

Titre : *Brouillage et subversion du fantasme de démediation : une analyse sociocritique du corps comme figure du non-lieu dans les jeux de rôle goréens*

Auteur : Duret, Christophe

Fonction : Doctorant au programme d'études françaises

Institution d'appartenance : Université de Sherbrooke

Les jeux vidéo, les jeux en ligne massivement multijoueurs et les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (voir Duret 2014) participant de la culture néomédiévaliste, de *The Elder Scrolls* à *World of Warcraft*, en passant par *Dark Age of Camelot*, témoignent, à l'instar des œuvres littéraires et cinématographiques apparentées, du goût du public pour un Moyen Âge perçu comme à la fois plus authentique, moins complexe et plus proche de la nature que ne l'est le monde moderne. Ces jeux, devenant pour les joueurs sinon des utopies, du moins des hétérotopies (Foucault 1994 [1984]), sont traversés par ce que nous appellerons le « fantasme de démediation », une volonté de connaître une expérience dépourvue des filtres et intermédiaires déshumanisants de la modernité (technologie, médias, économie de l'immatériel...). Or, une analyse sociocritique des jeux néomédiévalistes nourrie par l'analyse des cadres de l'expérience, de Goffman (1991), par une ontologie de l'être basée sur le déséquilibre entre les corps animal et médial, de Berque (2000), et la géosymbolique, met au jour un brouillage de l'expérience de démediation par l'intrusion d'un imaginaire social teinté par les non-lieux surmodernes (Augé 1992) à portée surmédiante, qui subvertit les hétérotopies (pseudo)médiévales des jeux.

À l'aide de l'analyse de documents porteurs de traces indirectes du jeu (discussions sur des forums de joueurs, blogues, *fanzines*, etc.) et de l'observation participante, nous avons analysé les tensions entre la démediation et la surmediation dans les jeux de rôle goréens organisés dans *Second Life* et adaptés des romans les *Chroniques de Gor*, de John Norman. Dans un tel cadre, nous avons décrit les modalités d'oscillation des joueurs entre les cadres de l'expérience vidéoludique (les cadres social, diégétique, ludique, méta-ludique et herméneutique) et entre les différents niveaux spatiaux des jeux goréens (interface, environnement virtuel, structure formelle, diégèse...) qui rendent possible l'intrusion de la surmediation surmoderne dans un univers diégétique inspiré par une culture médiévale caractérisée par une condition démediée. Le corps de l'avatar apparaît, dès lors, comme une figure disruptive¹ susceptible d'engendrer de telles oscillations. Ainsi, c'est tout un univers de représentations surmodernes que le corps convoque avec lui dans le jeu : corps légal (l'avatar faisant l'objet d'un contrat entre le développeur et le joueur), corps médial (hybride transhumain, à la fois technologique et symbolique), corps vu comme un ensemble de flux informationnels (ce que rend évident la téléportation) et ainsi de suite.

¹ L'adjectif « disruptif » est à prendre au sens métaphorique, la rupture de cadre entraînée par une figure disruptive menant à la conjonction de deux ou plusieurs cadres de l'expérience, lesquels, normalement parallèles, ne sont plus cloisonnés.

À cette étape, notre recherche connaît certaines limites, dans la mesure où nous avons peu interrogé les motivations des joueurs. Or, il serait pertinent de comparer nos résultats avec les propos de ces derniers par le biais d'entrevues semi-dirigées, par exemple. Toutefois, en étudiant des manifestations ludiques à la fois par des traces indirectes et des observations directes, et en conjoignant la perspective sociocritique à l'analyse des cadres, notre démarche permet d'aborder les jeux de rôle en ligne à la fois comme un texte et une expérience vidéoludique.

Références bibliographiques :

AUGÉ, Marc. (1992). *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 149 p.

BERQUE, Augustin. (2000). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin, 272 p.

DURET, Christophe. (2014). Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : définition et enjeux théoriques. Sherbrooke. Mémoire de maîtrise, Université de Sherbrooke, 167 p. [En ligne], <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67> (Page consultée le 14 mars 2014).

FOUCAULT, Michel. (1994 [1984]). « Des espaces autres », *Dits et écrits IV (1980-1988)*, Coll. « Bibliothèque de philosophie », Paris, Éditions Gallimard, p. 752-762.

GOFFMAN, Erving. (1991). *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Le sens commun », 573 p.