

Actes du colloque
Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires
20 novembre 2014
co-organisé par le laboratoire RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM2

Brouillage et subversion du fantasme de démediation

***Une analyse du corps comme figure du non-lieu dans
les jeux de rôle goréens***

< Christophe Duret >

*Université de Sherbrooke
2500 Boulevard de l'Université, J1K 2R1 Sherbrooke, Canada
christophe.duret@usherbrooke.ca*

< RESUME >

Cet article s'intéresse aux raisons expliquant le goût contemporain pour le Moyen Âge tel qu'il se manifeste dans les jeux vidéo médiévalistes. Cette inclination sera d'abord traduite en termes de « fantasme de démediation », suivant le concept de médiance (Berque, 2000), puis une description des manifestations de ce fantasme dans le monde diégétique et la structure formelle des jeux de rôle goréens de *Second Life* sera proposée. Du point de vue de leur configuration spatiale et du traitement réservé au corps des avatars, ces jeux seront considérés comme des hétérotopies (Foucault, 1994) émaillées de figures spatiales caractéristiques des non-lieux (ou « atopies ») (Augé, 1992). Enfin, les tensions entre les natures hétérotopiques et atopiques des jeux de rôle goréens, et entre la démediation et la surmediation, seront examinées.

< ABSTRACT >

This paper focuses on the reasons behind the contemporary taste for the Middle Ages as it manifests itself in medievalist video games. This inclination will be translated in terms of « phantasm of demediation », following the concept of *médiance* (Berque, 2000). Then, a description of the manifestations of this phantasm in the diegetic world of the *Second Life*'s Gorean role-playing games and their formal structure will be proposed. Regarding their spatial configuration and the treatment of the avatar body, these games will be considered as heterotopias (Foucault, 1994), punctuated by spatial figures that are characteristic of non-places (or « atopias ») (Augé, 1992). Finally, the tensions between heterotopic and atopic configuration of the Gorean role-playing games, also as between demediation and overmediation will be examined.

< **MOTS-CLES** >

Démédiation, hétérotopies, jeux de rôle, jeux de rôle participatifs en environnement virtuel, JRPEV, médiance, mésocritique, MUVE, non-lieu, *Second Life*, sociocritique, surmédiation.

< **KEYWORDS** >

Demediation, heterotopias, *médiance*, participatory role-playing games in virtual environment, mesocriticism, MUVE, non-place, overmediation, PRPG-VEs, role-playing games, *Second Life*, sociocriticism.

1. Introduction

Les jeux vidéo médiévalistes témoignent, à l'instar de leurs pendants littéraires et cinématographiques, du goût éprouvé par un large public pour un Moyen Âge perçu comme étant à la fois plus authentique, moins complexe et plus proche de son environnement naturel que ne l'est le monde contemporain. Ces jeux, devenant pour les joueurs sinon des utopies, du moins des hétérotopies (Foucault, 1994), sont traversés par ce que nous appellerons le « fantasme de démediation », cette volonté de connaître une expérience dépourvue des filtres et intermédiaires techniques et symboliques qui caractérisent le rapport surmoderne de l'individu à son environnement. Or, l'analyse des jeux de rôle goréens de *Second Life*, qui feront l'objet du présent article, met au jour le brouillage de l'expérience de la démediation par l'intrusion de figures et de configurations spatio-temporelles assimilables aux non-lieux de la surmodernité tels que les décrit l'anthropologue Marc Augé (1992). Ces

figures, nous le verrons, contestent la prétention des hétérotopies vidéoludiques à la démediation.

Les jeux de rôle goréens, auxquels nous nous intéresserons plus spécifiquement ici, s'inspirent des *Chroniques de Gor*, un cycle composé de 34 romans de l'écrivain américain John Norman entre 1966 et 2016. Ces romans mêlent science-fiction et culture antique et médiévale en suivant les conventions du genre de la romance planétaire¹.

Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel sont des jeux de rôle organisés dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers (*MUVE*) tels que *Second Life*. Ces jeux relèvent d'une culture participative (Jenkins, 2006), dans la mesure où les joueurs contribuent à élaborer la structure formelle, l'environnement audiovisuel du jeu, son univers diégétique ainsi que les accessoires et les *scripts*² des avatars. La contribution des joueurs passe par des fonctionnalités offertes par l'environnement virtuel qui héberge les jeux. Dans le cas des jeux de rôle goréens, il s'agit, nous l'avons dit, de *Second Life*, un environnement tridimensionnel ouvert en grande partie généré par ses utilisateurs.

Nos recherches reposent sur l'analyse de documents numériques décrivant ou représentant directement les pratiques vidéoludiques des joueurs. Le corpus comprend environ 90 fils de discussion diffusés sur les forums *The Gorean Forums* et *Gor-SL*, une quinzaine de blogues de joueurs, des captures d'écran (environ 400 images et une trentaine d'extraits vidéo de parties) et une trentaine de sites web consacrés au monde de Gor (encyclopédies, essais) et un journal en ligne, *The Voice of Gor*, consacré à l'actualité des jeux de rôle goréens.

1 La romance planétaire constitue un sous-genre de la science-fiction, dont les œuvres font le récit d'aventures se déroulant sur une planète autre que la Terre. Le récit est intimement lié à la description de cette planète. Les romances planétaires se distinguent des opéras spatiaux – dont *Star Wars* et *Star Trek* sont des exemples connus –, mais aussi de la *fantasy*, en raison du fait qu'elles se déroulent dans le cadre d'une planète exotique et technologiquement primitive, malgré le fait qu'elles partagent avec eux les conventions des récits d'aventure telles que les poursuites, les évasions et les quêtes (Letson, 1978).

2 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.

Cet article est divisé en six sections. Dans la première, nous nous intéresserons aux raisons qui expliquent le regain d'intérêt des dernières décennies pour le Moyen Âge et décrirons les qualités qui lui sont attribuées dans sa réception contemporaine. Dans la seconde section, nous verrons que le goût contemporain pour le Moyen Âge se résume par ce que nous qualifierons de « fantasme de médiation ». Nous verrons ensuite, dans la troisième section, comment s'exprime le fantasme de médiation dans les jeux de rôle gothiques. Dans les quatrième et cinquième sections, nous verrons les qualités hétérotopiques et atopiques de ces jeux et leur mise en tension problématique. Dans la sixième section, enfin, nous verrons comment la diégèse gothique se voit contaminée par les représentations sociales atopiques charriées par la structure formelle du jeu, sa valeur hétérotopique étant mise à mal dans le processus.

2. Ce qui séduit les contemporains dans le Moyen Âge

Dans « Dreaming of the Middle Ages », Umberto Eco (1986) constate un regain d'intérêt pour le Moyen Âge dans la culture occidentale contemporaine qui se manifeste comme « une curieuse oscillation entre le néomédiévalisme fantastique³ et un examen philologique responsable⁴ » (63, nous traduisons). Le spectre de relations qui se tissent entre l'époque contemporaine et le Moyen Âge s'inscrit dans un phénomène plus large appelé « médiévalisme », que Vincent Ferré (2010) définit comme « la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs (en particulier aux XIX^e-XX^e siècles) dans son versant créatif et son versant érudit » (8).

Anne Larue (2010) rapproche le médiévalisme d'une forme de résistance contre le désenchantement provoqué par le *backlash* qui a débuté dans les années 1980, mouvement conservateur, misogyne et néolibéral qui est né en réaction aux valeurs contre-culturelles des années 1960 et 1970. Ce médiévalisme prendrait deux formes : un

3 Aussi qualifié, dans le même texte, de « pseudo-médiéval » (Eco, 1986, p. 62).

4 « a curious oscillation between fantastic neomedievalism and responsible philological examination » (Eco 1986, p. 63).

conservatisme nostalgique plaquant un fantasme de stabilité sociale sur sa représentation du Moyen Âge, d'une part, et d'autre part, une vision qui ferait du Moyen Âge une époque authentique et proche de la nature. Cette vision est porteuse d'un contre-discours dénonçant l'idéologie issue du *backlash* et projette un monde alternatif où sont possibles la communauté et la vie champêtre, opposées à une vie urbaine, inhumaine et mécanisée.

Thomas Honegger (2010) fait de la figure du chevalier la parfaite incarnation du Moyen Âge. Il séduit le public et les auteurs de *fantasy* (genre privilégié du médiévalisme contemporain) pour plusieurs raisons : d'abord, il constitue un mélange contradictoire de barbarie et de courtoisie raffinée. Ensuite, c'est un homme non aliéné dont les actes ont des conséquences directes et observables sur le monde – par opposition à l'homme moderne qui, lui, subit les contrecoups d'une industrialisation effrénée. Qui plus est, le chevalier est plus proche de la nature et appartient à une société dont la loi et le gouvernement sont concrets et reposent sur des relations personnelles – par opposition aux lois et aux régulations modernes, de nature abstraite. Enfin, il appartient à une société perçue comme étant ordonnée, stable, harmonieuse et authentique.

Selon John G. Cawelti, la *fantasy* donne lieu à « la construction d'un monde idéal sans le désordre, l'ambiguïté, l'incertitude et les limitations du monde de notre expérience⁵ » (cité dans Selling, 2004, 213, notre traduction). Il y a là en jeu, selon Kim Selling (2004), la « nostalgie d'un passé pastoral et du monde plus simple de l'enfance⁶ », un passé idyllique opposé à un présent détérioré, le Moyen Âge se faisant le porteur d'« aspects primitifs [...] [qui] sont devenus des valeurs positives, connotant la liberté, la simplicité et l'authenticité d'un style de vie et de l'émotion, de la vigueur et de l'esprit⁷ » (213-214, notre traduction).

5 « construction of an ideal world without the disorder, the ambiguity, the uncertainty, and the limitations of the world of our "experience" » (cité dans Selling, 2004, 213).

6 « nostalgic longing for a pastoral past and the simpler world of childhood » (Selling, 2004, 213).

7 « primitive aspects [...] [that] became positive values, connoting liberty, simplicity, and authenticity of lifestyle and emotion, vigor, and spirit » (Selling, 2004, 213-214).

3. Le fantasme de démediation

Rapport direct de l'homme médiéval à la nature, effet observable des actions qu'il pose sur le monde, relation personnelle entre lui et la société, liens conviviaux et immédiats avec son prochain, d'une part. Rapport aliéné de l'homme contemporain à un environnement complexe, ambigu, abstrait, technologique, déshumanisé, sur lequel il est sans emprise, d'autre part. La culture médiévaliste, présente en littérature, au cinéma et dans les jeux vidéo oppose terme à terme, comme nous venons de le voir avec Larue, Honegger et Selling, le goût de leurs producteurs et de leurs récepteurs pour un passé idyllique et le rejet d'un présent qui se présente, à l'inverse, comme étant dysphorique. Cette polarisation traduit un phénomène que nous qualifierons de fantasme de démediation, porteur d'une critique de la surmediation contemporaine.

Ici, le terme « médiation » est à prendre au sens de « ce qui sert d'intermédiaire », de ce qui s'interpose, donc, entre A et B. Dans cette optique, la médiation ne remplit pas une fonction facilitatrice, contrairement à ce que laisse penser l'une de ses acceptions courantes, qui en fait un arbitrage, une conciliation. Au contraire, la médiation agit comme un filtre, comme un obstacle à une relation directe. Nous définirons donc le fantasme de démediation comme la recherche d'une expérience démediée du monde, c'est-à-dire une expérience plus directe de l'environnement naturel, moins filtrée sur les plans symbolique et technique, une expérience qui a lieu dans un milieu humain d'une complexité moindre.

Le fantasme de démediation constitue une réaction face aux excès de ce que Marc Augé (1992) appelle la surmodernité. Il se traduit par un sentiment d'aliénation présent sous deux formes. D'une part, ce sentiment est éprouvé devant la complexification et l'abstraction croissantes des milieux humains dans ses dimensions politique,

économique, juridique, médiatique, technologique, etc. D'autre part, il est éprouvé devant les intermédiaires qui s'interposent entre les individus, dans le cadre de leurs relations interpersonnelles, et entre les individus et leur environnement naturel. Parmi ces intermédiaires, pensons aux dispositifs médiatiques et communicationnels, aux administrations, au corps de lois et aux aménagements et infrastructures urbains.

Le fantasme de démediation repose sur le concept de médiance, défini par Augustin Berque (2000) comme « le sens ou l'idiosyncrasie d'un certain milieu, c'est-à-dire la relation d'une société à son environnement » (128). Il désigne une structure ontologique dissymétrique qui consiste en « la bipartition de notre être en deux "moitiés" qui ne sont pas équivalentes, l'une investie dans l'environnement par la technique et le symbole, l'autre constituée de notre corps animal » (128). De ces deux moitiés, l'une est interne et l'autre, externe. L'une se montre physiologiquement individualisée, il s'agit du *topos* qu'est notre corps animal, notre corps physique ; l'autre existe de manière diffuse dans un milieu, il s'agit de la *chôra* que représente notre corps médial. Il résulte de la relation entre les deux une identité dynamique, mais cette relation s'avère dissymétrique. En effet, alors que le corps animal de l'être demeure sensiblement inchangé génération après génération, le corps médial ne cesse de croître, d'étendre ses limites et de se complexifier. Le déploiement écouménal, la projection du corps animal de l'être humain dans son environnement par le biais de la technique et l'introjection de l'environnement dans le corps animal par le biais du symbolique prend place, selon Berque, dans ce qu'André Leroi-Gourhan (1964) a qualifié en son temps de processus d'extériorisation des fonctions, lesquelles appartenaient autrefois au corps animal de l'homme. Au cours de l'évolution, ce processus a pris la triple forme de l'hominisation, soit le passage de l'animal à l'homme, de l'anthropisation, c'est-à-dire l'objectivation des choses par le biais de la technique, et, enfin, de l'humanisation, ou transformation subjective des choses à l'aide des symboles.

Notre hypothèse est que le fantasme de démediation procède de la structure dissymétrique de l'être, de l'effacement toujours plus grand du

corps animal dans sa relation à l'environnement au profit d'intermédiaires techniques et symboliques donnant lieu à une surmédiation et conférant au corps médial une complexité telle que sa cartographie cognitive (Jameson, 2007 ; Lynch 1999) s'avère désormais problématique. La « dyscartographie » qui en résulte rend difficilement envisageable une pleine maîtrise du corps médial par l'individu et le place à ses yeux dans un rapport d'altérité plutôt que d'identité, d'où cette aspiration à connaître une expérience démédiée du monde, à évoluer dans un milieu cognitivement à l'échelle.

4. Les jeux de rôle goréens et le fantasme de démédiation

La popularité actuelle des jeux vidéo médiévalistes – pensons aux séries *Dark Souls*, *The Elder Scrolls* et *The Witcher*, notamment, ou aux jeux en ligne massivement multijoueurs *World of Warcraft*, *Dark Age of Camelot* et *Age of Conan* – confirme l'intérêt des contemporains pour le Moyen Âge. Nous sommes en droit de penser que la volonté éprouvée par les joueurs d'incarner un personnage dans ces environnements pseudo-médiévaux s'accompagne lui aussi du fantasme de démédiation. Du moins le texte de ces jeux traduit-il une vision démédiée du monde susceptible de séduire le joueur. Parmi ces jeux, nous nous sommes intéressé aux jeux de rôle goréens, jugés représentatifs de la culture médiévaliste.

Les jeux de rôle goréens (voir, par exemple, la figure 1) s'inspirent des *Chroniques de Gor*, de John Norman, qui partagent des similitudes avec le roman à thèse tel que défini par Susan Suleiman (1983), qui « se signale au lecteur principalement comme porteur d'un enseignement, tendant à démontrer la vérité d'une doctrine politique, philosophique, scientifique ou religieuse » (p. 14). En effet, les romans exposent de manière inambiguë la loi de l'ordre naturel, une philosophie néo-darwinienne qui se dessine à contrecourant des discours des mouvements féministes américains des années 1960. Selon cette thèse, et pour reprendre les mots de Norman, « le sexe masculin est naturellement dominant et le sexe féminin, réactif à la dominance » (cité dans Smith, 1996, s. p.). En vertu de la loi de l'ordre naturel, les femmes se montrent donc biologiquement prédisposées à être soumises aux

hommes et s'épanouissent dans cette relation dissymétrique. La loi de l'ordre naturel structure la planète Gor, cadre des péripéties qui ponctuent les romans de Norman. Elle structure également ses différents peuples, dont l'organisation sociale est axée sur l'esclavage.

Figure 1. Tahari, sim goréen



La communauté goréenne de *Second Life* regroupe deux types de joueurs caractérisés par leur posture interprétative sur les *Chroniques de Gor*. D'une part, on y retrouve les joueurs qui se veulent fidèles aux romans de Norman dans leur jeu de rôle. Ils se qualifient de *By the Books*. D'autre part, il y a les joueurs qui se distancient des romans pour introduire dans le jeu des éléments qui lui sont exogènes. Ce sont les *Gor Evolved*. Le conflit entre les deux groupes concerne pour l'essentiel le rôle des femmes dans la société goréenne et la loi de l'ordre naturel. Les *By the Books* affirment que dans le cadre de la planète Gor, la femme n'est pas l'égale de l'homme. Les *Gor evolved* affirment au contraire qu'il est réaliste de concevoir que la mentalité des Goréens ait évolué socialement au point où l'homme considèrerait la femme comme son égale.

Les romans de Norman mettent en scène les aventures de Tarl Cabot, un Terrien transporté sur Gor. Bien que l'action des romans se déroule

au XX^e siècle, les Goréens vivent dans un état de civilisation prémoderne comparable à l'Antiquité et au Moyen Âge terriens en raison d'un interdit technologique édicté par les Prêtres-Rois, dieux insectoïdes vénérés sur Gor. Lors de la reconstitution du monde de Gor, cet interdit offre aux joueurs l'opportunité de construire une civilisation répondant au fantasme de démediation. Ainsi, selon Tarl Cabot, le narrateur et principal protagoniste du roman *Le tarnier de Gor* (Norman, 1992 [1966]), juguler l'évolution technologique des armes conduit à faire fonctionner pleinement les mécanismes de la sélection naturelle et à engendrer une puissante race de guerriers. Pour ces derniers, les combats se font au corps-à-corps. Tuer ne se résume pas à appuyer sur un bouton, comme le fait le soldat du XXI^e siècle. Significativement, l'utilisation de l'arc, arme de jet, se voit méprisée par les guerriers de Gor.

La stase technologique des Prêtres-Rois met en place des conditions favorables à une expérience démediée du monde dans laquelle l'individu n'est pas aliéné de son environnement naturel par un milieu humain complexe et cognitivement dyscartographiable. Les moyens de transport et les outils communicationnels modernes contribuent à la maîtrise du territoire et à sa condensation, là où l'homme prémoderne goréen ne peut appréhender globalement le monde sans le parcourir physiquement, sans être soumis aux forces naturelles et risquer son existence en les confrontant.

4.1. Dimensions constitutives des jeux de rôle goréens

Avant de décrire en quoi les jeux de rôle goréens offrent aux joueurs un univers caractéristique de la démediation, voyons maintenant ses dimensions constitutives.

Premièrement, il y a le support « matériel », c'est-à-dire l'interface logicielle qui permet au joueur de naviguer dans les différents environnements virtuels par le biais de son avatar. L'avatar est l'entité anthropomorphe qui représente le joueur dans les environnements virtuels. Il est entièrement paramétrable par le joueur : il peut être doté

d'accessoires et de vêtements et son apparence physique est modifiable à volonté.

Deuxièmement, il y a le support audiovisuel, c'est-à-dire l'environnement virtuel en tant que tel. Dans *Second Life*, cet environnement tridimensionnel est fractionné en une multitude d'espaces appelés des « sims ». Ces sims sont loués aux usagers qui sont libres, en retour, de leur donner l'apparence voulue. Ainsi, il est possible de visiter des commerces et des organisations qui ont pignon sur rue dans le monde réel, telles que des grandes franchises ou des ambassades. On y retrouve également des reproductions historiques, pensons au Berlin de la République de Weimar, mais aussi des villes futuristes, des mondes propres à la *fantasy*, etc. Les sims sont à *Second Life* ce que les sites, blogues et réseaux sociaux sont au web. C'est-à-dire qu'on y accède à l'aide d'une adresse électronique (*SLURL*). Visuellement, la navigation est représentée par la téléportation de l'avatar entre les sims. Parmi ces différents espaces virtuels, il est un archipel de sims simulant le monde de Gor. Il s'agit des jeux de rôle goréens.

Troisièmement, en plus du support matériel et du support audiovisuel, il y a la structure formelle des jeux goréens. Cette structure se compose de l'ensemble des procédures, informatisées ou appliquées manuellement par les joueurs, qui régissent le jeu de rôle et simulent le monde de Gor. Cet ensemble de règles et de paramètres circonscrit le champ des actions que les joueurs pourront poser ou non par le biais de leur avatar. La structure formelle se surajoute à l'environnement virtuel de *Second Life*. Sans elle, les sims goréens seraient dépourvus de tout potentiel de jouabilité. À l'aide de la structure formelle, les sims deviennent des mondes dotés de leur cohérence propre.

Quatrièmement, les jeux goréens revêtent une dimension diégétique. Si la diégèse est définie par Gérard Genette (1972) comme l'univers spatio-temporel désigné par le récit, dans les jeux de rôle, elle désigne le monde spatio-temporel au sein duquel évoluent les personnages incarnés par les joueurs. Elle est la somme des actions et des répliques - passées, présentes et futures - posées et énoncées par les joueurs lorsqu'ils incarnent leur personnage.

La diégèse est le fruit d'une double médiation. La première, de nature sémiotique, comprend les environnements virtuels et les avatars dans leurs dimensions audiovisuelles, les gestes, actions et dialogues des personnages, les descriptions verbales des lieux, les actions et les pensées des personnages, les dialogues émis par ces derniers et les récits *a posterioriques*, c'est-à-dire les récits rédigés par les joueurs à partir des événements qui se sont déroulés dans leurs séances de jeu. La seconde médiation est de nature procédurale. Ian Bogost (2007) définit le terme « procéduralité » comme « un ensemble de contraintes qui créent des espaces de possibilités pouvant être explorés par le jeu » (122). Selon ce dernier, l'écriture procédurale des jeux vidéo consiste à programmer les règles qui généreront de manière indirecte une forme de représentation. Nous donnons de la procéduralité une acceptation large qui inclut non seulement les règles formalisées dans la structure formelle, mais également les règles et paramètres non numériques introduits par les joueurs, c'est-à-dire ceux qui régissent les comportements des personnages, à quoi s'ajoutent les règlements des sims non implémentés informatiquement. La médiation procédurale comprend l'ensemble des règles et des lois composant la structure formelle du jeu. Elle régit les interactions qui ont lieu entre, d'une part, chacun des joueurs et, d'autre part, les joueurs et les autres composantes du jeu, que ce soit les accessoires ou l'environnement virtuel représentant le monde de Gor. Dans leur rapport dynamique, les médiations sémiotique et procédurale constituent la matrice responsable de la simulation du monde de Gor et productrice de sa diégèse.

4.2. Jeux de rôle goréens et démédiation

Ceci étant clarifié, voyons maintenant en quoi les jeux goréens ont valeur de démédiation. Dans de tels jeux, la nature et l'habitat goréen sont intimement liés. Le village est privilégié et la cité se maintient à une échelle humaine, elle garde des proportions modestes. La nature est représentée de manière idéalisée, idyllique. La relation intime qui unit les Goréens à la nature se retrouve également dans la structure formelle des jeux : ainsi, pour les besoins du jeu de rôle, les joueurs prémunissent

leur avatar d'un dispositif technique qui rend ce dernier dépendant de son environnement, à l'instar du *Nutri Life System*. Pour que l'avatar demeure en santé, il doit se nourrir adéquatement. Pour ce faire, il cueille des plantes et chasse des animaux sauvages, à moins qu'il ne s'adonne à l'agriculture et à l'élevage. D'autres dispositifs, tels le *Gorean Meter Craft Hud*, le *Gorean Meter* et le *G&S*, permettent à l'avatar de produire de manière artisanale des armes, des concoctions médicinales, des outils, etc., à partir de matériaux bruts et d'améliorer ses compétences en la matière par la pratique. Ces dispositifs illustrent bien la relation directe qu'entretiennent les Goréens avec la nature : ces derniers tirent de l'environnement les ressources nécessaires à leur survie, qu'ils transforment directement grâce aux compétences développées à son contact.

4.3. Le triple principe organisateur de la société goréenne

La société goréenne, celle des jeux en ligne aussi bien que des romans, est régie par un triple principe : la loi de l'ordre naturel, le système de castes et la pierre du foyer.

Nous avons déjà décrit la loi de l'ordre naturel précédemment. La pierre du foyer désigne, quant à elle, le lien qui unit les Goréens à leur milieu. Elle symbolise une forme de souveraineté établie par la force et sous-tend une organisation hiérarchisée du territoire, les hommes ayant pour devoir de protéger la pierre de leur foyer, puis de leur village ou de leur cité. Enfin, le système de castes se caractérise par une organisation sociale rigide où la mobilité sociale est quasiment inexistante.

Ces trois principes rendent compte d'une structure sociale stable, prévisible et hiérarchisée. Dans cette structure, la position de chacun et la nature des relations qui l'unit aux autres sont explicites, ce qui prémunit le joueur contre un état de société complexe et ambigu. Qui plus est, les rapports entre les sexes et le lien au territoire sont simples, directs et dépourvus d'ambiguïté.

Toutes les dimensions des jeux goréens que nous venons de décrire correspondent aux représentations médiévalistes du Moyen Âge

décrites plus haut, représentations susceptibles de nourrir le fantasme de démediation.

5. Les JRPEV comme espaces hétérotopiques

Dans le cadre de la théorie du discours social, de Marc Angenot (1989), la notion d'hégémonie a pour effet de situer les pratiques discursives marginales d'une société au regard de ses discours dominants. Elle tend, écrit Angenot

à rendre coïntelligibles ou coacceptables les différents discours légitimes. (Ainsi) il doit être possible de repérer dans les marges des pratiques discursives qui, tout en étant contemporaines, sont non seulement antagonistes mais impossibles, qui sont les produits de perspectives incompatibles, manifestant dans une coexistence illusoire la contemporanéité de discours non-contemporains. (107)

Certains de ces discours non-contemporains, s'ils demeurent périphériques au regard du discours social, se voient aujourd'hui offrir l'opportunité de devenir des discours localement dominants grâce aux environnements virtuels multi-usagers et d'ériger des sociétés régies par les valeurs qui les sous-tendent. C'est ce que nous avons constaté lorsque nous avons étudié les jeux de rôle gréco-romains. Ces environnements virtuels agissent, dès lors, comme des hétérotopies. Ce terme, que l'on doit à Michel Foucault (1994), se définit en parallèle avec celui d'utopie.

Les utopies sont des

emplacements sans lieu réel. Ce sont les emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée. C'est la société elle-même perfectionnée ou c'est l'envers de la société (755)

Mais à côté des utopies,

il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui sont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux

qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables [...] [Ces emplacements agissent comme] une espèce de contestation à la fois mythique et réelle de l'espace où nous vivons. (755-756)

Les jeux de rôle goréens sont hétérotopiques à plusieurs titres. Ils contestent l'espace social contemporain. D'une part, ils s'offrent comme lieux de réalisation de contre-discours non-contemporains : complémentarité plutôt qu'égalité des sexes, explication de la psyché féminine en termes de psychologie évolutionniste, justification biologique de l'inégalité des sexes occultant la possibilité d'une construction sociale des genres, etc. D'autre part, et d'une manière tout à fait compatible avec le contre-discours biologisant des Goréens, les jeux de rôle se veulent des espaces de médiation lorsqu'ils contestent une existence contemporaine surmédiée, aliénée de la nature et qui muselle le corps animal de l'être. Ils ont donc valeur à la fois de critique et de contestation vis-à-vis l'espace social au sein duquel ils s'insèrent. En ce sens, ils se rapprochent des hétérotopies dites « de compensation », dans lesquels l'espace se veut, selon les mots de Foucault (1994), « aussi parfait, aussi méticuleux, aussi bien arrangé que le nôtre est désordonné, mal agencé et brouillon » (758). En effet, ils pallient à ce que les individus qui s'y confinent voient comme les débordements et les désordres du monde contemporain.

6. Les JRPEV goréens comme espaces atopiques

Notons que le caractère hétérotopique des jeux goréens se manifeste essentiellement sur le plan diégétique. Toutefois, l'espace goréen est bifide. Sa nature hétérotopique est sans cesse menacée, brouillée, voire subvertie par sa structure formelle. En effet, la structure formelle inscrit dans la diégèse pseudo-médiévale de Gor une conception contemporaine de l'espace que Foucault appelle l'espace de l'emplacement, que nous définirons plus tard. Ce mode d'appréhension de l'organisation spatiale qui sous-tend la structure formelle goréenne donne lieu à une configuration spatio-temporelle – à un chronotope – propre aux atopies, ou à ce que Marc Augé (1992) appelle des « non-

lieux ». Ces espaces contaminent l'expérience d'un monde diégétique démedié telle que recherchée par les joueurs.

Les non-lieux ont été définis par Augé comme des lieux non-identitaires, non-relationnels et non-historiques. Ce sont des avatars de la surmodernité, une époque (la nôtre) de surabondance événementielle, spatiale et d'individualisme au cours de laquelle notre monde est « promis à l'individualité solitaire, au passage, au provisoire, à l'éphémère » (112). Comme le souligne Mario Bédard (2002), les non-lieux « opèrent à l'échelle du plus grand ensemble et sont au service d'un système et d'une pensée » (60). Dans *Retour sur les "non-lieux" : Les transformations du paysage urbain*, Augé (2010) revient sur le concept de non-lieu et l'articule plus étroitement à une expansion des réseaux et, plus précisément, des réseaux de communication, de sorte qu'il est possible de parler de non-lieux réticulaires. En effet, il écrit :

Nous assistons à un triple "décentrement".

Les grandes villes se définissent d'abord par leur capacité à importer ou exporter les hommes, les produits, les images et les messages [...] Dans les demeures elles-mêmes, maisons ou appartements, ce sont la télévision et l'ordinateur qui occupent la place de l'antique foyer [...] Enfin, l'individu, à son tour, est en quelque sorte décentré de lui-même. Il s'équipe d'instruments qui le mettent en contact constant avec le monde extérieur le plus lointain [...] L'individu peut ainsi vivre singulièrement dans un environnement intellectuel, musical ou visuel complètement indépendant de son environnement physique immédiat. (171-172)

Il apparaît donc que les non-lieux sont au service d'un système qui favorise la libre circulation des personnes, des biens et des flux informationnels, système caractéristique de ce que certains commentateurs de la société contemporaine ont appelé « capitalisme cognitif », « capitalisme informationnel », « société de l'information », « société en réseau » ou encore « société post-industrielle », société qui trouve sa place au sein du phénomène englobant qu'Armand Mattelart (2008) désigne en tant que « mondialisation de l'information ». Selon Mattelart, ce phénomène, initié au XIXe siècle, est caractérisé par

[1] *l'interconnexion généralisée des économies et des sociétés [...]*
[qui] *élargit progressivement la sphère de circulation des personnes*

ainsi que des biens matériels et symboliques [...] [En son sein] les dispositifs de communication ont hâté l'incorporation des sociétés particulières dans des ensembles de plus en plus vastes, et n'ont eu de cesse de déplacer les frontières physiques, intellectuelles et mentales. (3)

Non-lieux réticulaires à l'échelle globale reposant sur une relation toujours plus intime avec les technologies de l'information : il y a là un rapprochement à faire avec ce que Paul Virilio (1984) qualifie, dans son essai *de dromoscopie*, de « non-lieu de la vitesse ». Comme le rappelle Sylvie Douzou (In Douzou et Wilson, 2009), dès la deuxième moitié du XIX^e siècle est apparue une nouvelle manière de communiquer, grâce à l'invention du télégraphe électrique. Cette innovation est marquée, d'une part, par la désolidarisation de deux réalités jadis insécables, la communication et le transport, et, d'autre part, par le couplage de la distance et de l'instantanéité. L'information voyage désormais à la vitesse de la transmission électrique. À l'échelle terrestre et en considération des limites de la perception humaine, elle passe donc instantanément d'un point A à un point B, déspatialisant et déchronologisant les distances. Cette nouvelle manière de communiquer a donné lieu à une série de technologies au sein de laquelle les réseaux de télécommunication actuels s'inscrivent.

Déspatialisation et déchronologisation de l'espace ont eu pour conséquences d'accentuer le rapport dissymétrique entre les corps animal et médial et d'entraîner une hypertrophie de ses extensions technologique et symbolique qui s'accompagne d'une multiplication des filtres qui s'interposent entre l'individu et son environnement. Dès lors, l'espace conceptualisé par l'homme du Moyen Âge (l'espace de localisation), décrit par Foucault (1994) comme un ensemble de lieux nettement hiérarchisés, a été remplacé par ce qu'il qualifie d'espace de l'emplacement, l'espace contemporain, qui est « défini par les relations de voisinage entre points ou éléments ; formellement, on peut les décrire comme des séries, des arbres, des treillis » (753). Il apparaît donc ici aussi sous une forme réticulaire, comme un ensemble de coordonnées géodésiques liées entre elles par des connexions. Cette conceptualisation de l'espace, sa schématisation, est à l'œuvre dans les jeux de rôle goréens, comme nous le verrons bientôt.

La désatialisation de l'espace ne vaut *a priori* que pour la communication de l'information et non la circulation des corps et des biens. Toutefois, lorsque l'espace se montre de nature exclusivement informationnelle, comme c'est le cas pour les jeux de rôle goréens, la désatialisation de l'espace est lourde de conséquences.

7. Non-lieux réticulaires et circulation des personnes dans les jeux goréens

Nous illustrerons la portée surmédiante et atopique de la structure formelle des jeux goréens par l'exemple des portails de téléportation.

Il n'y a pas que les flux informationnels qui circulent dans les non-lieux réticulaires de la structure goréenne, il y a également (de manière virtuelle), les personnes. Ici, nous nous référons aux portails de téléportation facilitant le transport des avatars d'un sim goréen à l'autre ou entre deux points d'un même sim.

Il existe un sim appartenant à la structure formelle des jeux goréens, espace non diégétique qui, dans *Second Life*, permet aux joueurs de rallier l'ensemble des sims constitutifs du jeu, le *Gor Hub* (figure 2). Son portail de téléportation permet de gagner les autres sims goréens lorsque les joueurs cliquent sur l'emplacement correspondant, représenté sur une carte interactive. Le réseau de portails couvre donc l'ensemble des jeux goréens. Ce réseau se présente comme une forme exacerbée et réifiante de non-lieu. La circulation des personnes (des avatars) étant devenue instantanée, leur corps se résume à un flux informationnel. Qui plus est, l'intégrité hétérotopique des jeux goréens est remise en question en raison de sa contamination par une double logique atopique et réticulaire qui détruit la hiérarchie et la stabilité de l'espace de localisation au profit de l'espace de l'emplacement.

Figure 2. Sim goréen : le Gor Hub. Dans le bas de l'image, au centre, figure la carte interactive recensant les sims goréens. Les avatars peuvent l'arpenter afin de gagner chacun des sims recensés (représentés par des points rouges)



Mais comment s'opère la contamination de la diégèse par la structure formelle, donc la contamination de l'espace hétérotopique par l'espace atopique? Au regard de la médiation procédurale dont nous avons déjà parlé, la diégèse et la structure formelle coexistent de manière solidaire tout en apparaissant, aux yeux du joueur, comme parallèles. Ou plutôt, la structure formelle apparaît en transparence, en surimpression dans la diégèse. C'est que le joueur est principalement « immergé » dans l'univers diégétique de Gor, bien qu'il interagisse également, mais dans une moindre mesure, avec sa structure formelle.

Pour expliquer cette coexistence de la diégèse et de la structure formelle, il faut faire un détour par Gary Alan Fine (1983), de même qu'on par Erving Goffman (1974) et ses cadres de l'expérience.

Les jeux de rôle, affirme Fine (1983), constituent des mondes sociaux, soit des ensembles délimités de conventions sociales qui, suivant Goffman, 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. Goffman distingue entre eux les cadres primaires et les modalisations de cadres primaires. Les premiers 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. Les seconds rendent compte d'une transformation opérée sur un cadre, qui devient une référence pour une expérience d'un autre ordre, mis entre parenthèses. Par exemple, le meurtre peut être compris, comme acte, à l'aide d'un cadre primaire, mais lorsqu'il est simulé au théâtre, il est modalisé. On comprend que le meurtre a lieu uniquement dans le cadre du « faire-semblant », régi par les conventions théâtrales. Le jeu constitue une autre forme de faire-semblant et relève lui aussi d'une modalisation.

En ce qui concerne les jeux goréens, et pour résumer quelque peu grossièrement, car notre typologie est plus étendue que ce que nous verrons ici (sur le sujet, voir Duret, 2016), nous distinguerons le monde du joueur, la structure formelle et l'univers diégétique du jeu. Le joueur appréhende le premier en lui apposant un cadre social primaire et les deux derniers, par le biais de modalisations : le cadre ludique lorsqu'il interagit avec la structure formelle et le cadre diégétique lorsqu'il se plonge dans la diégèse du jeu par le biais de son personnage.

Le cadre primaire du joueur est le monde concret des interactions quotidiennes. C'est également celui des relations sociales entre les joueurs qui sont sans rapport avec le jeu.

Le cadre ludique est celui des interactions entre son avatar et la structure formelle du jeu. Il rend compte des schèmes mentaux mobilisés par le joueur dans le but d'interpréter en termes formels les situations et les événements vécus au cours du jeu. Par exemple, un coup d'épée est cadré comme la perte de X points de vie plutôt que comme une blessure reçue héroïquement au combat (qui, elle, relève du cadre diégétique).

Le cadre diégétique correspond à l'expérience vécue par le joueur en tant que personnage dans ses interactions avec le monde du jeu et les événements qui en sont constitutifs. En adoptant un tel cadre, le joueur

interprète les situations et les événements qui surviennent au cours du jeu en termes diégétiques. Par exemple, dans un jeu médiévaliste, un participant peut interpréter l'intrusion d'un avatar qui se présente sous la forme d'un raton-laveur anthropomorphe, en termes diégétiques, comme une manifestation diabolique.

Maintenant, revenons à la contamination de la diégèse. La structure formelle innerve cette dernière en vertu de la médiation procédurale. C'est elle qui rend l'expérience de jeu possible et qui assure les interactions du joueur avec les autres et avec le monde de Gor. Le joueur, lorsqu'il incarne son personnage, s'immerge dans l'univers diégétique du jeu. En d'autres termes, il alloue la majeure partie de ses ressources attentionnelles au maintien du cadre diégétique qui lui permet d'expérimenter cette immersion. Cependant, au gré des circonstances, il est appelé à délaisser ce cadre et à en mobiliser d'autres. Par exemple, si deux joueurs, amis de longue date, se croisent et délaissent temporairement leur personnage respectif pour discuter, ils passent d'une modalisation à un cadre primaire, soit du cadre diégétique au cadre social. Dans d'autres situations, le joueur interagira davantage avec la structure formelle qu'avec la diégèse. Il cadrera son expérience en termes ludiques. C'est ce qui se passe, par exemple, lorsqu'il combat un adversaire : son attention est concentrée sur les mouvements et la stratégie qu'il doit mobiliser en vue de vaincre. La diégèse passe alors au second plan. Il y a là un phénomène d'oscillation entre les différents cadres de l'expérience (Fine, 1983) vidéoludique (Duret, 2014 ; 2016).

Dans les exemples susmentionnés, l'oscillation est volontaire. Cependant, il existe des phénomènes que Goffman (1974) appelle des ruptures de cadres. C'est ce qui se produit lorsqu'un individu n'est plus en mesure de sauvegarder l'organisation du rôle qu'il a adopté. En termes vidéoludiques, il passe involontairement d'un cadre de l'expérience à un autre, n'étant plus en mesure d'allouer suffisamment de ressources attentionnelles pour conserver l'organisation de son rôle. Dans le contexte des jeux goréens, par exemple, toute intrusion dans la diégèse de répliques, objets, comportements ou dispositifs techniques issus du monde contemporain est susceptible de provoquer une rupture

de cadre. Ces intrusions, nous les qualifions de figures disruptives (Duret, 2015).

L'adjectif « disruptif » signifie « qui sert à rompre ». Il se rapporte notamment au courant électrique capable de provoquer un court-circuit, c'est-à-dire la connexion de deux ou plusieurs points d'un circuit électrique de tensions différentes. En ce qui nous concerne, l'adjectif « disruptif » a valeur métaphorique et désigne la rupture de cadre entraînée par une figure disruptive menant à la conjonction de deux cadres de l'expérience qui ne sont plus cloisonnés. Ainsi en est-il de la structure formelle et de la diégèse : normalement, la première n'interfère que très peu sur la seconde, mais sous l'impulsion de certaines figures disruptives, elle fait intrusion dans la diégèse, charriant avec elles ses propres significations.

Revenons maintenant au système de téléportation qui relie entre eux les sims goréens. Tant qu'il n'y a pas rupture de cadre, la diégèse est prégnante aux yeux du joueur et la structure formelle, elle, demeure discrète, en filigrane. Les caractéristiques réticulaire et atopique de l'espace appartenant à la structure formelle ne brouillent et ne subvertissent l'espace diégétique des hétérotopies goréennes que lorsqu'il y a présence de figures disruptives. Qui plus est, hors de ces ruptures, l'expérience de médiation recherchée par le joueur, lorsqu'il se plonge dans la diégèse, demeure relativement intègre, dans les limites de la suspension volontaire de l'incrédulité du joueur, pour paraphraser la célèbre phrase de Samuel Coleridge. La survenue de figures disruptives, toutefois, empêche le joueur de s'investir dans la diégèse du jeu et le ramène vers le cadre social primaire, soit dans le monde du joueur, où il abandonne momentanément l'incarnation de son rôle de personnage. Le système de téléportation n'est pas disruptif en soi. C'est la téléportation du corps et, par là même, la potentialisation d'un espace de l'emplacement, d'un espace réticulaire atopique, qui est disruptive. Le corps, dématérialisé et rematérialisé, voyageant sans contraintes temporelles ni spatiales, circulant d'un sim à l'autre au même titre que l'information, le corps, donc, constitue pour sa part une figure disruptive. C'est là qu'il y a contamination. La figure disruptive entraîne une rupture de cadre et le joueur, en commutant d'un cadre à l'autre, permet que s'établisse une communication involontaire entre

deux niveaux du jeu. L'espace atopique surmoderne parasite l'espace hétérotopique prémoderne de Gor, apportant son lot de surmédiations.

Cet espace atopique réticulaire, nous le retrouvons également dans le réseau des points de vente automatisés qui émaille l'ensemble des sims goréens. Dans les jeux de rôle goréens, les joueurs doivent s'équiper de vêtements, d'accessoires et de *scripts*. Tout cela est disponible à la vente dans des marchés prévus à cet usage. La plupart des marchés se situent dans les antichambres du jeu, c'est-à-dire dans les espaces non diégétiques servant de transition entre le monde du joueur et la diégèse. Dans ces antichambres, les joueurs n'incarnent pas leur personnage. Toutefois, certains marchés se situent dans des zones destinées au jeu de rôle, dans lesquels, cette fois, les joueurs incarnent leur personnage. Parmi ces marchés, certains respectent la diégèse de Gor et se présentent sous la forme de foires médiévales. Comme on le voit le marché diégétique reproduit ci-dessous (figure 3). Alors que d'autres marchés sont émaillés de figures disruptives (figure 4). On constate, en effet, plusieurs artefacts atopiques, points de vente automatisés liés en un vaste réseau innervant les jeux goréens (en rouge sur l'image). Les transactions commerciales ont lieu en *Linden dollars*, la monnaie virtuelle de *Second Life*, convertible en devises réelles. Dès lors, le joueur oscille entre les cadres diégétique et social, entre les niveaux spatiaux que sont la diégèse et la structure formelle du jeu, cette dernière étant contaminée par des schémas spatiotemporels relevant du non-lieu réticulaire.

Figure 3. Marché goréen diégétique



Figure 4. Marché diégétique avec bornes pour la vente automatisée



8. Conclusion

La coprésence de la diégèse et de la structure formelle au sein des jeux de rôle en ligne est rarement harmonieuse et devient souvent le

lieu de mise en tension de configurations spatiales incompatibles. Si toutes deux constituent les dimensions essentielles de l'expérience vidéoludique du joueur, leur coexistence problématique n'en demeure pas moins disruptive pour celle-ci, en raison de l'incohérence que ce couplage entraîne. Toutefois, ce que le jeu perd en cohérence, il le gagne, sur le plan textuel, en richesse et en profondeur, tout entier pénétré qu'il est par la socialité. Cette richesse et cette profondeur textuelles sont celles-là même qui appellent la mise en chantier d'une sociocritique des jeux vidéo ou, dans la lignée de la mésologie (ou étude des milieux), d'une mésocritique (Duret, 2017, à paraître).

Avant de terminer, je voudrais attirer votre attention sur une autre forme de tensions en jeu dans les sims goréens. Selon Eddo Stern (2002), il existe dans les jeux vidéo en ligne une importante demande, auprès des joueurs technophiles pour ce qu'il appelle des privilèges cyberculturels, tels que les accès à des espaces non-cartésiens ou la régénération sans fin du corps, et ce, même dans les jeux de type médiéval-fantastique, peu compatibles avec ces privilèges. La demande de privilèges cyberculturels témoigne du déséquilibre ontologique toujours plus grand entre les corps animal et médial et paraît incompatible avec le fantasme de démediation. Qui plus est, les privilèges cyberculturels accordés par les jeux en ligne pointent vers une conception post-humaine de l'individu, le post-humain pouvant être conceptualisé comme un être « dont les capacités excèdent si radicalement celles des humains actuels qu'il n'est plus, de manière inambigüe, un humain selon nos standards actuels⁸ » (Joel Garreau, cité dans Wolfe, 2009, XIII). Les personnages se voient donc dotés, dans les limites diégétiques des jeux goréens, d'extensions technologiques qui en font sinon des post-humains : pensons d'abord à l'hybridité homme-machine représentée par un avatar aux comportements procéduralisés, de même qu'aux caractéristiques physiques externalisées dans des inventaires et paramétrables à l'aide d'interfaces logicielles. Pensons ensuite à la dimension prothétique des réseaux atopiques des jeux en ligne qui étendent les sphères d'action et d'influence du joueur à une échelle macrosociale, soit, en ce qui nous concerne, à l'échelle de la communauté goréenne, composée de dizaines de milliers de membres.

⁸ « whose basic capacities so radically exceed those of present humans as to no longer be unambiguously human by our current standards » (cité dans Wolfe, 2009, XIII)

Pensons enfin à la dématérialisation de l'être humain, débarrassé de son enveloppe charnelle et devenu une somme de flux informationnels transférable sur des supports électroniques, rencontrant les fantasmes des transhumanistes les plus radicaux, à l'instar des extropiens.

Il serait donc pertinent d'étudier comment l'imaginaire techno-optimiste du post-humanisme, très présent chez les artisans de l'industrie vidéoludique, migre et s'inscrit dans la diégèse des jeux en général et des jeux médiévalistes en particulier.

Remerciements

Nous remercions le Fonds de recherche Société et culture du gouvernement du Québec, de même que le Conseil de recherches en sciences humaines du gouvernement du Canada, grâce au concours desquels nos recherches ont été menées.

Bibliographie

Angenot, M. (1989). *1889, Un état du discours social*. Longueuil : Le Préambule.

Augé, Marc. (1992). *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris : Seuil.

Augé, M. (2010). Retour sur les « non-lieux » : Les transformations du paysage urbain, *Communications*, (87), 171-177.

Bédard, M. (2002). Une typologie du haut-lieu, ou la quadrature d'un géosymbole, *Cahiers de géographie de Québec*, 46(127), 49-74.

Berque, A. (2000). *Écoumène : introduction à l'étude des milieux humains*. Paris : Belin/Reclus.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge : The MIT Press.

Douzou, S., et Wilson, K. (2009). *Une histoire des médias de communication*. Québec : PUQ/Télé-Université.

Duret, C. (2014). Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne, *Revista Contracampo*, (29), 84-108.

Duret, C. (2015). Figures disruptives et cadres de l'expérience vidéoludique dans les JRPEV goréens, *Sciences du jeu.org*, (3), 14 p.

Duret, C. (2016). Penser les frontières des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel. Le cas des jeux de rôle goréens de Second Life. Dans H. Hachour, N. Bouhaï et I. Saleh (dir.), *Frontières numériques et artefacts* (63-108). Paris : L'Harmattan.

Duret, C. (à paraître, 2017). The Trajectivity of Virtual Worlds: Virtuality as Part of the Milieu. Dans M. Khosrow-Pour (dir.), *Encyclopedia of Information Science and Technology*, 4th edition. Hershey: IGI Global.

Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality*, New York : Harcourt Brace.

Ferré, V. (2010). Introduction (1). Médiévalisme et théorie: pourquoi maintenant?, *Itinéraires : Littérature, textes, cultures*, « Médiévalisme, modernité du Moyen Âge », 2010(3), 7-25.

Fine, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago et Londres : University of Chicago Press.

Foucault, M. (1994). *Dits et écrits IV (1980-1988)*. Paris : Gallimard.

Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil.

Goffman, E. (1974). *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. New York : Harper & Row.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York et Londres : New York University Press.

Honegger, T. (2010). (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? *Itinéraires : Littérature, textes, cultures*, « Médiévalisme, modernité du Moyen Âge », 2010(3), 61-72.

Jameson, F. (2007). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. Paris : ENSBA Éditeur.

Larue, A. (2010). Le médiévalisme : entre hypnose numérique et conservatisme rétro. *Itinéraires : Littérature, textes, cultures*, « Médiévalisme, modernité du Moyen Âge », 2010(3), 87-96.

Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole, tome 1 : Technique et langage*. Paris : Albin Michel.

Letson, R. (1978). Introduction. Dans P. J. Farmer, *Green Odyssey*. Boston : Gregg Press.

Lynch, K. (1999). *L'image de la Cité*. Paris : Dunod.

Mattelart, A. (2008). *La mondialisation de la communication*. Paris : Presses universitaires de France.

Norman, J. (1992). *Le tarnier de Gor*. Paris : J'ai lu.

Selling, Kim. (2004). Fantastic Neomedievalism. Dans D. Ketterer (dir.), *Flashes of the Fantastic : Selected Essays from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts* (211-218), Westport et Londres: Praeger Publishers.

Smith, D. A. (1996). No More Gor: A Conversation with John Norman: part one, *The New York Review of Science Fiction*, 8(92).

Stern, E. (2002). A Touch of Medieval : Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-playing Games. Dans F. Mayra (dir.), *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere : Tampere University Press.

Suleiman, S. R. (1983). *Le roman à thèse ou l'autorité fictive*. Paris : Presses universitaires de France.

Virilio, P. (1984). *L'espace critique*. Paris : Christian Bourgois Éditeur.

Wolfe, Cary. (2009). *What is Posthumanism?* Minneapolis : University of Minnesota Press.