

## **Entre jeux vidéo et rites [TITRE]**

Le jeu vidéo peut-il être approché au rite? Voilà une façon abrupte d'introduire mon interrogation, dont la réponse semble pourtant très simple si l'on regarde du côté de ces joueurs qui, en ligne, cumulent les heures de jeux comme on le fait avec celles de travail. Le jeu vidéo serait aussi ritualisé que peut l'être une pratique religieuse puisque dans les deux cas, on y retrouve des individus endoctrinés par deux formes de culte. C'est une vision qui est rependue, mais qui, comme nous le verrons, s'avère beaucoup trop simpliste, d'autant plus qu'elle implique un certain mépris que se partagent tant le jeu vidéo que le rite.

Afin de mettre en perspective jeux et rites, je tenterai d'abord de définir les deux termes que je considérerai sous leur aspect conceptuel, puisqu'il s'agit de grands concepts utilisés à toutes les sauces. Nous verrons que le rapprochement est effectivement possible, bien qu'il subsiste une distinction quant à la nature des deux mots. Par la suite, je m'intéresserai plus particulièrement au jeux vidéo et aux nouveaux rites, lesquels nous le verrons, peuvent être rapprochés sous leur aspect formel, mais surtout ontologique. Ontologique, puisque ces pratiques évoluent dans un même contexte difficile à cerner, celui de la modernité.

### **Première partie : Entre jeux et rites**

#### **Vers une définition du jeu...vidéo**

Le jeu est une notion complexe à laquelle il est difficile d'attacher une définition concise, ou du moins, qui saurait renvoyer à une image homogène de ce qu'est un jeu. Or, l'intérêt ici n'est pas tant de proposer une nouvelle définition que d'en considérer une qui saurait prendre en compte le jeu vidéo. Des penseurs tels que l'historien néerlandais Johan Huizinga et le sociologue français Roger Caillois ont fait école en proposant des essais visant à élaborer une définition du jeu chez le premier et une classification chez le second<sup>1</sup> : ces dernières sont toujours utilisées au sein de différents travaux de recherche ayant pour attache le ludique. Par contre, ces notions ont montré certaines limites pour définir de nouvelles pratiques ludiques, ici vidéoludiques, comme l'ont démontré les travaux de doctorat de Delphine

---

<sup>1</sup> Je parle ici d'*Homo Ludens*, essai sur la fonction sociale du jeu (Huizinga 1938), ainsi que *Les jeux et les hommes* (Caillois 1957)

Grellier (2008) et ceux de Maude Bonenfant (2010) ; je réfère donc le lecteur à ces travaux pour une relecture complète de ces auteurs.

De façon générale, plusieurs obstacles rendent difficile l'élaboration d'une définition uniforme du jeu. D'abord, il s'agit d'un terme qui s'est ancré de façons distinctes à travers l'histoire, comme l'a démontré Roberte Hamayon (2012), en prenant pour exemple la dépréciation du «jouer» par l'église chrétienne à travers le temps. Plus encore, il y a la dichotomie à la base même du terme «jouer», laquelle fut maintes fois mise en évidence dans la littérature (Juul 2005 ; Hamayon 2012). L'anglais explicite mieux cette dichotomie entre le «play», que l'on saurait rapprocher à la *paidia* de Caillois ou à une activité déréglée visant l'épanouissement des sens et le «game», se rapprochant plutôt du *ludus*, soit le caractère réglé et arbitraire d'une activité ludique. Ces deux aspects sont contradictoires et nous emmènent sur deux terrains différents alors que la plupart des définitions se concentrent sur l'un ou l'autre, à la lueur de l'objet d'étude dont il est question. Ces différents objets d'étude m'emmènent à la troisième difficulté possible qui est celle des disciplines. Les différentes disciplines ont des façons divergentes d'aborder le concept du jeu, qu'on pense aux mathématiques et à la théorie des jeux, à la psychologie cognitive et au jeu comme apprentissage, ou à l'anthropologie, qui s'est dissociée du jeu pour s'intéresser à des cadres plus fixes comme le sport ou le rite (Hamayon *op.cit.*, 27-50).

Puisqu'il faut bien s'attacher à une définition du jeu pour les besoins de l'exercice, j'utiliserai celle proposée par Jesper Juul dans son ouvrage *Half-Real* (2005). Ce dernier critique la classification établie par Caillois en la considérant trop large et en propose une qui à mon avis s'applique plus directement au jeu vidéo et à sa pratique. Son modèle du jeu est constitué des critères suivants :

- La présence de règles ;
- De résultats variables et quantifiables ;
- D'une valeur assignée aux résultats possibles ;
- D'un effort du joueur ;
- D'un attachement [émotif] par le joueur aux résultats ;
- De conséquences négociables. (Ma traduction, p.37)

Face à la définition de Caillois, celle-ci est un peu plus restrictive et met plutôt accent sur la jouabilité, perspective se rapprochant de l'*agôn* (soit l'aspect compétitif et réglé du jeu) beaucoup plus que des autres catégories définies par le sociologue. Selon l'auteur, ces critères seraient en mesure de

définir le jeu et si nous les appliquons au cas du jeu vidéo, ceux-ci demeurent les mêmes sauf qu'ils s'actualisent de manière légèrement différente. Les règles sont désormais contrôlées par la machine et c'est elle qui devient arbitre quant aux finalités du jeu. La jouabilité propre au domaine vidéoludique permettant désormais la simulation, la valorisation des résultats est désormais floue dans le cas de certains jeux où les finalités n'abordent pas nécessairement la dichotomie entre le bon et le mauvais. De plus, l'espace-temps se trouve transformé alors que des mondes virtuels sont créés et se trouvent hors de contrôle du joueur, créant une séparation où les conséquences n'ont plus nécessairement un impact direct sur le monde réel. Enfin, c'est l'effort du joueur qui se trouve transformé de par la nature propre au dixième art.

### **Quant à une définition large du rite<sup>2</sup>**

Je m'intéresserai ici à la définition que l'anthropologie a faite du concept de «rite», laquelle s'est progressivement constituée à travers les données issues du corpus ethnographique. L'analogie peut à première vue sembler étrange, soit d'étudier un phénomène culturel à la base occidentale (le jeu vidéo) en utilisant un concept qui a d'abord été défini dans un contexte non occidental, mais comme nous le verrons, le rituel comme objet de recherche s'avère à être un outil méthodologique tout à fait pertinent permettant d'aborder une facette analytique particulière de l'activité vidéoludique.

D'abord, le rite se présente comme une activité très formalisée : possédant ses propres codes et dont les actions s'articulent autour de symboles fortement marqués. On a qu'à penser à une messe traditionnelle ou un quelconque rituel des plus variés comme on en retrouve de plus en plus pour s'en rendre compte, il s'agit de pratiques fortement codifiées. Ce dernier est habituellement constitué de séquences, d'étapes, s'articulant dans une mise-en-scène soigneusement préparée et correspondant à une série de règles implicite au rite en question : on peut ainsi parler du caractère morcelé du rite. Ce dernier présente aussi un aspect répétitif, où soigneusement mises en place, les actions rituelles sont standardisées et reprises à travers un ordre bien établi. Le déroulement d'un rite est donc prévisible puisqu'il se base sur une série d'étapes bien ancrées, lesquelles devront être minutieusement respectées afin que l'activité prenne forme, qu'elle aboutisse à son but et puisse apporter un sens aux pratiquants qui s'y soumettent. Quant à la question ontologique, les anthropologues et autres chercheurs en sciences

---

2 Cette définition a été élaborée à l'aide des notions et auteurs enseignés dans le cours ANT 6020, L'imaginaire, donné par Robert Crépeau durant l'hiver 2012 à l'Université de Montréal.

humaines ont toujours tenté de comprendre ce pour quoi on s'adonne à des pratiques rituelles. Faisant l'aller-retour entre empirisme de terrain et philosophie, certains ont fourni des éléments de réponses intéressants, même s'ils ne font pas nécessairement consensus. Turner, l'un des grands théoriciens du rite, propose une approche teintée d'un certain fonctionnalisme, où le corps social, dont les différentes parties afficheraient un certain déséquilibre, serait en mesure de créer une stabilité à travers les pratiques rituelles (Turner 1972). Au niveau social, le rite serait donc en mesure d'unifier les individus d'une société, alors séparés par les contingences sociales. Quant au point de vue de l'individu, Turner s'inspire des propositions freudiennes où en proie à des besoins affectifs qu'il ne peut combler, ce dernier tente de faire un pont entre le monde du sensible et celui de l'intelligible, alors qu'il se trouve démuné face à ce dernier. Pour Lévi-Strauss, le rite serait une réponse à un découpage entre le monde discontinu (celui de tous les jours) et continu (celui d'origine, d'autrefois), alors que les catégories qui ont cours dans une société donnée sont abolies lors de la pratique rituelle. Ce découpage serait, selon l'anthropologue, la réponse à une anxiété logique innée à la rationalité humaine. Chez les deux auteurs, la pratique implique donc un retour aux origines communes et où sont par le fait même abolies les frontières habituelles, celles du quotidien. C'est à cette origine que fait allusion Lévi-Strauss (1971) lorsqu'il parle du monde continu, celui où tous étaient égaux et où l'homme était unifié avec la nature, avant que s'opère une stratification de l'ordre social. Suite au rite, l'individu se trouve transformé alors que fut effectué un passage (d'où les rites de passage) entre le stade de l'«avant» et celui de l'«après».

### **Des jeux vers les rites ou vice et versa**

Le parallèle entre jeu et rites a été approché par plusieurs auteurs il y a une cinquantaine d'années et semble profiter d'un regain à mesure que notre société se ludifie<sup>3</sup>. Huizinga nous offrait déjà quelques pistes de réflexion lorsqu'il considérait l'influence du jeu sur la culture tandis que c'est plutôt l'inverse qui était étudié à travers le corpus ethnographique. On y présentait alors le jeu en lien avec les diverses institutions sociales, qu'il soit politique, où le résultat aura un impact sur l'organisation sociale, ou bien

---

3 J'affirme ici que le rapport au jeu est de plus en plus présent dans nos sociétés et ce, dans ses diverses sphères et institutions. Patrick Schmoll (2010, 31) croit que l'augmentation des moyens de production avec la venue du régime fordiste a augmenté la part de temps dédiée aux activités non utiles, de façon à ce que le jeu ait perdu son statut de pratique futile. Il croit aussi que la mondialisation a créé un désenchantement face au monde, soit l'impression que l'on a tout vu et qu'il ne subsiste plus de mystères susceptibles de nous «enchanter», d'où l'intérêt des mondes virtuels.

religieux, où la pratique apparemment ludique est en dialogue direct avec des entités surnaturelles<sup>4</sup>. Or, Huizinga, mais surtout Caillois alors qu'il prendra le relais, tenteront d'élargir le concept «jeu» de sorte qu'il devienne un outil susceptible de mieux comprendre la culture, la société. L'entreprise peut sembler à première vue dérisoire, surtout si l'on se base sur la vision qu'est celle du sens commun, voyant le jeu comme objet de divertissement improductif, mais s'avèrera pourtant féconde jusqu'à ce jour. Toutefois, l'anthropologie se concentrera plutôt sur le rite dans le but d'en développer une plus grande spécialisation en s'intéressant plus précisément aux structures d'interaction, devenant le centre de ses observations (Hamayon *op. cit.*, 35-38). Le rite peut sembler plus explicite et fécond au niveau interactionnel, mais comme nous le verrons plus tard, c'est un critère qui perd de sa véracité à mesure que se complexifient les productions vidéoludiques.

De façon générale, peut-on affirmer que le rite est une forme de jeu? Au risque de décevoir le lecteur, je crois qu'il n'en est rien et que l'intérêt d'un tel comparatif réside moins en l'élaboration d'une unité ou d'une division franche que du constat de similitudes et dissimilitudes relatives à l'union de ces deux termes. En fait, autant les termes peuvent s'apparenter que se distancier en lien à leur contexte d'usage : ces derniers doivent plutôt être considérés selon des airs de famille en lien à leurs formes de vie, conformément à la théorie des jeux de langage Wittgenstein<sup>5</sup>. C'est en effet l'argument que Pierre Lucier (2008) propose en affirmant que les deux termes sont condamnés à une relation de parenté due à une rupture sémantique à la base même des mots : soit la liberté et la fantaisie versus la régulation et l'ordre. Autrement dit, il s'agit des pôles que sont la *paidia* et le *ludus* associés au jeu tel que défini par Caillois, sauf que dans ce cas, le rite ne saurait, toujours selon Lucier, être assimilable qu'au *ludus* (rappelons-nous que le rite est fortement codifié et régulé). Cette dichotomie fut d'ailleurs relevée par Claude Lévi-Strauss dans *La pensée sauvage* (1962, 44-47) alors que le penseur français a

---

4

Pour qui s'y intéresse, voir le chapitre cinq de Caillois (*op. cit.*).

5 Tant de pratiques se situent entre le jeu et le rite, pensons par exemple à une partie de hockey : dans la ruelle ou à la patinoire du coin, elle saura rester dans la sphère du jeu. Donnons-lui une autre finalité, alors qu'elle devient définitive autant pour les joueurs qui ont la chance de gagner une compétition, ou les spectateurs qui sont venus encourager leur équipe favorite : on se rapproche ainsi du rite. La notion de jeu de langage devient ici pertinente puisqu'on comprend que selon leur contexte d'usage, les mots «jeu» et «rite» sont susceptibles de converger ou non. Comme son nom l'indique, le jeu de langage est un «jeu» et suppose donc des règles, soit ces formes de vie dont j'ai parlé qui viennent alors changer le rapport entre les mots.

considéré certaines différences fondamentales entre le rite et le jeu. Selon lui, le rite serait propice à l'union alors qu'il part d'un contexte où les acteurs sont inégaux tandis que le jeu serait propice à la séparation entre gagnant et perdant, alors qu'il part d'un contexte où les acteurs sont égaux devant les règles établies. Jacques Pierre, professeur à l'Université du Québec à Montréal (UQAM) en religion, reprenant en partie les propos de Lévi-Strauss, affirme que : « Le jeu part d'une structure pour produire l'événement ; et le rite s'appuie sur l'événement pour produire de la structure. La détermination de la règle du jeu est faite pour produire de l'indétermination. Et l'indétermination dont se saisit le rituel est faite pour produire de la détermination.» (2008, 48-49) Enfin, François Gauthier (2008), aussi à l'UQAM au département de science des religions, croit que ce qui sépare jeu et rite est relatif à la place qu'on donne aux questions des fondements : le pourquoi. Ce questionnement serait inhérent aux rites, mais selon le chercheur, absent dans la pratique de jeux.

Or, on voit à travers ces arguments qu'une dichotomie fondamentale semble se créer entre les deux concepts. Si c'est le cas, pourquoi rapprocher les termes alors qu'on «sait» d'avance que jeux et rites nous réfèrent à des réalités différentes? Pourtant, la perspective n'en est pas moins intéressante et peut s'avérer tout à fait pertinente afin d'entrevoir une pratique sous le joug autant du jeu que du rite, comme c'est le cas dans l'ouvrage *Des jeux et des rites* (2008), auxquels ont participé Lucier, Pierre et Gauthier, précédemment cités. En fait, je rejoins ici le point avancé par Lucier qui affirme que l'intérêt d'un tel exercice relève du constat d'airs de famille alors que comme nous le verrons dans la seconde partie de ce travail, la division n'est pas toujours franche. C'est en ce sens que la dichotomie entre ces deux concepts relativement mal définis, mais hautement porteurs de sens, est susceptible de nous fournir un autre angle d'approche face aux thématiques étudiées. Ces concepts permettent d'explicitier l'objet étudié (soit une pratique quelconque) sous une nature autre, ou du moins, au travers d'une perspective externe grâce aux concepts, conformément à la définition que fait Gilles-Gaston Granger de la science<sup>6</sup>.

## **Seconde partie : Le jeu vidéo : pratique ritualisée ou rituel?**

### **Vers une nouvelle expérience médiatique**

---

6 Je me base ici sur la lecture que fait Jacques Hamel (2010) de l'épistémologie proposée par Granger.

Remontons d'abord à l'époque des premières machines à sous ou coin-op (pour *coin-operated*), précisément à celles de *pinball* (ou machine à boule) qui connaîtront un grand succès. Il s'agissait alors d'une machine de jeu imitant le jeu de bagatelle, où le joueur, après avoir propulsé sa balle, faisait face au hasard (*alea*) quant au pointage qu'il se verrait attribué selon la trajectoire effectuée par cette dernière. Face à des pressions gouvernementales où ces machines seront notamment proscrites de l'état de New York puisqu'elles favoriseraient les paris, les concepteurs de chez *Gottlieb* introduiront les *flippers* donnant un plus grand contrôle au joueur. Le *pinball* passe alors de jeu de hasard à jeu d'aptitude (*agon*), devenant moins susceptible de stimuler les paris que les compétitions entre pairs. Or, les premières générations de jeux commercialisés suivront ce modèle autant au travers les bornes d'arcade que des consoles domestiques où l'expérience suivra le modèle qu'est celui d'émergence, proposé par Juul (*op. cit.*). Un jeu dit d'«émergence» est caractérisé par son ensemble de règles simples et limitées permettant une grande variation au fil des parties jouées, selon l'interaction du joueur. Des jeux comme *Pong* (Atari 1972) ou *Donkey Kong* (Nintendo 1981) en sont de bons exemples puisque sans fin (au sens scénarique), le défi est caractérisé par le nombre de points obtenus (directement dans le premier cas, puisque le jeu se pratique à deux, ou par parties superposées dans le second). Le jeu se caractérise ici par la compétition directe, comme l'atteste par exemple le film *The Kings of Kong a Fistfull of Quarter* (Seth 2007), où certains joueurs tentent d'obtenir le meilleur pointage afin de devenir les maîtres du jeu ou comme l'atteste la célèbre expression : «*to beat the game*»<sup>7</sup>. Un peu plus tard se développeront peu à peu des jeux offrant une jouabilité progressive, où contrairement à l'émergence, elle se caractérise par une série de règles complexes auxquelles le joueur doit se plier, offrant donc peu de malléabilité à ce dernier. Ce modèle de la progression est quelque peu complémentaire à l'implémentation d'éléments narratifs au jeu vidéo : le média affichant une remédiation<sup>8</sup> de plus en plus grande au cinéma, mais aussi à la littérature et à la bande dessinée. Cela dit, on verra apparaître à travers le corpus vidéoludique des jeux d'aventure où le défi est moins d'obtenir un pointage plus élevé que son

---

7 Pour en savoir plus ou avoir une version étoffée, voir [www.ypineault.com/dk.html](http://www.ypineault.com/dk.html), où je mets en contexte un jeu de l'époque (*Donkey Kong*) et en fait l'analyse.

8 J'utilise le terme conformément à la définition qu'en font Bolter et Grusin (1999), selon laquelle les nouveaux médias sont en dialogues avec ceux qui les ont précédés et ont pour but de remodeler, voire améliorer ces derniers.

précédent record que de réussir une séquence proposée par les concepteurs du jeu dont il est question. Les jeux textuels de même que ceux à interface graphique, tous deux grandement populaires sur ordinateur au début des années quatre-vingt-dix, sont des exemples éloquents du modèle de progression : le joueur ne dispose pas d'une grande liberté d'action et doit effectuer une série d'actions à la manière d'un casse-tête.

Ces deux facettes vidéoludiques en viendront à se combiner à mesure que se complexifieront les diverses productions : d'un côté l'émergence offrira des possibilités de plus en plus grandes au joueur dans des univers virtuels gigantesques alors que la progression sera vectrice de grandes quêtes et de scénarios complexes. Le joueur est de plus en plus porté à s'identifier aux personnages que proposent les différentes mises en scène de même qu'à prendre place dans cet univers féérique ou fantastique, lequel débouche sur une nouvelle série de pratiques. De son côté, Internet prendra part à la transformation de la pratique en liant les joueurs entre eux : la pratique étant devenue plutôt solitaire alors que le marché domestique est devenu le moteur de l'industrie du jeu face à l'arcade, en voie de disparition à la fin des années quatre-vingt-dix. Prenant d'abord place dans les jeux de tirs à la première personne et de stratégie en temps réel, la pratique en ligne du jeu vidéo prendra de plus en plus d'ampleur jusqu'à aboutir à la création des MMOG (pour *Massively Multiplayer Online Game*, ou jeux en ligne massivement multijoueurs). Ces jeux prennent place dans un univers virtuel en ligne complexe où se côtoient des milliers de joueurs : l'expérience individuelle se trouve par le fait même transformée alors que la pratique du jeu implique une socialisation qui lui est propre. C'est ce développement qui stimulera les sciences humaines et sociales à intégrer de plus en plus le jeu vidéo comme objet d'étude à travers les diverses disciplines.

### **Spectature et jouabilité**

Le jeu vidéo, on le sait désormais, affiche une remédiation aux médias qui l'ont précédé et avant d'analyser ce dernier dans une perspective sociale plus large, il convient donc de se questionner sur l'ontologie de la pratique vidéoludique. Comme c'est le cas lorsqu'on considère le rite, le jeu peut être approché de par son aspect pratique, mais aussi sémiotique (Mäyrä 2009). Je m'intéresserai ici à la pratique même du jeu que je tenterai de mettre en perspective face au rite, tous deux sous leur aspect formel afin d'être en mesure par la suite de questionner le sens que peut prendre une telle pratique.



D'abord, il convient de se demander en quoi le jeu vidéo se différencie des médias dont il tient en partie ses origines. Si l'on prend comme exemple le cinéma, est-ce que la spectature d'un film peut être vue sous l'angle pratique du rite? L'approche sémio-pragmatique du film, telle que proposée par Roger Odin (2000), propose que le spectateur n'est pas passif face à une représentation cinématographique : un double jeu s'effectue entre le ce dernier, qui à l'aide de son bagage fait sens des images qui lui sont proposées et le réalisateur, qui présente sa version des faits, à travers une mise en phase. Certains auteurs vont plus loin en proposant une approche sémio-phénoménologique du cinéma, laquelle stipule que le corps est sollicité à travers la spectature, comme c'est le cas dans le film d'horreur où la peur prend place chez le spectateur qui s'identifie aux personnages et à leurs émotions<sup>9</sup>. Ces approches théoriques démontrent qu'une activité pouvant sembler anodine peut vite se transformer en pratique porteuse de sens qui ont poussé des chercheurs comme Marc Joly (2008 ; 2009) à considérer certains liens de parenté entre le rite et la spectature au cinéma. Ce dernier a emprunté le concept de hiérophanie par Mircea Eliade, lequel se définit par une manifestation du sacré à travers des objets appartenant au monde naturel et c'est par ce lien que se créerait une cosmologie, laquelle sera actualisée par des activités performatives : les rites. Selon lui, ce concept pourrait être traduit en cinéphanie afin de considérer le monde cinématographique, où à travers le constat d'une certaine réalité vis-à-vis la platitude du quotidien, le spectateur se voit enclin à vouloir recréer ces espaces fictionnels. La cinéphanie se produit alors que le spectateur effectue une relecture du film, tente de revivre cette réalité à travers des expériences transmédiatiques ou la consommation de produits dérivés. Sachant que le jeu vidéo propose une approche de plus en plus cinématographique (autant au niveau formel que narratif), je crois que cette vision du spectateur est applicable afin de définir en partie ce qu'est l'expérience vidéoludique. Une part, puisqu'en passant du septième au dixième art, s'ajoute la jouabilité.

La jouabilité vient transformer l'expérience de spectature alors que le joueur participe désormais à l'action où en prenant place dans la trame narrative, il est maintenant en mesure de modifier le déroulement de celle-ci. Comme l'affirme de façon éloquente Steven Poole : « Au cinéma, le monde m'est projeté; dans le jeu vidéo, je suis projeté dans le monde.» (Cité dans Perron 2009) À l'instar du rite, le jeu vidéo se présente sous le morcellement et la répétition tels que définis plus tôt : le joueur se soumet à des règles mises en place dans le programme sous une série d'algorithmes qu'il est contraint de

---

<sup>9</sup> Bien qu'il n'utilise pas l'expression sémio-phénoménologie, Jean-Marie Schaeffer (1999) fait état de la question à travers le phénomène de la fiction. Concernant plus précisément le film et le jeu vidéo d'horreur, voir Perron (2009).

suivre dans l'ordre prescrit par les concepteurs. Si le nombre de règles s'est multiplié (ou étendu) au fil de l'évolution vidéoludique, il n'en demeure pas moins que le joueur demeure limité dans ses possibilités, malgré la grande malléabilité qui lui est désormais permise. Ces parallèles formels entre jeux et rites pourraient être multipliés puisque dans leur pratique, tous deux impliquent une mise en scène régulée, sans quoi ni un ni l'autre n'aurait lieu. Toutefois, si l'on porte notre regard au-delà de la forme pour considérer le sens que revêtent les deux pratiques, l'argument tend à se complexifier. De plus en plus, comme le constate Philippe Mora (2005, 234-235), on utilise le vocabulaire du religieux lorsqu'on considère les pratiques vidéoludiques : cela est selon moi révélateur de l'image qui peut être associée à la pratique du jeu vidéo, notamment celle des *gamers*<sup>10</sup>, mais surtout du sens même que porte une telle activité. Autrement dit, ce rapport au religieux suppose deux visions : la première est souvent péjorative et relative à la forme des pratiques religieuses (laquelle nous avons jusqu'ici traitée) et la seconde, concerne les raisons que sous-tendent de telles pratiques. Considérant la pratique vidéoludique (mais s'appliquant tout autant au religieux), Maxime Coulombe affirme qu'«il serait aisé mais réducteur et simpliste d'y voir une régression à un mythique narcissisme primaire, c'est-à-dire d'une dissolution complète de la subjectivité dans un environnement parfaitement englobant.» (2010, p.68-69)

### **Une pratique porteuse de sens**

En effet, les tenants de la panique morale entourant le jeu vidéo ont souvent été garants d'une critique sévère envers les joueurs alors qu'on voit une tendance inverse chez ces chercheurs qui, pris par la fascination des nouvelles technologies, ont considéré de manière utopique ces produits culturels. Dans un cas comme dans l'autre, on ne présente qu'une fraction de la réalité et on généralise à outrance les pratiques vidéoludiques sous un même voile. Comme je l'ai dit un peu plus haut, la complexité des nouvelles productions a par le fait même complexifié les pratiques qui en découlent. Si les premiers jeux vidéo relevaient plutôt de l'*agôn*, pour reprendre la typologie de Caillois, ceux-ci ont évolué afin d'inclure de plus en plus le joueur sous une pratique ressemblant à la *mimicry*.

Passons du côté de cette *mimicry*, laquelle se réfère au processus du «faire semblant». Les jeux de rôle, à travers lesquels le joueur simule un personnage s'insérant dans une trame narrative dictée par le maître de jeu, présentaient déjà une jouabilité de la sorte, stimulant l'immersion du joueur dans ces

---

10 Nom désigné aux joueurs dont le rapport au jeu se traduit par la passion.

mondes féériques aux accents tolkienniens. Ceux-ci seront adaptés en jeux vidéo en reprenant les mêmes thématiques tout en conservant l'accent mis sur la prise d'un rôle par le joueur, ce dernier ayant une grande marge de manœuvre pour définir le personnage qu'il incarne. Delphine Grellier, dans sa thèse de doctorat de sociologie (2008), démontre que l'adaptation des jeux de rôle en jeux vidéo de rôle (ces derniers qui aboutiront aux MMORPG ou *Massively multiplayer online role playing game*) donne une plus grande accessibilité à la pratique «rôliste». En effet, si les jeux de rôle possédaient un public plus restreint (*ibid.* ; Trémel 2001, 290), celui-ci gagnera en ampleur au travers ces mondes en ligne. La sociologue, de même que Patrick Schmoll (2010) pour ne nommer que ceux-ci, ont démontré que le modèle classique du jeu proposé par Huizinga et réinterprété par Caillois ne couvre pas la réalité qu'est celle de ces nouvelles pratiques vidéoludiques. En effet, peut-on affirmer que la pratique de ces «nouveaux» jeux demeure entièrement futile, fictionnelle et intégrale, c'est-à-dire bornée au jeu lui-même et seulement au jeu? Plus important encore, les contraintes du jeu sont de moins en moins visibles, au sens où les nouvelles productions se rapprochent de plus en plus (du moins quant à leurs idéaux) à la *paidia* de Caillois. Si la panique morale entourant le jeu vidéo ciblait plutôt la violence inhérente à ces derniers dans les années quatre-vingt-dix, c'est envers leur caractère addictif qu'ils feront armes, alors que des jeux comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) compteront de plus en plus d'adeptes, y investissant de nombreuses heures de jeu. La frontière entre réel et irréel, de même qu'entre le productif et l'improductif devient de plus en plus poreuse et la définition de Jesper Juul, telle que présentée en début de texte, incorpore bien cet aspect à sa définition du jeu. Or, il convient de se demander, à l'instar des critiques des industries culturelles qui se sont intéressés à la question, ce qui stimule les joueurs à prendre part à ces mondes virtuels.

N'ayant pas l'intention d'offrir une véritable réponse à la question, je crois qu'un rapprochement au rite est ici possible et intéressant pour mieux comprendre le phénomène. À cet effet, Maxime Coulombe dans son essai *Le monde sans fin des jeux vidéo*, propose une série d'arguments très pertinente. Dans un contexte de modernité où les gens, dans le silence, s'imposent leurs propres contraintes, toujours insatisfaits et en quête de sens, certains choisiront le jeu vidéo comme moyen de fuite (*op. cit.*, 61-72). Alors que la religion tente de donner sens à des questions fondamentales, la fuite vers des mondes féériques permet de mettre de côté ces dernières en prenant place dans un espace où tout est clair pour l'individu, où ce dernier sera en mesure d'accomplir certains faits et d'en éprouver satisfaction. Déconnectés? Pas tout à fait puisque les joueurs sont liés entre eux, mais au gré d'une

socialisation s'adaptant aux pratiques ludiques qu'on retrouve dans ces jeux<sup>11</sup>. Le sociologue Bart Simon (2011) emprunte une conception phénoménologique et intersubjective de l'imagination qu'il applique au jeu vidéo où cette dernière serait une activité productive de la conscience. Derrière l'imagination il y a une intentionnalité, laquelle précède le problème qu'est celui de la réalité s'opposant à l'irréalité : on peut ainsi parler d'une intentionnalité de l'irréel<sup>12</sup>. Grâce à son interactivité, le jeu fournirait une grande souplesse et rendrait tangible ce grand vivier qu'est l'imagination sociale. Autrement dit, les joueurs sont en mesure d'être socialement autres, sans pour autant être déconnectés puisque les pratiques qu'ils entreprennent en ligne sont volontairement irréelles et reflètent donc les intérêts (partagés) du joueur. L'examen des pratiques vidéoludiques en ligne est révélateur, notamment dans les jeux de rôle, où les joueurs alternent entre l'interprétation du personnage qu'ils incarnent et leur personne propre, détachée du monde virtuel. Il s'agit d'une dualité omniprésente où d'un côté, le joueur sera en mesure de «jouer» son personnage textuellement ou à l'aide de mimiques automatisées (danse, rire, expressions variées) et de l'autre, traiter d'un plan de match pratique et technique en vue d'aller à la chasse aux monstres. Si les arguments de Coulombe cités plus haut me semblent pertinents, je crois qu'il demeure important de constater que ces univers virtuels produisent leurs propres contraintes sociales, lesquelles sont mises en place conjointement à l'imagination sociale (notons que je parle ici des pratiques des joueurs en rapport au jeu et non des limites régulatrices de la production même).

### **Vers de nouveaux rites?**

---

11 Socialisation qui a d'ailleurs grandement stimulé les chercheurs en sciences humaines et sociales ces dernières années, voir les travaux du groupe de recherche *Homo Ludens* de l'Université du Québec à Montréal.

12

Ce point de vue rejoint celui du philosophe Jean-Marie Schaeffer (*op. cit.*), lequel stipule que la représentation n'implique pas la question de ce qui est vrai ou faux. Celle-ci repose sur des facultés mentales qui sont les mêmes, qu'on se représente un objet fictionnel ou réel, un cheval ou une licorne par exemple, le mécanisme est le même. Ce type d'arguments s'insère dans la polémique opposant mimétisme et antimimétisme, datant au moins des écrits platoniciens et qui s'actualise toujours dans notre société. Ce genre de questions s'est imposé aux divers médias qui impliquent la mimétique : du théâtre à la photo, du film au jeu vidéo.

Matt Hills, dans son ouvrage *Fan Cultures* (2002), stipule que dans un environnement désormais séculaire, les manifestations du sacré (de même que son discours) émergent de partout et de ce fait, les productions culturelles deviennent un terreau fertile pour y voir émerger des pratiques néoreligieuses. Sous le voile de la modernité, ce contexte qu'on dit nouveau et qui transforme autant nos rapports sociaux que notre individualité propre, se dégage une nouvelle conception du monde qui n'est plus attribuable aux dogmes ou récits qui nous entourent. Devenu cliché, ce concept conserve toutefois un certain potentiel pour ce qui est de considérer les pratiques sociales dont les fondements tendent à nous échapper. Or, autant les nouveaux rites que les jeux vidéo peuvent être vus sous cette optique puisqu'ils représentent en quelque sorte un défi explicatif semblable. Des auteurs comme Michèle Fellous (2001) par exemple, s'intéressent à ces nouveaux rites et au sens qu'ils revêtent alors qu'ils se différencient de plus en plus de la définition classique. Celle-ci constate que dans un contexte où le temps nous glisse entre les mains, les individus recherchent une assise à travers le rite qui permet de créer un marquage dans leurs vies. Ce marquage permet de rendre moins abrupte les passages que nous subissons à plusieurs reprises au cours de notre existence par un certain enracinement, alors que ce contexte moderne rend poreuses les différentes séquences vécues (enfance/adolescence, étude/travail, vie personnelle/travail, divertissement/ productivité, etc.). Le nouveau rite comme le jeu vidéo pourraient être perçus comme des réponses à ces questions issues de quêtes individuelles, puisque c'est désormais l'individualité qu'on tente de définir dans le contexte de modernité. Les deux instances mettent en place des cosmologies qui, bien que distinctes, impliquent des valeurs semblables : force, courage, désir, harmonie, équilibre, cohésion, etc. Dans le rite, on se réfère surtout à des entités, forces ou puissances de nature autre qui sont sollicitées à travers la pratique rituelle et confèrent un certain pouvoir aux individus de même qu'un statut renouvelé. L'individu prenant part au rituel, en ressort plus fort avec une vision transformée où certaines choses ont été officialisées, marquées, déterminées ; il est meilleure position pour comprendre le monde qui l'entoure. Dans le cas d'un MMORPG, on se réfère aussi à une cosmologie impliquant des entités outre nature avec lesquelles on prend contact à l'aide de notre avatar (l'extension du moi). L'activité en est une possiblement moins formelle que le rite, d'autant plus que tous les joueurs ne s'y intègrent pas au même niveau, il serait donc négligeable que de présenter le phénomène de façon homogène. Par contre, pour un joueur qui joue le jeu et s'y immerge : lorsqu'il passe au mode «hors ligne», est-il en position de mieux comprendre le monde? Plus encore, les différentes phases du rite proposées par Arnold Van Gennep (1909), soit préliminaires, liminaires et postliminaires sont-elles applicables à l'expérience vidéoludique? Cette question prend part à une

interrogation philosophique plus grande, à savoir : est-ce que les expériences internes vécues par le biais de divers médias nous permettent de mieux comprendre la réalité qui nous entoure, admettant que l'expérience médiatique fait office de coupure avec ce dernier? Cela dépend du statut qu'on donne à la fiction, si elle est en mesure de transcender l'activité ludique qu'elle implique à la base de ses représentations. Une anthropologie du jeu vidéo aurait du terrain à faire de ce côté, soit à travers un retour au concept de jeu qui, comme on a pu le voir ici, intègre bel et bien ces éléments d'interaction qu'on a étudié au niveau du rite.

## **Conclusion**

Au-delà du fait que l'on puisse rapprocher formellement les deux pratiques que sont les rites et les jeux, j'espère avoir démontré que les aspects ontologiques de ces dernières sont susceptibles de converger vers un idéal commun, puisqu'ils prennent place dans un contexte semblable. Il serait abusif d'affirmer que les jeux vidéo, autant que les nouveaux rites, sont des pratiques libres, mais je crois avoir démontré que tous deux pointent vers un idéal de liberté individuelle, et ce, même s'ils demeurent des pratiques contraintes par des règles. Depuis quelques années, il semble y avoir une frénésie autour du terme «nouveau» : qu'on parle des nouveaux médias ou des nouveaux rites, ces objets d'études nous permettent une plus grande marge de manœuvre puisqu'ils tardent à se cristalliser autour de théories fixes, pour le meilleur et pour le pire<sup>13</sup>. Néanmoins, ces nouveaux objets nous ramènent souvent à des questions qui elles, datent des premiers écrits philosophiques et ce texte n'y fait pas exception. Ici, s'opposent la fiction et le sacré que j'ai actualisés à travers leurs manifestations dans notre société. Je ne voudrais pas négliger la pertinence d'une analyse de ces phénomènes sous l'effigie d'une pratique nouvelle, au contraire, il s'agit selon moi d'une perspective nécessaire afin de situer ces derniers dans un cadre historique. Toutefois, l'euphorie entourant ces grands changements ne doit pas nous faire oublier que la source de ces derniers en est la transition entre deux stades et qu'il est nécessaire de considérer le premier afin de comprendre le second.

## **BIBLIOGRAPHIE**

---

13 L'étude du jeu vidéo tend progressivement à s'associer à la *game theory*, laquelle je traite plus en détail dans un autre travail, disponible au <http://ypineault.com/etudesjv.html> .

- Bonenfant, Maude. *Sens, fonction et appropriation du jeu : l'exemple de World of Warcraft*, Thèse de doctorat en sémiologie présentée à l'Université du Québec à Montréal, 2010.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Gallimard, col. Folio essais, 1967 (1957).
- Coulombe, Maxime. *Le monde sans fin des jeux vidéo*. Presses universitaires de France, col. La nature humaine, 2010.
- Fellous, Michèle. *À la recherche de nouveaux rites*. L'Harmattan, col. Logiques sociales, 2001.
- Gauthier, François. « Jeux et rituels dans le paradigme du don », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) *Des jeux et des rites*, Montréal, Liber, 2008 : 57-70.
- Gordon, Seth. *The king of kong : a fistful of quarters*. 79 min., DVD, 2007.
- Grellier, Delphine. *Les pratiques ludiques de simulation de rôles : reflet et trajet de l'esprit du temps*. Thèse de doctorat en sociologie, Université Paul-Valéry - Montpellier III, 2008.
- Hamayon, Roberte. *Jouer : une étude anthropologique*, La Découverte, col. Bibliothèque du MAUSS, 2012.
- Hamel, Jacques. *Woody Allen au secours de la sociologie*. Economica, col. Méthodes des sciences sociales, 2010.
- Hills, Matt. *Fan Cultures*, Routledge, 2002.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard, col. Tel, 1988 (1938).
- Joly-Corcoran, Marc. « Le spectator religiosus et le jeu rituel de la spectature au cinéma », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) *Des jeux et des rites*, Montréal, Liber, 2008 : 173-184.
- \_\_\_\_\_. « The Matrix : cult fandom, Neo et l'affect adolescent », dans Lachance, Jocelyn et al. (dir), *Films cultes et cultes du film chez les jeunes : penser l'adolescence avec le cinéma*, Les presses de l'Université Laval, 2009, p.123-129.
- Juul, Jesper. *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*, The MIT Press, 2005.
- Kline, Steven, Nick Dyer-Whiteford and Greig De Peuter. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal McGill-Queen's University Press, 2003.
- Lévi-Strauss, Claude. *La pensée sauvage*. Pocket, col. Évolution, 1990 (1962).
- \_\_\_\_\_. *Mythologiques tome 4 : l'Homme nu*. Pocket, col. Évolution, 1971.

Lucier, Pierre. « Jeux et rites : de la règle à la vie », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) *Des jeux et des rites*, Montréal, Liber, 2008 : 21-30.

Mäyrä, Frans. « Getting into the game : doing multidisciplinary games studies », dans Perron, Bernard et Mark J.P. Wolf (dir.), *The video game theory reader 2*, Routledge, 2009 : 313-330.

\_\_\_\_\_. *An introduction to games studies : Games in culture*, SAGE publications, 2008.

Mora, Philippe, Tony Fortin et Laurent Térnel. *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. L'Harmattan, col. Champs visuels, 2005.

Odin, Roger. *De la fiction*. De Boeck université, col. Arts et cinéma, 2000.

Perron, Bernard. « Le lecteur de théorie du jeu vidéo », dans Craipeau, Sylvie et al. (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Questions de communication, série actes 8, 2010 : 15-26.

\_\_\_\_\_. « The survival horror : the extended body genre », dans Perron, Bernard (dir.), *Horror video games*, MacFarland & company inc, 2009 : 121-144.

Pierre, Jacques. « Le jeu, le réel et le possible », dans St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.) *Des jeux et des rites*, Montréal, Liber, 2008 : 31-56.

Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction?*. Éditions du Seuil, col. Poétique, 1999.

Schmoll, Patrick. « Jeux sans fin et société ludique », dans Craipeau, Sylvie et al. (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Questions de communication, série actes 8, 2010 : 27-42.

Simon, Bart. « Socialisation et imagination sociale dans les jeux vidéo en ligne », dans Perraton, Charles et al. (dir.), *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Les presses de l'Université de Montréal, 2011 : 67-84.

St-Germain, Philippe et Guy Ménard (dir.). *Des jeux et des rites*. Liber, Montréal, 2008.

Trémel, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris, Les presses universitaires de France, col. Sociologie d'aujourd'hui, 2001.

Turner, Victor. *Les tambours d'affliction*, Gallimard, col. Bibliothèque des sciences humaines, 1972.

Van Gennep, Arnold. *Les rites de passage*, A. et J. Picard, 1981 (1909).



