'univers des discours », 1165 p.
- ARJORANTA, Jonne. (2011). « Defining Role-Playing Games as Language-Games », *International Journal of Role-Playing*, [En ligne], vol. 1, n° 2, p. 3-17, <http://www.marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf> (Page consultée le 20 octobre 2012)
- ARQUEMBOURG, Jocelyne et Frédéric Lambert. (2005). « Présentation », *Réseaux*, n° 132, p. 9-23.
- ARSENAULT, Dominic et Bernard PERRON. (2008). « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de B. Perron et M. J. P. Wolf, New York, Routledge, p. 109-131.
- BADDELEY, Alan et Graham Hitch. (1994). « Development in the Concept of Working Memory », *Neuropsychology*, vol. 8, n° 4, p.485-493.
- BAKIOGLU, Burcu. (2009). « Spectacular Interventions in Second Life : Goon Culture, Griefing, and Disruption in Virtual Spaces », *Journal of the Virtual World Research*, [En ligne], vol. 1, n° 3, février, 18 p., <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/291> (Page consultée le 20 février 2012)

- BALZER, Myriel. (2011). « Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing ». *International Journal of Role-Playing*, [En ligne], vol. 1, n° 1, p. 32-43, <http://journalofroleplaying.org> (Page consultée le 25 mars 2013).
- BARTLE, Richard. (2004). « Pitfalls of Virtual Property », *The Themis Group white paper*, [En ligne] [http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls of Virtual Property.pdf](http://www.themis-group.com/uploads/Pitfalls%20of%20Virtual%20Property.pdf) (Page consultée le 23 mai 2013).
- BARTLE, Richard. (2006). « Virtual Worldliness », *The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds*, sous la direction de J. Balkin et B.S. Noveck, New York, New York University Press, p. 31-54.
- BATESON, Gregory. (1977). « Une théorie du jeu et du fantasme », *Vers une écologie de l'esprit, Tome I*, Coll. « Points/essais, no 309 », Paris, Éditions du Seuil, p. 247-264.
- BIZZOCCHI, Jim. (2010). « Chapitre 4 : le rôle de la narration dans les jeux et les simulations éducatifs », *Jeux et simulations éducatifs : Études de cas et leçons apprises*, sous la direction de L. Sauv , D. Kaufman, Qu bec, Presses de l'Universit  du Qu bec, p. 95-116.
- BLATNER, Adam. (2009). « Role-Playing in Education », [En ligne], <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm> (Page consult e le 20 juin 2013).
- BONENFANT, Maude. (2010). « Sens, fonction et appropriation du jeu : L'exemple de *World of Warcraft* », Th se de doctorat, Montr al, Universit  du Qu bec   Montr al, 474 p.
- BOSS, Emily Care. (2002). « Thoughts on Why Immersion Is a Tar Baby », *The Forge Forums Read-Only Archives*, [En ligne], <http://www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=4640> (Page consult e le 20 juin 2013).
- BOWMAN, Sarah Lynne. (2012). « *Jugian Theory and Immersion in Role-Playing Games* », *Immersive gameplay : Essays on Participatory Media and Role-Playing*, sous la direction de E. Torner et W. J. White, Jefferson et Londres, McFarland & Company, Inc., Publishers, p. 31-51.
- BROADBENT, D. E. (1982). « Task combination and selective intake of information », *Acta Psychologica*, n° 50, p. 253-290.
- BURN, Andrew et Diane CARR. (2003). « Signs From A Strange Planet: Role Play And Social Performance In Anarchy Online », Actes de conf rence, *COSIGN 2003 : 3rd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media*, University of Teesside, p. 14-21.
- CAILLOIS, Roger. (1967 [1958]). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris,  ditions Gallimard, Coll. « Folio/essais », 384 pages.

- CALLEJA, Gordon (2011). *In-Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press, 240 p.
- CASTRONOVA, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online Games*, Chicago, The University of Chicago Press, 344 p.
- CERTEAU, Michel de. (1990). *L'invention du quotidien, Tome 1 : Arts de faire*, Paris, Éditions Gallimard, Coll. « folio/essais », 350 p.
- CHOY, Edward. (2004). « Tilting at Windmills : The Theatricality of Role-Playing Games », *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*, sous la direction de M. Montola et J. Stenros, Helsinki, Ropecon ry, p. 53-62.
- CICUREL, David. (2005). « Jeux de rôle par forum : de la narration à l'immersion », *Observatoire des mondes numériques en sciences humaines*, [En ligne], <http://www.omnsh.org/spip.php?article68> (Page consultée le 20 février 2012).
- CONSAVO, Mia. (2009). « There is No Magic Circle », *Games and Culture*. vol. 4, n° 4, p. 408-417.
- COPIER, Marinka. (2005). « Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle », Actes de conférence, *DIGRA Conference 2005 : Changing Views – Worlds in Play*. 13 p.
- COPIER, Marinka. (2007). *Beyond the magic circle: a network perspective on roleplay in online games*, Thèse de doctorat, Utrecht University. 226 p.
- CRIST. (2011). « Manifeste », [En ligne], <http://www.site.sociocritique-crist.org/p/manifeste.html> (Page consultée le 20 octobre 2011).
- CROS, Edmond. (2003). *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, Coll. « Pour comprendre », 206 p.
- CROS, Edmond. (2006). « Spécificités de la sociocritique d'Edmond Cros », *La sociocritique d'Edmond Cros*, [En ligne], <http://www.sociocritique.fr/spip.php?article6> (Page consultée le 25 avril 2012).
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihayil. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 336 p.
- DELFORCE, Bernard. (1996). « La responsabilité sociale du journaliste : donner du sens », *Les Cahiers du journalisme*, n°2, décembre, p. 16-32.
- DIBELL, Julian. (2006). *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, New York, Basic Books, 321 p.

- DORMANS, Joris. (2006). « Lost in a Forest: Finding New Paths for Narrative Gaming », *Game Research*. [En ligne], <http://game-research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming> (Page consultée le 22 avril 2013).
- DOUGLAS, Yellowlees et Andrew HARGADON. (2000), « The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow ». Actes de conférence, *11th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, San Antonio, Mai 2000, ACM Press, New York, p. 153-160.
- DUCHET, Claude. (1979). « Positions et perspective », *Sociocritique*, sous la direction de C. Duchet, Paris, Nathan, p. 3-8.
- DUCHET, Claude. (1986). « La manœuvre du bélier : Texte, intertexte et idéologies dans *L'Espoir* », *Revue des Sciences humaines*, n° 204, « Ecrivains dans la guerre », p. 107-131.
- DUCHET, Claude, Anne HERSCHBERG PIERROT et Jacques NEEFS. (1994). « Sociocritique et génétique, entretien avec Anne Herschberg Pierrot et Jacques Neefs », *Genesis, manuscrits, recherche, invention*, n°6, « Enjeux critiques », p.117-127.
- DUCHET, Claude et Patrick MAURUS. (2011). *Un cheminement vagabond : Nouveaux entretiens sur la sociocritique*, Paris, Honoré Champion, 272 p.
- DURET, Christophe. (2014). « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's *Gor* », *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, sous la direction de D. Ruggiero, Hershey, PA, Idea Group Publishing (à paraître, 2014).
- ECO, Umberto. (1985). *Lector in fabula, le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, Coll. « Le Livre de Poche : biblio essais », 313 p.
- ECO, Umberto. (1992). *Les Limites de l'interprétation*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, Coll. « Le Livre de Poche : biblio essais ». 413 p.
- ERMI, Laura et Frans MÄYRÄ. (2005). « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Changing Views : Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, sous la direction de S. de Castell et J. Jenson, p. 15-27.
- ESKELINEN, Markku. (2001). « The Gaming Situation », *Game studies*, [En ligne], vol. 1, n° 1, juillet, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (Page consultée le 20 février 2012).
- FAIRFIELD, J. (2007). « Remarks for Itechlaw Conference 2007, Chicago », [En ligne], http://www.law.indiana.edu/webinit/papers/fairfield_the_magic_circle_weiss.pdf (Page consultée le 20 avril 2013).

- FINE, Gary Alan. (1983). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago et Londres, University of Chicago Press, 283 p.
- FLOOD, Kristine. (2006). « The theatre connection », *Role, Play Art. Collected Experiences of Role-Playing*, sous la direction de T. Fritzson et T. Wrigstad, Stockholm, Föreningen Knutpunkt, p. 35-42.
- FORTIN, Tony. (2003). « L'idéologie des jeux vidéo », *GERSAFE*, [En ligne], http://australie.uco.fr/~cbourles/GERSAFE/RENCONTRES/2003_05_07/Fortin.htm (Page consultée le 20 avril 2013).
- FRANÇOIS, Sébastien. (2009). « La participation médiatique selon Henry Jenkins (note critique) », *Terrains & travaux*, n° 15, p. 213-224.
- FRASCA, Gonzalo. (1999). « Ludology Meets Narratology : Similitude and Differences Between (video)games and Narrative », *Ludology.org*, [En ligne], <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- FRASCA, Gonzalo. (2003). « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », *Ludology.org*, 13 p. [En ligne], http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf (Page consultée le 20 septembre 2011).
- GADAMER, Hans-Georg. (2006 [1960]). *Vérité et méthode*, Paris, Le Seuil, 534 p.
- GADE, Morten. (2003). « Interaction: The Key Element of Larp », *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*, sous la direction de M. Gade, L. Thorup et M. Sander, p.66-71.
- GARFIELD, Richard. (2000). « Metagames », [En ligne], <http://ludusmechanicus.files.wordpress.com/2009/11/garfield.pdf> (Page consultée le 20 avril 2013).
- GENETTE, Gérard. (1972). *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Poétique », 286 p.
- GENETTE, Gérard. (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Points », 574 p.
- GENETTE, Gérard. (1987). *Seuils*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Points », 426 p.
- GENVO, Sébastien. (2005). « Le game design de jeux vidéo : quels types de narration? », *Ludologique.com*, [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2006). « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Ludologique.com*, 15 p., [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/Ludovia_Genvo_S.pdf (Page consultée le 20 février 2012).

- GENVO, Sébastien. (2008a). « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "Play design" », 17 p., [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2008b). « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », *Ludologique.com* [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/art_game_design.html (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2008c). « Réflexions ludologiques », *Médiamorphoses*, n° 22, p. 95-101, [En ligne], <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/28251> (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2011). « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Ludologique.com*, 17 p., [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2012). « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Ludologique.com*, [En ligne], (Page consultée le 20 février 2012).
- GLASER, B. G. et A. L. Strauss. (1965). *Awareness of Dying*, Londres, Weidenfeld and Nicholson, 305 p.
- GOFFMAN, Erving. (1991). *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, Coll. « Le sens commun », 573 p.
- GOLDMANN, Lucien. (1986 [1964]). *Pour une sociologie du roman*, Paris, Gallimard, Coll. « Tel », 372 p.
- Greek Word Study Tool (2013a). « παιδία », [En ligne], <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/morph?l=paidi%2Fa&la=greek&can=paidi%2Fa0> (Page consultée le 20 février 2013).
- Greek Word Study Tool (2013b). « παιδεία », [En ligne], <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/morph?l=paideia&la=greek> (Page consultée le 20 février 2013).
- GREIMAS, Algirdas Julien. (1966). *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Paris, Larousse, Coll. « Langue et langage », 263 p.
- HARDING, Tobias. (2007). « Immersion Revisited : Role-playing as Interpretation and Narrative », *Lifelike*, sous la direction de J. Donnis, M. Gade et L. Thorup, Copenhague, Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, p. 26-33.

- HARVIAINEN, J. Tuomas. (2003). « The multi-tier game immersion theory », *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*, sous la direction de M. Gade, L. Thorup et M. Sander, p.196-201.
- HARVIAINEN, J. Tuomas. (2009). « A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis », *International Journal of Role-Playing*, [En ligne], vol. 1, n° 1, p. 66-78, <http://journalofroleplaying.org> (Page consultée le 20 octobre 2012).
- HELIÖ, Satu. (2004). « Role-Playing : A Narrative Experience and a Mindset », *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*, sous la direction de M. Montola et J. Stenros, Helsinki, Ropecon ry, p. 65-73.
- HENRIOT, Jacques. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, Éditions José Corti, 319 p.
- HITCHENS, Michael et Anders DRACHEN. (2009). « The Many Faces of Role-Playing Games », *International Journal of Role-Playing*, [En ligne], vol. 1, n° 1, p. 3-21, <http://journalofroleplaying.org> (Page consultée le 20 octobre 2012).
- HOLTER, Matthijs. (2007). « Stop Saying “Immersion”! », *Lifelike*, sous la direction de J. Donnis, M. Gade et L. Thorup, Copenhague, Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, p. 20-22.
- HUIZINGA, Johan. (1951 [1938]). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Éditions Gallimard, Coll. « Les Essais, no 47 ». 340 p.
- InternetSlang.com. (2012). « Pew pew », [En ligne], <http://www.internetslang.com/PEWPEW-meaning-definition.asp> (Page consultée le 31 août 2012).
- JARL, Morgan. (2009). « Towards a larp-acting culture : A manifesto », *Larp, the universe and everything : An anthology on the theory and practice of live role-playing (larp)*, sous la direction de M. Holter, E. Fatland et E. Tømte, Haraldvangen, Knutepunkt 2009, p. 23-26.
- JENKINS, Henry. (2002). « Game Design as Narrative Architecture », *MIT : Comparative Media Studies*, [En ligne], <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- JENKINS, Henry. (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York et Londres, New York University Press. 308 p.
- JENKINS, Henry. (2006b). *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*, New York et Londres, New York University Press. 279 p.

- JENKINS, Henry. (2007). « Transmedia Storytelling », *Confessions of an Aca-Fan : The Official Weblog of Henry Jenkins*, [En ligne], http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html#sthash.pzxNnJxo.dpuf (Page consultée le 31 août 2012).
- JENKINS, Henry. (2008). « La filk et la construction sociale de la communauté des fans de science-fiction ». *Cultural studies : Anthologie*, sous la direction de H. Glevarec, E. Macé et E. Maigret, Paris : Armand Colin, Coll. « Médiacultures », 368 p.
- JONES, Steven E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, New York, Routledge, 198 p.
- JUUL, Jesper. (1998). « A Clash between Game and Narrative ». *jesperjuul.net*, [En ligne], http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (Page consultée le 20 janvier 2012).
- JUUL, Jesper. (2001). « Games Telling stories? A brief note on games and narratives », *Game studies*, [En ligne], vol. 1, n° 1, juillet, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- JUUL, Jesper. (2002). « The Open and The Closed : Games of Emergence and Games of Progression », *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, sous la direction de F. Mäyrä, Tampere, Tampere University Press, p. 323-329.
- JUUL, Jesper. (2010). *A Casual revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, The MIT Press, p. 252.
- KIM, John H. (2004). « Immersive Story : A View of Role-Played Drama », *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*, sous la direction de M. Montola et J. Stenros, Helsinki, Ropecon ry, p. 31-38.
- KOLJONEN, Joc. (2003). « Why do Bad Larps Happen to Good People? », *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt*, sous la direction de M. Gaden, L. Thorup et M. Sander, Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 46-53.
- KLASTRUP, Lisbeth. (2003). « A Poetics of Virtual Worlds », *MelbourneDAC, the 5th International Digital Arts and Culture Conference*, p. 100-109. [En ligne], <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf> (Page consultée le 20 octobre 2012).
- KLASTRUP, Lisbeth. (2002). « Interaction forms, agents and tellable events in Everquest », *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, [En ligne], <http://www.itu.dk/people/klastrup/webCGDT.pdf> (Page consultée le 20 janvier 2012).
- KRISTEVA, Julia. (1969). *Séméiotikè : recherches pour une sémanalyse*, Paris, Éditions du Seuil, 381 p.

- KRZYWINSKA, Tanya. (2006). « Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories: World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft », *Games and Culture*, vol 4, n° 1, octobre, p. 383-396.
- KRZYWINSKA, Tanya. (2008). « World Creation and Lore: *World of Warcraft* as Rich Text », *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft Reader*, sous la direction de H. G. Corneliussen et J. W. Rettberg, Cambridge, MA, The MIT Press, p. 123-142.
- LANGTON, Christopher G. (1995). *Artificial Life: An Overview*, Cambridge, MA, The MIT Press, 320 p.
- LAPPI, Ari-Pekka. (2007). « Playing beyond facts: immersion as a transformation of everydayness », *Lifelike*, sous la direction de J. Donniss, M. Gade et L. Thorup, Copenhagen, Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, p. 74-79.
- LAUREL, Brenda. (1991). *Computers as Theatre*, Boston, Addison Wesley, 256 p.
- LeBLANC, Marc. (1999). « Formal Design Tools: Feedback Systems and the Dramatic Structure of Competition », *Game Developers' Conference*, San Jose, CA.
- Le Petit Robert de la langue française. (2013a). « Expérience », [En ligne], <http://www.lerobert.com> (Page consultée le 12 septembre 2012).
- Le Petit Robert de la langue française. (2013b). « Herméneutique », [En ligne], <http://www.lerobert.com> (Page consultée le 12 juin 2013).
- Le Petit Robert de la langue française. (2013c). « Méta », [En ligne], <http://www.lerobert.com> (Page consultée le 12 juin 2013).
- LETSON, Russell. (1978). « Introduction », *Green Odyssey*, P. J. Farmer, Boston, MA, Gregg Press, 152 p.
- LUKKA, Lauri. (2011). « The Dual-Faceted Role », *Think larp: academic writings from KP2011*, sous la direction de T. D. Henriksen, C. Bierlich, K. F. Hansen et V. Kolle, Copenhagen, Rollespilsakademiet, p. 154-170.
- LEMAIRE, Patrick. (1999). *Psychologie cognitive*, Bruxelles, Éditions de Boeck, 543 p.
- LICKLIDER, Joseph Carl Robnett et Robert TAYLOR. (1968). « The Computer as a Communications Device », *Science and Technology*, p. 20-41, [En ligne], http://www.comunicazione.uniroma1.it/materiali/20.20.03_licklider-taylor.pdf (Page consultée le 11 septembre 2012).
- LIEBEROTH, Andreas. (2006). « With Role-Playing in Mind : A Cognitive Account of Decoupled Reality, Identity and Experience », *Role, Play, Art : Collected Experiences of Role-Playing*, sous la direction de T. Fritzson et T. Wrigstad, Stockholm, Föreningen Knutpunkt, p. 74-90.

- LORTZ, Steven L. (1979). « Role-Playing », *Different Worlds*, n° 1, p. 36–41.
- MacCALLUM-STEWART, Esther. (2009). « "What sort of Fish was it?" How Players Understand their Narrative in Online Games », *Digital Games Research Association*, 7 p. [En ligne], <http://www.digra.org/dl/db/09287.55488.pdf> (Page consultée le 20 octobre 2012).
- MAINGUENEAU, Dominique. (1976). *Initiation aux méthodes de l'analyse du discours*, Paris, Hachette, Coll. « Langue, linguistique, communication », 191 p.
- MÄKELÄ, E., S. KOISTINEN, M. SIUKOLA et S. Turunen. (2005). « The process model of role-playing », *Dissecting LARP*, sous la direction de P. Bøckman et R. Hutchison, p.205-236.
- MALABY, Thomas M. (2007). « Beyond play: A new approach to games », *Games & Culture*, n° 2, p. 95-113.
- MALABY, Thomas M. (2009). *Making virtual worlds: Linden Lab and Second Life*, Ithaca et Londres, Cornell University Press, 165 p.
- MANN, J. (1956). « Experimental Evaluations of Role Playing », *Psychological Bulletin*, vol. 53, n° 3, p. 227-234.
- MARTIN, Martial. (2007). « Les fanfictions sur Internet », *Médiamorphoses*, hors-série, n° 3, p. 186-189.
- MATEAS, Michael. (2004). « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games », p. 19-33. [En ligne], <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf> (Page consultée le 12 octobre 2012).
- MONTOLA, Markus. (2003). « Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses », *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt*, sous la direction de M. Gaden, L. Thorup et M. Sander, Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 82-89.
- MONTOLA, Markus. (2007). « Tangible Pleasures of Pervasive Role-Playing », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, [En ligne], <http://www.digra.org/dl/db/07312.38125.pdf> (Page consultée le 20 septembre 2012).
- MONTOLA, Markus. (2009a). « The Invisible Rules of Role-Playing : The Social Framework of Role-Playing Process », *International Journal of Role-Playing*, [En ligne] <http://journalofroleplaying.org> (Page consultée le 20 octobre 2012).
- MONTOLA, Markus. (2009b). « Games and Pervasive Games », *Pervasive Games : Theory and Design*, sous la direction de M. Montola, J. Stenros et A. Waern, Burlington, Morgan Kaufmann Publishings, p. 7-23.

- MONTOLA, Markus. (2012). « On the Edge of the Magic Circle : Understanding Role-Playing and Pervasive Games », Thèse de doctorat, Tampere, University of Tampere, 161 p.
- MORGAN, C. (2002). « The Alchemy of Role-Playing », [En ligne], <http://www.indierpgs.com/files/ac001.pdf> (Page consultée le 20 juin 2013).
- MORTENSEN, Torill. (2007). « Me, the other », *Second person : Role-play and story in games and playable media*, sous la direction de P. Harrigan et M. Crumpton, Cambridge, MA, The MIT Press, p. 297-310.
- MURRAY, Janet H. (1998). *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MA, The MIT Press, 324 p.
- MURRAY, Janet H. (2004). « From Game-Story to Cyberdrama ». p. 2-11, [En ligne], <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf> (page consultée le 12 février 2012).
- MURRAY, Janet H. (2005). « The Last Word on Ludology vs. Narratology in Game Studies », *DiGRA 2005*, 4 p., [En ligne], <http://lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- NEITZEL, Britta. (2008). « Metacommunicative Circles », Actes de conférence, *Philosophy of Computer Games 2008*, sous la direction de S. Günzel, M. Liebe et D. Mersch, Potsdam, Potsdam University Press, p. 278-295.
- NORMAN, John. (2007a [1966]). *Tarnsman of Gor*, eReads.com, 260 p.
- NORMAN, John. (2007b [1967]). *Outlaw of Gor*, eReads.com, 359 p.
- OLIVETTI, Enrico et Francesca OLIVETTI. (2003). « Ludus », *Dictionnaire latin Olivetti*, [En ligne], <http://www.grand-dictionnaire-latin.com/dictionnaire-latin-francais.php> (Page consultée le 22 juin 2013).
- Oxford Dictionary. (2013a). « Game » [En ligne], <http://oxforddictionaries.com/definition/english/game?q=game> (Page consultée le 20 juin 2013).
- Oxford Dictionary. (2013b). « Play ». [En ligne], <http://oxforddictionaries.com/definition/english/play?q=play> (Page consultée le 20 juin 2013).
- PADOL, Lisa. (1996). « Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games », [En ligne], [http:// www.recappub.com/games.html](http://www.recappub.com/games.html) (Page consultée le 25 avril 2013)
- PASHLER, H. (1993). « Doing two tasks at the same time », *American Scientist*, n° 81, p. 46-55.

- PERRON, Bernard. (2005). « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », Actes de conférence, *Digital Games Research Association's 2nd International Conference 2005, Changing Views : Worlds in Play*, sous la direction de S. de Castell et J. Jenson, 10 p.
- PETTERSON, Juhana. (2006). « The Art of Experience », *Role, Play, Art : Collected Experiences of Role-Playing*, sous la direction de T. Fritzson et T. Wrigstad, Stockholm, Föreningen Knutpunkt, p. 101-108.
- PEYRON, David. (2008). « Quand les œuvres deviennent des mondes : Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n^{os} 148-149, p. 335-368.
- POHJOLA, Mike. (2003a). « Manifesto of the Turku School », *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt*, sous la direction de M. Gaden, L. Thorup et M. Sander, Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 34-39.
- POHJOLA, Mike. (2003b). « Foreword to the Manifesto of the Turku School », *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt*, sous la direction de M. Gaden, L. Thorup et M. Sander, Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 32-33.
- POHJOLA, Mike. (2004). « Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities », *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*, sous la direction de M. Montola et J. Stenros, Helsinki, Ropecon ry, p.81-96.
- POSNER, M. I. (1980). « Orienting of Attention », *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, n^o 32, p. 3-25.
- PROULX, Serge et Guillaume LATZKO-TOTH. (2000). « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n^o 2, p. 99-122.
- PROULX, Serge. (2006). « Communautés virtuelles : ce qui fait lien », *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, sous la direction de S. Proulx, L. Poissant et M. Sénécal, Québec, Presses de l'Université Laval, p. 13-26.
- PROULX, Serge et Guillaume LATZKO-TOTH. (2006). « Le virtuel au pluriel : cartographie d'une notion ambiguë », *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau*, sous la direction de S. Proulx, L. Poissant et M. Sénécal, Québec, Presses de l'Université Laval, p. 57-76.
- RHEINGOLD, Howard. (1995 [1993]), *Les communautés virtuelles*. Paris, Addison-Wesley France, 311 p.
- RICŒUR, Paul. (1983). *Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais ». 404 p.

- RICŒUR, Paul. (1984). *Temps et récit, Tome 2 : La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais ». 298 p.
- RICŒUR, Paul. (1985). *Temps et récit, Tome 3 : Le temps raconté*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 533 p.
- RICŒUR, Paul. (1986). *Du texte à l'action : Essais d'herméneutique II*, Paris, Éditions du Seuil, 452 p.
- RICŒUR, Paul. (1990). *Soi-même comme un autre*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 425 p.
- RICŒUR, Paul. (2010). *Écrits et conférences, tome 2 : Herméneutique*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 307 p.
- ROBIN, Régine. (1993). « Pour une socio-poétique de l'imaginaire social », *Discours social/Social Discourse*, vol. 5, n^{os} 1-2, hiver-printemps, p. 7-32.
- RUEFF, Julien. (2008). « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux*, vol. 5, n^o 151, p. 139-166.
- RYAN, Marie-Laure. (1992). *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, University of Indiana Press, 308 p.
- RYAN, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres, The Johns Hopkins University Press, 399 p.
- RYAN, Marie-Laure. 2004. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 422 p.
- SALEN, Katie et Eric ZIMMERMAN. (2003). *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, The MIT Press, 688 p.
- SCHNEIDER, Jay et Gerd KORTUEM. (2001). « How to Host a Pervasive Game: Supporting Face-to-Face Interactions in Live-Action Roleplaying », [En ligne], <http://wearables.cs.uoregon.edu/Papers/how2host.pdf> (Page consultée le 11 juillet 2013).
- Science Fiction Citations. (2008). « Full record for planetary romance n. », [En ligne], <http://www.jessesword.com/sf/view/169> (Page consultée le 5 septembre 2012).
- Second Life Wiki. (2009). « LSL Script/fr », [En ligne], http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:LSL_Script/fr (Page consultée le 30 juin 2013).
- Second Life Wiki. (2012). « Role Play », [En ligne], http://wiki.secondlife.com/wiki/Role_play (Page consultée le 31 août 2012).

- SIANG ANG, Chee, Panayiotis ZAPHIRIS et Stephanie WILSON. (2010). « Computer Games and Sociocultural Play : An Activity Theoretical Perspective », *Games and Culture*, vol. 4, n° 5, octobre, p. 354-380.
- SIMONS, Jan. (2007). « Narrative, Games, and Theory », *Game studies*, [En ligne], vol. 7, n° 1, août, <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- SIXMA, Tjarda. (2009). « The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play », *Journal of the Virtual World Research*, vol. 1, n° 3, février, 18 p., [En ligne], vol. 1, n° 3, février, 18 p., <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/330/436> (Page consultée le 20 septembre 2012).
- Slayer's Time. (2011). « FanFiction : définition », [En ligne], <http://slayerstime.net/fanfiction-definition.html> (Page consultée le 12 septembre 2012).
- SOLLERS, Philippe. (1968). *Tel quel : Théorie d'ensemble*, Paris, Éditions du Seuil, 304 p.
- SQUIRE, Kurt D. et Constance A. STEINKUEHLER. (2006). « Generating CyberCulture/s: The Case of Star Wars Galaxies », *Cyberlines 2.0 : Languages and Cultures of the Internet*, sous la direction de D. Gibbs et K.-L. Krause, Albert Park, James Nicholas Publishers, 19 p.
- STEINKUEHLER, Constance A. (2006). « The mangle of play », *Games and Culture*, vol. 1, n° 3, p. 199-213.
- STENROS, Jaakoo et Henri HAKKARAINEN. (2003). « *The Meilahti Shool Thoughts on Role-Playing* », *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt*, sous la direction de M. Gade, L. Thorup et M. Sander, Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 54-64.
- STENROS, Jaakoo. (2012). « In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play », Actes de conférence, *DiGRA Nordic 2012 Conference, Local and Global : Games in Culture and Society*, 19 p.
- STURM, W. et K. WILLMES. (2001). « On the functional neuroanatomy of intrinsic and phasic alertness », *Neuroimage*, n° 14, p. 76-84.
- SULEIMAN, Susan Rubin. (1983). *Le roman à thèse ou l'autorité fictive*, Paris, Presses universitaires de France, Coll. « Écriture », 314 p.
- TAYLOR, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, The MIT press, 208 p.
- TYCHSEN, A, M. HITCHENS, T. BROLUND et M. KAVAKLLI. (2006). « Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities », *Games and Culture*, vol. 1, n° 3, p. 252-275.

- TYCHSEN, A, K. NEWMAN, T. BROLUND et M. HITCHENS. (2007). « Cross-format analysis of the gaming experience in multi-player roleplaying games », *Digital Games Research Association (DIGRA), Situated Play*. Tokyo, Japan, 24-28 Septembre 2007, 9 p.
- THON, Jean-Noël. (2008). « Immersion Revisited : On the Value of a Contested Concept », *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, sous la direction de L. Olli, H. Wirman et A. Fernandez, Rovaniemi, Lapland University Press, p. 29-43.
- TÖNNIES, Ferdinand. (1977 [1922]). *Communauté et société : Catégories fondamentales de la sociologie pure*, Paris, Presses universitaires de France, 286 p.
- TRÉMEL, Laurent. (2001). *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris : Presses universitaires de France, Coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 309 p.
- WEBER, Max (1965 [1904]). « Essais sur la théorie de la science. Premier essai : "L'objectivité de la connaissance dans les sciences et la politique sociales" », Paris, Librairie Plon, Coll. « Recherches en sciences humaines, no 19 », 539 p.
- WESTLUND, Aksel. (2004). « The Storyteller's Manifesto », *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*, sous la direction de M. Montola et J. Stenros, Helsinki, Ropecon ry, p. 249-257.
- WHITE, William J. *et al.* (2012). « Role-Playing Communities, Cultures of Play and the Discourse of Immersion », *Immersive gameplay : Essays on Participatory Media and Role-Playing*, sous la direction de E. Torner et W. J. White, Jefferson et Londres, McFarland & Company, Inc., Publishers, p. 71-86.
- WINKIN, Yves. 2000. *La nouvelle communication*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Points », 384 p.
- WOODFORD, Darryl. (2008). « Abandoning the Magic Circle », 8 p. [En ligne], <http://www.dpwoodford.net/Papers/MCSeminar.pdf> (Page consultée le 5 mai 2013).
- YANTIS, S. (1998). « Control of Visual Attention », *Attention*, sous la direction de H. Pashler, Hove, Psychology Press, p. 223-256.
- ZABBAN, Vinciane. (2009). « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) », *Terrains & travaux*, n° 15, janvier, p. 81-104.

Sources des documents consultés :

Alexandriel. (2012). « FAQ : En gros, COMMENT je peux faire pour JOUER EN RP? », *La Ligue naturaliste*, [En ligne], <http://www.slayersonline.net/guide/tutorp.php> (Page consultée le 31 août 2012).

Ars Navalis. (2013). « Gorean Pirate Ship Static Model », [En ligne], <http://www.teleporthub.com/freebies/gorean-pirate-ship-static-model-by-ars-navalis> (Page consultée le 15 juillet 2013).

ASTOR, Marshall. (2013). « Sans titre », [En ligne], <http://www.flickr.com/photos/lifeontheedge/favorites/page10/?view=lg> (Page consultée le 15 juillet 2013).

Chronicles of Breyson & Selik. (2013). « Home », [En ligne], <https://breysonselik.wordpress.com> (Page consultée le 15 juillet 2013).

COUERBLANC, Elle. (2010a). « Ready to RP? Come Join Me in the City of Tarnwald », *Elle's World*, [En ligne], <http://ellecouerblanc.com/gorean-sims/ready-to-rp-come-join-me-in-the-city-of-tarnwald> (Page consultée le 28 août 2012).

COUERBLANC, Elle. (2010b). « Gorean Portrait “Confrontation in the Woods” », *Elle's World*, [En ligne], <http://ellecouerblanc.com/gorean-portrait/gorean-portrait-confrontation-in-the-woods> (Page consultée le 15 juillet 2013).

Dagger, Skell. (2012). « Galerie de photos de Skell Dagger », *Flickr*, [En ligne], <http://www.flickr.com/photos/skelldagger/2701847161/sizes/o/in/photostream> (Page consultée le 28 août 2012).

Forums de la ville de Caithris. (2012a). « Gestion de la qualité du RP », [En ligne], <http://caithris.forum-actif.net/t658-gestion-de-la-qualite-du-rp> (Page consultée le 28 août 2012).

Forums de la ville de Caithris. (2012b). « RP or not RP? », [En ligne], <http://caithris.forum-actif.net> (Page consultée le 28 août 2012).

Forums de la ville de Caithris. (2012c). « Sources d'inspiration hors gor », [En ligne], <http://caithris.forum-actif.net/t651-sources-d-inspiration-hors-gor?highlight=sources+d+inspiration+hors+gor> (Page consultée le 28 août 2012).

Ghiardie, Targaryen. (2010). « A Brief Guide to Gorean Roleplay in Second Life », 35 p., [En ligne], <http://web.archive.org/web/20100213111038/http://targaryen.eu/blog/2010/02/a-brief-guide-to-gorean-role-play-in-second-life> (Page consultée le 28 mai 2012).

Gor dans Second Life. (2012a). « Pour en finir avec les idées reçues sur le concept BTB », [En ligne], <http://gorfranco.aforumfree.com/t22-pour-en-finir-avec-les-idees-recues-sur-le-concept-BtB> (Page consultée le 31 août 2012).

- Gorean Meter Support Portal. (2012a). « Regions », [En ligne], <http://gm.mivabe.nl> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gorean Meter Support Portal. (2012b). « Stats », [En ligne], <http://gm.mivabe.nl/regions/stat.php> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2008a). « Learn your role », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=127.0;wap2> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2008b). « OOC- and IC-Characters », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,77.msg413.html#msg413> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2008c). « Personal RP Restrictions », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,640.msg3118.html#msg3118> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2009a). « BTB Sims "By the book" », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=641.0;wap2> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2009b). « Gor vs bdsm », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,670.msg3307.html#msg3307> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2009c). « RP elitism? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,1663.msg11427.html#msg11427> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2010a). « Female mercenary??? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,2179.msg15369.html#msg15369> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2010b). « How 'immersed' are you? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,4476.msg35331.html#msg35331> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011a). « Female Fighters in Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,5710.msg47634.html#msg47634> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011b). « Panthers - the most feared woman on Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=1375.0;wap2> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011c). « Gorean women: haven't we seen them before? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9435.msg79290.html#msg79290> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011d). « BTB, GE or just GOR », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,8851.msg75020.html#msg75020> (Page consultée le 31 août 2012).

- Gor-SL. (2011e). « The Gorean RP rules of 2011-2012 », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=9902.0;wap2> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011f). « Why do you think Gor RP is popular? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,8921.msg75529.html#msg75529> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011g). « BTB vs. GE "Really" ? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,8434.msg71395.html#msg71395> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011h). « FW in Gor: an inconsistent description? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10071.0.html> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011i). « The treatment of prisoners....the BtB way », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,5480.msg44698.html#msg44698> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011j). «The Living History of Second Life Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?PHPSESSID=v56s0g8nph4r1v1goce2om1o70&topic=7451.msg63118#msg63118> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011k). « Why do you think Gor RP is popular? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,8921.msg75529.html#msg75529> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011l). « The absurdity of never meta-gaming... », [En ligne], http://www.gor-sl.com/index.php?topic=9942.0;prev_next=next (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011m). « Dear Dove », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9896.msg83954.html#msg83954> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011n). « Changing Your Last Name », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9865.msg83487.html#msg83487> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011o). « Anniversary? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10158.msg87014.html#msg87014> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011p). « Which book is telling bond-maids not to kneel? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?PHPSESSID=2ksifij1p1577guaqr5a9npv16&topic=10004.msg85109#msg85109> (Page consultée le 31 août 2012).

- Gor-SL. (2011q). « Mariners of Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,5270.msg42908.html#msg42908> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011r). « Quotes you will never see in SL Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,7371.msg62296.html#msg62296> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011s). « Gorean expressions (help!) », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9123.msg77094.html#msg77094> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011t). « "Heilsa, Jarl!" », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,7874.msg66865.html#msg66865> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011u). « Can a slave child be set free? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,4948.msg39604.html#msg39604> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011v). « Slave Schools BTB? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,7243.msg61143.html#msg61143> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011w). « Book Quotes About The Religions of Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,7259.msg61268.html#msg61268> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011x). « Is a Free Woman any Different from a kajira », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9463.msg79481.html#msg79481> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011y). « Free Women Wielding Axes », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9461.msg79464.html#msg79464> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011z). « Slaves Greeting the Free », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,6584.msg54768.html#msg54768> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011aa). « Releasing a slave », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,7994.msg68078.html#msg68078> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2011bb). « The Living History of Second Life Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?PHPSESSID=v56s0g8nph4r1v1goce2om1o70&topic=7451.msg63118#msg63118> (Page consultée le 31 août 2012).

- Gor-SL. (2011cc). « Gor and second life... », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,5210.0.html> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012a). « Out of the Books », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/board,1.0.html> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012b). « Gorean Roleplay : General Discussions », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/board,22.0.html> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012c). « Histories and How They Fit », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=230&t=6809#p162027> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012d). « The Books: To Read or Not To Read », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=10446.msg105697;topicseen> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012e). « Qualifications for BTB and GE », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10278.msg88442.html#msg88442> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012f). « Hammered Collar? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10687.msg93235.html#msg93235> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012g). « Sumeria & Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10377.msg89397.html#msg89397> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012h). « How tall? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,11934.msg103975.html#msg103975> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012i). « Metagaming, What is It? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10432.msg89892.html#msg89892> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012j). « Age of Conan vs World of Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10250.msg88089.html#msg88089> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012k). « Onlinisms within Gor », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10263.msg88214.html#msg88214> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012l). « Gorean Lifestyle », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10434.msg89918.html#msg89918> (Page consultée le 31 août 2012).

- Gor-SL. (2012m). « Don't Ruin My Immersion By Breaking Yours! », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,12335.msg107097.html#msg107097> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012n). « Where's this quote?? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10285.0.html> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012o). « Hair.. hair and more hair.. », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,10545.msg91144.html#msg91144> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2012p). « A FW with Child but No FC », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9390.msg78799.html#msg78799> (Page consultée le 31 août 2012).
- Gor-SL. (2013). « Inspiration for your Role-play », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9390.msg78799.html#msg78799> (Page consultée le 31 août 2012).
- House of Yuroki Compagnies. (2012). « Trading in the Tahari », [En ligne], <http://www.gorean-forums.com/?cat=3> (Page consultée le 31 août 2012).
- House of Yuroki Compagnies. (2013). « HoY Ship PHAEDRA arriving at Port Genesis », [En ligne], <http://www.gorean-forums.com/?cat=3> (Page consultée le 15 juillet 2013).
- Jeuxvidéo.com. (2012). « The Elder Scrolls V : Skyrim - "[Question] Jouer RP ?" », [En ligne], <http://www.jeuxvideo.com/forums/1-19348-1022955-1-0-1-0-question-jouer-rp.htm> (Page consultée le 31 août 2012).
- Les forums JeuxOnLine. (2012). « Plus de RP sur SL ? ». *JeuxOnLine*, [En ligne], <http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1182582> (Page consultée le 31 août 2012).
- Luther's Gorean Educational Scrolls. (2006). « Table of Contents », [En ligne], <http://www.gor-now.net/delphius2002/id3.htm> (Page consultée le 31 août 2012).
- Nutri Life System. (2013). « New to NLS - Nutri Life System », [En ligne], <http://www.nls2.de/new-to-nls> (Page consultée le 15 juillet 2013).
- Old World. (2013). « Medieval dining set - Old World - Medieval / Rustic Furniture », [En ligne], <https://marketplace.secondlife.com/p/Medieval-dining-set-Old-World-Medieval-Rustic-Furniture/1505076?id=1505076&slug=Medieval-dining-set-Old-World-Medieval-Rustic-Furniture> (Page consultée le 15 juillet 2013).
- OMEGAMAN, Javier. (2012). « Insilico city ». [En ligne], <http://javieromegaman.blogspot.ca> (Page consultée le 15 juillet 2013).

- River Tales ... life on my knees. (2011). « travels and trading ». [En ligne], <http://rivertaleslifeonmyknees.blogspot.ca/2011/08/travels-and-trading.html?zx=9af74e0540d8570d> (Page consultée le 15 juillet 2013).
- SL Index. (2013). « Gor » [En ligne], <http://www.slindex.com/gor> (Page consultée le 15 juillet 2013).
- Sheraka. (2009). « Who is Tarna ? ». *The Tahari Desert of Gor*, [En ligne], <http://tahari.wordpress.com/2009/09/30/who-is-tarna> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Annals of Gor. (2008). « Topics of Discussion », [En ligne], http://moonproductions.com/Blog_Gor/?page_id=95 (Page consultée le 15 juillet 2013).
- The Gorean Forums. (2010a). « Has Gorean RP Expanded Your RL Sexual Boundaries? », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=99&t=6842#p162630> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums. (2012a). « Gorean opinion = role play fact? (poll) », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=7&t=6861&start=10#p163258> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums. (2012b). « Bringing Gor back to Gor », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=230&t=6840&start=20#p162775> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums. (2012c). « Histories and How They Fit? », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=230&t=6809#p162027> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums. (2012d). « Linear vs nonlinear role play », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=7&t=6982&sid=d74e15b7113611d11c5908efb3edad34#p165445> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums. (2012e). « The Gorean ideal of beauty », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=7&t=6982&sid=d74e15b7113611d11c5908efb3edad34#p165445> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums. (2012f). « Back story. where to start without a caste/homestone? », [En ligne], < <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=7&t=6981#p165440> (Page consultée le 31 août 2012).
- The Gorean Forums (2012g). « The Gorean Experiment », [En ligne], <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=99&t=6738&start=50#p160728> (Page consultée le 31 août 2012).

The Gorean Forums. (2013a). « Inspiration for your Role-play », [En ligne],
<http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?t=7828> (Page consultée le 30 juin 2013).

Ticaj. 2012. « Les bases du RP ». *Slayers Online*. [En ligne],
<http://www.slayersonline.net/guide/tutorp.php> (Page consultée le 31 août 2012).

Trident Jewelry. (2011). « Nomad dancer : Weathered Leather », [En ligne],
<http://tridentjewelry.wordpress.com/2011/03/> (Page consultée le 15 juillet 2013).

ANNEXE I : GLOSSAIRE

BtB : Parmi les joueurs de la communauté goréenne de *Second Life*, les « By the Books » (ou « BtB ») sont ceux qui se veulent fidèles aux romans des *Chroniques de Gor* et à la loi de l'ordre naturel qui sous-tend l'organisation sociale qui y est présentée.

GE : Parmi les joueurs de la communauté goréenne de *Second Life*, les « Gor Evolved » (ou « GE ») sont ceux qui prennent des distances avec les romans des *Chroniques de Gor* pour introduire, dans les jeux de rôle goréens, des éléments exogènes. Ils remettent également en question la loi de l'ordre naturel.

IC : Contraction de l'expression « In Character ». Un joueur en situation « IC » signifie que les actions qu'il pose et les répliques qu'il émet sont attribuables à son personnage et non à lui-même.

IG : Une situation « IG » ou « In Game », est une situation vécue par le joueur dans le monde du jeu. Elle s'oppose aux situations « IRL ».

IRL : Une situation « IRL » ou « In Real Life », est une situation vécue par le joueur hors du monde du jeu, dans la réalité intramondaine. Elle s'oppose aux situations « IG ».

Lifestyler : Adepte du style de vie décrit dans les *Chroniques de Gor*, qu'il met en pratique dans la vie quotidienne.

MMOG : Jeu en ligne massivement multi-joueurs.

MMORPG : Jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

MUVE : Environnement virtuel multi-usagers.

OOO : Lorsqu'un joueur est en situation « OOC » (« Out of Character »), les actions qu'il pose et les répliques qu'il énonce lui sont attribuables. Il n'incarne donc pas son personnage à ce moment-là.

Power leveler : Joueur qui, dans le cadre des jeux de rôle, priorise les combats et les actions qui lui permettent de faire progresser rapidement leur personnage, d'accumuler des points.

RP : Le « RP » ou « Role Play » désigne l'action d'incarner un personnage dans un jeu de rôle, de jouer en se situant du point de vue de ce personnage.

Sim : Contraction de « simulateur ». Dans le cadre de *Second Life*, il s'agit d'un espace virtuel, aussi appelé « région », hébergé sur un serveur et loué à des usagers.

ANNEXE II

IMAGES TIRÉES DE JRPEV ORGANISÉS DANS SECOND LIFE



Insilico : JRPEV organisé dans *Second Life* (Omegaman 2012)

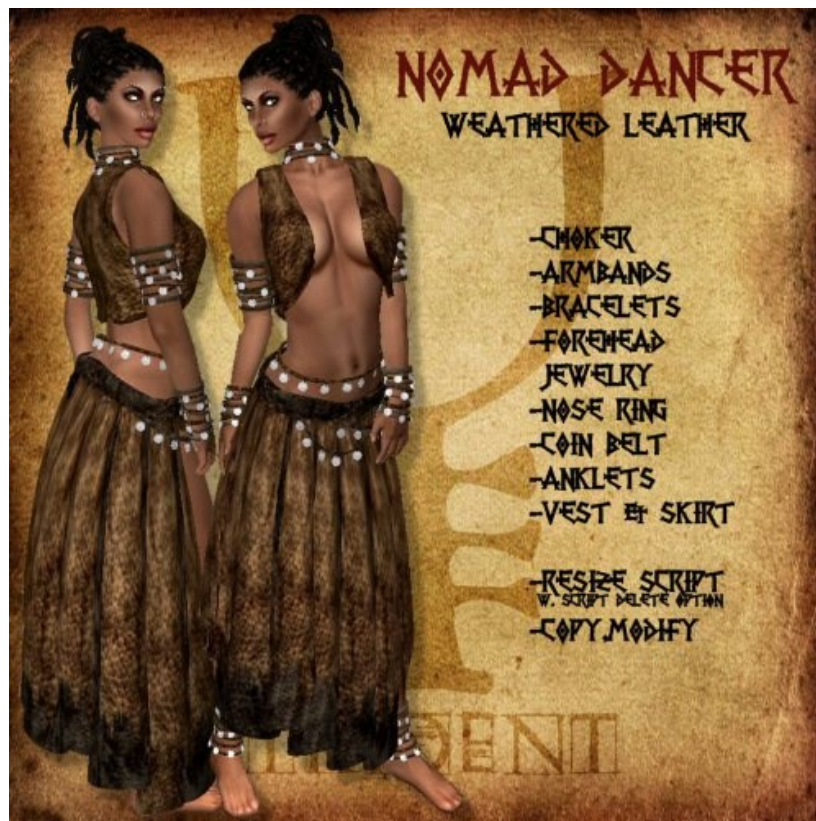


Blade Runner : JRPEV organisé dans *Second Life* (Dagger 2012)

Images tirées des « sims » goréens dans *Second Life*



Guerrières goréennes (Astor 2013)



Accessoires et vêtements goréens (Trident Jewelry 2011)



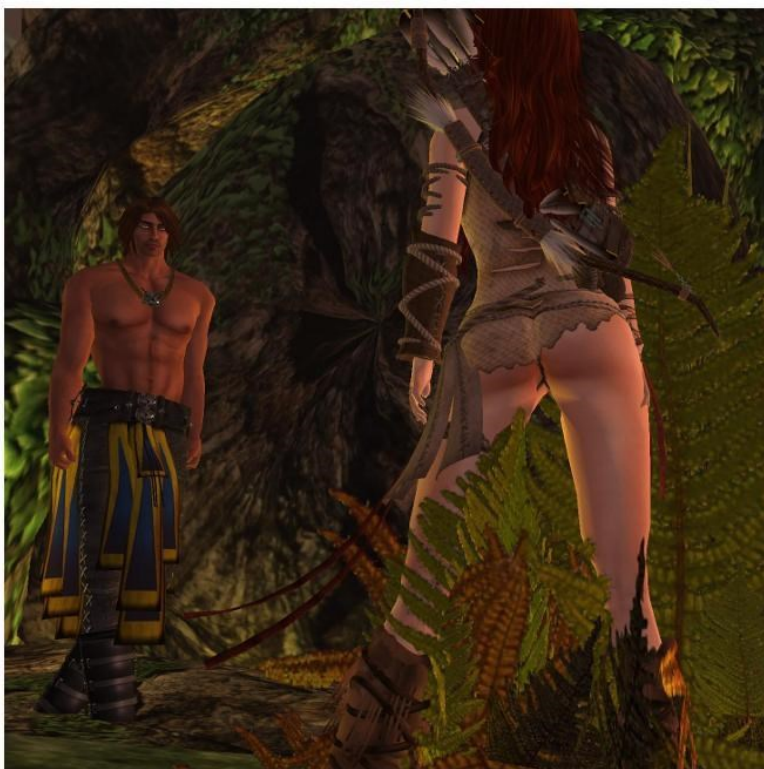
The Gor Hub : le point de rencontre des joueurs goréens (SL Index 2013).



SIBA (« sim » goréen) (SL Index 2013).



Un guerrier goréen sur son Tarn (River Tales ... life on my knees 2011)



Guerrier et guerrière goréens (Couerblanc 2010b)



Tarnwald : un « sim » goréen (Couerblanc, 2010a)



Accessoires goréens : table et ensemble pour le dîner (Old World 2013).



Accessoires goréens : galère de pirate (Ars Navalis 2013)



Tahari (« sim » goréen) (House of Yuroki Compagnies 2012)



Port Genesis (« sim » goréen) (House of Yuroki Compagnies 2013)

ANNEXE III : PORTRAIT SOCIO-DÉMOGRAPHIQUE DES JOUEURS

Il paraît difficile de s'intéresser à l'expérience vidéoludique des joueurs dans les JRPEV goréens sans connaître les caractéristiques sociodémographiques de ces derniers. Ces caractéristiques s'appuient sur les données fournies par les membres du forum *Gor-SL.com* dans leur profil public et sur les statistiques du site web *Gorean Meter Support Portal* (2012b). Selon ces données, les femmes représentent 60 % du total des joueurs. L'âge moyen est de 36 ans, soit 35,5 ans pour les femmes et 39 ans pour les hommes. Plus de la moitié des joueurs habite aux États-Unis, quatre joueurs sur cinq sont anglo-saxons⁹⁹, un sur trois sont européens et un sur vingt, océaniens (Australie et Nouvelle-Zélande).

Moyenne d'âge des joueurs sur le forum Gor-SL.com

	Moyenne d'âge (en années)	Nombre de participants sondés
Hommes	39	56
Femmes	35,5	70
TOTAL	36	126

Tableau n° 4. Moyenne d'âge des joueurs sur le forum Gor-SL.com

⁹⁹ Australie, Canada, États-Unis, Grande-Bretagne et Nouvelle-Zélande.

Provenance géographique des joueurs sur le forum Gor-SL.com

Origine géographique	Nombre de participants sondés	Pourcentage
Europe (total) :	54	34,2
Allemagne	6	3,8
Grande-Bretagne	25	15,8
Pays-Bas	9	5,7
Europe (autres)	14	8,9
Amérique (total) : 97 (61,4%)	97	61,4
États-Unis	81	51,3
Canada	15	9,5
Caraïbes	1	0,6
Océanie	7	4,4
Australie	6	3,8
Nouvelle-Zélande	1	0,6
Pays anglo-saxons	128	81
TOTAL	158	100

Tableau n° 5. Provenance géographique des joueurs sur le forum Gor-SL.com