



HAL
open science

Le chaman de l'ours : une figure du "healer [soigneur]" nordique dans les jeux en ligne

Laurent Di Filippo

► To cite this version:

Laurent Di Filippo. Le chaman de l'ours : une figure du "healer [soigneur]" nordique dans les jeux en ligne. 3e journée d'étude Images du Savoir Pratique : les figures de l'informaticien et du médecin dans les récits de fiction populaires contemporains, Maison interuniversitaire des sciences de l'homme d'Alsace (Misha; Université de Strasbourg), Jun 2016, Strasbourg, France. pp.209-232. hal-01935711

HAL Id: hal-01935711

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01935711>

Submitted on 28 Nov 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Sous la direction de
Catherine Allamel-Raffin, Sylvie Allouche,
Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich

Informaticiens et médecins dans la fiction contemporaine

3. Exploration

© Néothèque, 2017
7 place d'Austerlitz, 67000 Strasbourg
<http://www.neotheque.com>
ISBN 978-2-35525-352-2

Publié avec le concours de l'Université de Strasbourg



Sommaire

Préface	7
<i>par Catherine Allamel-Raffin, Sylvie Allouche, Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich</i>	
L'informaticien	
Portraits de l'informaticien en déviant	13
<i>par Philippe Clermont & Elsa Poupardin</i>	
L'initié et le novice : la double image de l'informaticien amateur et le recours à la métaphore religieuse dans la presse micro-informatique (fin des années 1970 – début des années 2000)	33
<i>par Benjamin G. Thierry</i>	
L'informaticien : une fiction du traitement de la langue	57
<i>par Maxime Amblard</i>	
Apports croisés entre fiction et théorie du <i>Dark Side</i> en entreprise : le cas de la fiction <i>The Challenger Disaster</i> (2013)	79
<i>par Jean-Pierre Dumazert & Vincent Helfrich</i>	
Jean Perdrizet : inventeur de chimères cybernétiques	105
<i>par Sara Touiza-Ambrogiani</i>	
Le médecin	
Savoir, ignorance, transgressions et déviances : les conditions de la pratique médicale. À propos de <i>La mort de Dante Lazarescu</i> de Cristi Puiu	135
<i>par Jean-Christophe Weber</i>	
Rebelles malgré eux ? Quelques personnages de médecin dans l'œuvre d'Osamu Tezuka	157
<i>par Catherine Allamel-Raffin & Jean-Luc Gangloff</i>	

Une urgentiste en crise : savoir, autorité et genre, dans le roman de Kristof Magnusson, <i>Arztroman</i> <i>par Françoise Willmann</i>	179
De la crise à la déviance : le cas du médecin Thomas Brenner dans le roman de Ketil Bjørnstad, <i>De udødelige</i> <i>par Françoise Willmann</i>	195
Le chaman de l'ours : une figure du « healer [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne <i>par Laurent Di Filippo</i>	209
La représentation des médecins à la télévision : ce qui est montré, ce que les jeunes en font <i>par Christine Bignon</i>	233
Extension du domaine de l'exploration	
L'alchimie dans le manga Fullmetal Alchemist : savoirs pratiques au service de l'État ou voie vers la déviance ? <i>par Johanna Gouzouazi</i>	259
Institutions simiennes ou humaines, mêmes combats ? Analyse de la saga <i>La Planète des Singes</i> <i>par Jean-Luc Gangloff & Vincent Helfrich</i>	283
Gaston Lagaffe, ou les noces subversives de l'incommunication et de l'ironie de l'objet <i>par Pascal Robert</i>	311
Les auteurs	327
Les résumés	335
Table des Matières	343

Le chaman de l'ours : une figure du « healer [soigneur] » nordique dans les jeux en ligne

Laurent Di Filippo

Partir à l'aventure comporte des risques ! C'est pourquoi toute équipe d'aventuriers qui se respecte doit compter dans ses rangs quelqu'un capable de soigner les blessures éventuelles de ses compagnons. Ce type de répartition des compétences au sein d'un groupe est présent dès le premier jeu de rôle *Donjons et dragons*, dont le système de classification de personnages influence les jeux d'aventure sur ordinateur jusqu'aux récents jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG). *Age of Conan: Hyborian Adventures*, un MMORPG inspiré des aventures du barbare Conan et conçu par l'entreprise norvégienne Funcom, ne fait pas exception. Dans ce jeu en ligne, les joueurs peuvent choisir d'interpréter un des personnages soigneurs appartenant à l'archétype de « prêtre », généralement désigné par le terme anglais « healer ». Le « chaman de l'ours » est le représentant nordique de cette catégorie de personnages et son étude permet de mener une réflexion sur les représentations de l'institutionnalisation et de la déviance dans une production culturelle contemporaine. Il permet de saisir comment une représentation d'altérité et de déviance est devenue une représentation classique des jeux d'aventure contemporains. En retour, elle pose la question de savoir comment se définit la norme par rapport à laquelle la déviance est construite.

Dans un premier temps, je reviendrai brièvement sur quelques étapes de la formation des représentations actuelles du chaman suivant ce que j'appelle des processus d'universalisation. Pour ce faire, je partirai des premières occurrences du terme qui évoquent les peuples toungouses pour arriver à son universalisation dans les années 1960 et son influence sur les pratiques *New Age*. Puis, je montrerai comment le chaman de l'ours participe aux « procédures de structuration » (Bensa 2006, p. 276) du jeu *Age of Conan: Hyborian Adventures*. Les catégorisations utilisées par les concepteurs montreront de quelle manière cette figure du soigneur

situe les peuples nordiques comme représentatifs d'une forme de déviance ludiquement assumée, faisant référence à des stéréotypes géographiques vieux de deux millénaires. En effet, le chaman de l'ours est conçu comme un soigneur à la marge par rapport à d'autres personnages de la catégorie « *healer* », dont la fonction sociale est essentiellement un rôle de support dans les batailles de groupe (Bainbridge 2013, p. 109). Enfin, pour éviter une réflexion trop empreinte de déterminisme médiatique, qui découlerait d'une analyse limitée au contenu du jeu, je présenterai certains modes d'appropriation des joueurs.

En termes méthodologiques, cette étude s'appuie principalement sur les travaux d'observation participante et de veille menés durant un doctorat qui traite de la réception de la mythologie nordique des récits médiévaux scandinaves dans les productions culturelles, prenant comme cas d'étude *Age of Conan*. L'approche choisie est *anthropo-communicationnelle*, empirique et qualitative. Ce travail est aussi l'occasion de poursuivre les réflexions entamées lors de travaux précédents (Di Filippo & Schmoll 2013 ; Di Filippo 2014) sur l'usage de formes et figures mythico-religieuses dans les jeux vidéo, et du rapport entre jeu et sacré.

1. Chaman : découverte du terme¹ et diffusion

1.1 Du chaman sibérien au New Age : étapes d'un processus d'universalisation

Rappelons pour commencer quelques grandes lignes de « l'histoire culturelle » (Znamenski 2007) du terme « chaman ». Dans son acception courante, il fait référence à un « soigneur, chef spirituel, ritualiste, guide pour les âmes, conteur de chanson et acteur performeur dramatique » (Jilek 2005, p. 9). Ce terme est emprunté à la langue toungouse evenki et pourrait être traduit par « excité » « agité » ou « élevé ». La racine *sama-*, dont il est issu,

¹ On parle souvent d'origine d'un mot. En réalité, l'expression peut induire en erreur car il est impossible de remonter aux origines d'un tel phénomène social. Je reprends donc ici le terme de R. Hamayon (2015, p. 15), qui parle de « découverte » du chaman. Dans une optique anthropo-communicationnelle, cela implique de tenir compte des acteurs pour qui le terme constitue une découverte.

évoque un animal en rut qui remue l'arrière-train. Dans les premiers écrits, « faire le chaman » est une activité qui désigne le fait de « danser et de chanter lors de rituels » (Hamayon 2015, p. 96-97). Le terme apparaît en anglais vers 1690², sans doute emprunté à l'allemand, et en français en 1699 sous la forme « Schaman », pour désigner les soigneurs de peuples sibériens (Rey 2012, p. 656).

Une des premières occurrences écrites apparaît dans les récits de l'archiprêtre Avvakum rédigés entre 1672 et 1675. Ce dernier présente le chaman comme un magicien qui fait appel aux démons et qui, après avoir sacrifié un bélier, saute, danse et se roule par terre, l'écume lui sortant de la bouche. L'archiprêtre voit le chaman comme un concurrent. Par analogie, il associe ses activités à des pratiques religieuses, mais il les considère comme diaboliques et maléfiques (Narby & Huxley 2009, p. 29-31 ; Jilek 2005, p. 9). L'auteur développe une vision christiano-centrée que l'on retrouve couramment lorsqu'il s'agit de caractériser des pratiques considérées comme païennes (Borgeaud 2013, p. 50). Toutefois, selon Andrei A. Znamenski (2007, p. 5), les textes russes participèrent moins à la diffusion du terme que ceux des explorateurs germaniques. L'ouvrage *Noord en Oost Tartarje* [Tartarie du Nord et de l'Est] de Nicolaas Witsen, publié pour la première fois en 1692, semble avoir contribué à construire une représentation occidentale du chaman³. L'auteur le qualifie de « prêtre du diable » et le représente avec des bois sur la tête et des griffes au pied. Le terme « prêtre » renvoie à une catégorie d'individus appartenant à l'ordre religieux dans le catholicisme. Dans ces premières occurrences, le chaman constitue une figure de l'altérité. La déviance se construit au travers d'un double processus : d'un côté, une similarité de fonction en tant que devin, prophète ou prêtre de sa communauté, et, de l'autre, une différence d'affiliation ou d'allégeance. Il fait appel au Diable ou aux démons plutôt qu'à Dieu. À cela s'ajoute une différence dans l'expression de la relation qui s'installe : le chaman s'agite et crie, alors que, pour les chrétiens à cette époque, la prière se fait plutôt dans le

2

http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=shaman&searchmode=none, consulté le 13/08/2014.

³ Notons cependant que Witsen ne s'est pas rendu lui-même en Sibérie, mais de nombreux savants étrangers seront plus tard invités à la cour de Russie.

recueillement. Par opposition, on découvre alors le regard de ceux qui décrivent le phénomène, membres d'une institution porteuse de normes et de jugements de valeur, l'Église chrétienne.

Quelques années plus tard, le Tsar Pierre le Grand, premier empereur de Russie, va à la fois inciter fortement les populations à se convertir au christianisme, et chercher à faire un inventaire de son empire par l'exploration et la collecte d'objets en s'inspirant des sciences d'Europe (Hamayon 2015, p. 20-21). Il s'agit de pratiques proches de celles des cabinets de curiosité du XVII^e siècle qui se développent en Europe, et des techniques utilisées plus tard par les naturalistes. Dans les rapports de certains de ces savants, on retrouve l'idée que le chaman « correspond à un prêtre » (Hamayon 2015, p. 20). La plupart de ces explorateurs voient dans les pratiques des chamans des impostures. On retrouve cette interprétation dans l'encyclopédie de Diderot et d'Alembert. Les chamans y sont présentés comme des « imposteurs » exploitant la crédulité des leurs, en prétendant pouvoir entrer en contact avec le Diable. Ils sont associés aux « jongleurs », terme qui désigne, à cette époque, des magiciens des nations dites sauvages, qui peuvent faire appel aux génies bienfaisants pour guérir les maladies. En effet, la jonglerie est présentée comme une « chose mauvaise, folle, vaine et fausse ». D'un côté, on constate une volonté de compilation de connaissances, puisque les encyclopédistes souhaitent proposer un savoir qui se veut global, complet et faisant office d'autorité et, de l'autre, la vision ainsi développée s'appuie sur un point de vue chrétien qui se veut universel et qui rattache les pratiques autres à des diableries ou à des impostures. Les chamans sont alors des figures de déviance par rapport à la vérité des scientifiques.

Au XIX^e siècle, avec le romantisme, la figure se fait plus positive. Le chaman est considéré comme un « noble magicien » proche de la nature. Il est alors « l'artisan d'un rapport d'harmonie avec le monde naturel » (Hamayon 2015, p. 25). Cette vision participe à une idéalisation du passé qu'il faut mettre en rapport avec la valorisation des origines caractéristique de cette période. Toutefois, elle se développe dans une culture livresque de l'Europe occidentale, loin des observations pouvant être faites sur le terrain. Le chaman va être assimilé à d'autres formes d'altérité connues à travers le monde par association avec un certain primitivisme. Notons néanmoins qu'au début du XX^e siècle, l'anthropologue Arnold Von Gennep récuse l'usage du terme « chamanisme » en ce

qu'il peut conduire à penser qu'il s'agit d'une forme de religion, tout en reconnaissant une similarité de pratiques parmi les peuples qu'il appelle « demi-civilisés » (Narby & Huxley 2009, p. 63-64). Il rapproche alors les chamans des sorciers.

La fonction de guérisseur a aussi donné lieu à plusieurs « interprétations psychothérapeutiques » (Hamayon 2015, p. 28), notamment celle selon laquelle il participe à la cohésion du lien social, même quand on le considère comme étant malade, hystérique ou épileptique fou, voire psychopathe (Jilek 2005, p. 10 ; Hamayon 2015, p. 27-45 ; Znamenski 2007, p. 79-120), autrement dit, hors normes. Cette pathologie est souvent associée à un caractère primitif. Wolfgang G. Jilek (2005, p. 10) voit dans ces interprétations une double erreur, eurocentrique et positiviste.

Au début de la seconde moitié du XX^e siècle, plusieurs travaux vont avoir une influence importante sur les représentations du chaman en tant que figure universelle et sur le mouvement *New Age*. Mircea Eliade, historien des religions, développe des réflexions autour de l'idée d'expérience religieuse, thème récurrent de ses différents textes. Eliade (1968 [1951], p. 15) s'oppose à Van Gennep en ce qu'il considère le chamanisme comme une religion. Ses « techniques archaïques de l'extase » renvoient aux notions de sacré et d'expérience religieuse qu'il appelle « hiérophanie ». Selon cet auteur, il y aurait un éternel recommencement dans chaque hiérophanie (*ibid.*, p. 13), qui permet un retour aux origines et qui sert à retrouver le « sens premier » des choses, c'est-à-dire leur « vrai sens ». Comme l'explique Znamenski (2007, p. 171), la plupart des chercheurs aujourd'hui considèrent son ouvrage comme un traité romantique ou néo-romantique⁴. Dans le cadre du présent travail, il est important de noter que la traduction de son ouvrage en anglais fut à l'origine de la réussite de l'auteur dans ce domaine et influencera nombre de recherches qui suivront (Hamayon 2015, p. 43-45).

Quelques années plus tard, un auteur influencé par Mircea Eliade, Carlos Castaneda, va avoir un succès considérable et ses livres participeront à la diffusion des représentations de la figure du chaman auprès d'un large public et non pas seulement du public universitaire. Ses ouvrages sur le sujet sont considérés comme des

⁴ Pour un regard critique sur l'ensemble des travaux de Mircea Eliade, voir l'ouvrage de D. Dubuisson (2008).

best-sellers (Znamenski 2007, p. 189). Tout aurait commencé lors de travaux pour lesquels un de ses enseignants d'anthropologie avait dit qu'il donnerait une bonne note aux étudiants capables de trouver et d'interviewer un Indien. Castaneda aurait alors rencontré un homme appelé Don Juan Matus, auprès duquel il aurait reçu un enseignement chamanique et qui devint le personnage central de ses ouvrages. Sa formation consiste à absorber des plantes hallucinogènes provoquant des visions qui permettent d'atteindre une réalité au-delà de la réalité ordinaire, et en une recherche intérieure menant à un développement personnel. Andrei A. Znamenski montre que le fameux Don Juan serait une invention fictive de l'auteur. Néanmoins, Castaneda exerce une influence considérable sur le mouvement *New Age*. La figure du chaman est alors rattachée à la mise en place d'une contre-culture qui s'oppose aux idéaux de progrès censés représenter l'Occident. Ces derniers ont été mis à mal après la Seconde Guerre mondiale, et durant la guerre froide et la décolonisation d'après-guerre, événements qui remettent en question les points de vue eurocentrés (Jilek 2005, p. 14). Le chaman devient alors une figure de contestation de l'hégémonie intellectuelle et religieuse.

1.2 Des « processus d'universalisation »

Le terme chaman est l'objet d'une diffusion linguistique qui s'est faite progressivement. Désignant au départ une figure du devin dans la langue evenki, il s'est progressivement imposé pour désigner les hommes médecins, voyants, prophètes ou prêtres de tous les groupes considérés comme primitifs et non civilisés par les Européens. En quelques siècles et à travers des emprunts successifs, le terme connaît une généralisation proche de celles qu'on observe à propos des termes mythe, sacré, *totem*, *tabou* ou encore *mana*, empruntés à diverses langues, puis généralisés. On assiste à des *processus d'universalisation*, c'est-à-dire des *procédés par lesquels, par abstraction et assimilation, une idée ou un phénomène est présenté comme étant valide en tout temps et en tous lieux*. Ces phénomènes s'observent également dans les productions culturelles contemporaines, comme le manga *Shaman King* (Takei 1998 – 2004) dont le cœur de l'intrigue est lié à l'universalité de la figure du chaman. L'étude des processus d'universalisation doit être complétée par l'analyse des positionnements qui s'opposent à la vision universelle défendue par

certain discours⁵. Citons à titre d'exemple les fondamentalistes protestants, qui considèrent toujours le chamanisme comme une pratique diabolique.

Les pratiques dites chamaniques furent qualifiées de démoniaques par l'Église chrétienne tout comme celles des Indiens d'Amérique⁶. Ces dénominations marquent une opposition entre christianisme et paganisme, et doivent bien entendu être mises en lien avec le rôle de l'Église dans la colonisation. Il n'est alors guère surprenant que ces pratiques aient connu un renouveau d'intérêt lors de la décolonisation et particulièrement dans les pratiques *New Age* que Wolfgang G. Jilek (2005, p. 9) attribue à un recul de la domination occidentale, sensible jusque dans les sciences sociales. Le chaman constitue tout d'abord un marqueur d'altérité utilisé par les Occidentaux, puis il va progressivement se transformer en une figure d'identification car il acquiert un statut positif lié à la recherche des origines, porteuses d'une vérité profonde pour des personnes se plaçant en rupture avec certains dogmes. Sur le long terme, on observe une évolution, certes non uniforme, mais néanmoins sensible, d'une définition en tant que pratiques déviantes vers une forme d'institutionnalisation. Cette dernière peut se présenter comme scientifique, c'est le cas par exemple des travaux de Mircea Eliade, ou religieuse dans le cas du Néopaganisme. Les deux ne sont pas mutuellement exclusives, mais entretiennent un certain nombre de rapports.

Lorsqu'on évoque plus spécifiquement le cas du Nord et de la Scandinavie, les premiers rapprochements entre mythologie nordique et « chamanisme Saami » apparaissent en 1802, puis à nouveau à la fin du XIX^e siècle. Elles vont se développer principalement dans les années 1920-1930 avec des textes comme ceux de Otto Höfler (Schnurbein 2013). Après la guerre, plusieurs théoriciens spécialisés dans l'aire culturelle scandinave reprendront l'idée d'un chamanisme originel indo-européen, suite à l'influence du livre de Mircea Eliade. En s'appuyant sur les travaux de Gloria Flaherty, S. von Schnurbein (*ibid.*, p. 126) propose d'étudier l'histoire du concept afin de comprendre l'évolution de ses usages

⁵ À titre d'exemple, l'universalisation de la catégorie du mythe en tant que catégorie de pensée est remise en cause par certains chercheurs, mais aussi dans certaines langues qui n'utilisent pas de mots basés sur la racine grecque *μῦθος* / *mythos* (Di Filippo 2016, p. 127).

⁶ Wolfgang G. Jilek, *art. cit.*, p. 9.

et ainsi, « notre attention devrait être focalisée sur les intérêts cognitifs que le concept de chamanisme peut servir et les intentions qu'il peut représenter, à la fois à l'intérieur, et, en particulier, à l'extérieur du débat scientifique ». Autrement dit, dans une approche compréhensive, il s'agit de définir les phénomènes auxquels le terme est associé, afin de mieux comprendre la pertinence de son emploi, plutôt que de partir d'une définition essentialiste et exclusive qui consisterait simplement à adopter une position de surplomb cherchant à juger si une pratique doit être considérée comme du chamanisme ou non. L'étude du chaman de l'ours se situe dans la continuité de ce positionnement épistémologique.

2. Le chaman de l'ours et le Nord : manifestation d'une géographie imaginaire eurocentrée

Dans le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs *Age of Conan : Hyborian Adventures*, les joueurs peuvent sélectionner un type de personnage soigneur appelé « chaman de l'ours ». Il ne s'agit donc pas d'un monstre ou d'un ennemi qu'ils affrontent, mais d'une figure qu'ils interprètent.

2.1 Le choix du personnage et la persistance du familier

Avant d'étudier la figure du chaman dans le jeu en ligne, il convient de présenter plus en détail l'univers de jeu afin de comprendre comment ce type de personnage va y être intégré. *Age of Conan: Hyborian Adventures* est un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs développé par l'entreprise norvégienne Funcom. Il est adapté des récits du barbare Conan, un personnage de *fantasy* inventé par Robert E. Howard en 1932 dont les aventures se déroulent durant une période que l'auteur texan appelle « l'âge hyborien » (Besson 2007, p. 100 ; Louinet 2015, p. 17 ; Parsons 2015, p. 58). Cette époque est une version alternative du passé de notre propre monde, avant qu'un grand cataclysme n'en bouleverse la surface. Jeffrey Shanks (2013, p. 13) le décrit comme un « monde fictionnel situé dans un passé préhistorique sombre qui précède l'aube de l'histoire telle qu'elle est attestée ». Dans un essai rédigé en vue de présenter cette période passée, Robert E. Howard lui-même rappelle qu'il ne s'agit pas d'une

théorie historique, mais bien d'un « arrière-plan fictionnel [*fictional background*] » servant de cadre pour les récits des aventures de Conan. Selon lui, le fait d'avoir posé ce cadre lui permettait de donner « plus de réalisme [*aspect of realness*] au personnage et à ses sagas » (Howard 2015 [1938], p. 1). Autrement dit, il souhaite renforcer l'idée qu'il existe un monde au-delà des événements racontés dans ses nouvelles, ce qui correspond à la définition de la diégèse d'Étienne Souriau (Boillat 2009). Le jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs se déroule plus précisément au moment où Conan est souverain du royaume d'Aquilonie.

Contrairement à d'autres productions vidéoludiques, les joueurs n'interprètent pas Conan, mais ils créent leurs propres personnages. Les modalités d'identification sont donc différentes de celles d'une nouvelle, d'un roman ou d'autres jeux vidéo. C'est pourquoi il est nécessaire de détailler certains processus de création de personnage. Contrairement à d'autres jeux se déroulant dans les univers de *fantasy*, tous les personnages sont humains et il n'y a pas d'elfes, de nains, de hobbits ou d'autres créatures non humaines. Le joueur doit tout d'abord choisir un peuple d'appartenance, puis sa classe, autrement dit, sa fonction, qui déterminera une grande partie des actions qu'il peut accomplir. Les joueurs ont le choix entre douze classes de personnages réparties en quatre archétypes (Maraudeur, Soldat, Prêtre et Sorcier). Le chaman de l'ours appartient à l'archétype prêtre.

Le tableau suivant synthétise les choix de peuples et de classes que les joueurs peuvent effectuer au moment de la phase de création de personnage. Il permet de voir comment le Chaman de l'ours se situe par rapport aux autres types de personnages et ainsi d'aborder les « procédures de structuration » du jeu. Je reprends la notion d'A. Bensa (2006, p. 276) par laquelle il désigne des « schèmes construits dans et par la pratique » qui prennent forme dans un certain contexte. Autrement dit, il s'agit de marquer le caractère construit de ces modes d'organisation sociale, qui doit sans cesse être réaffirmé dans les interactions des individus. En effet, cette structure, bien que s'appuyant sur un certain nombre de catégories stéréotypées et sur des œuvres qui précèdent le jeu, est aussi le fruit du travail et des choix des concepteurs et des développeurs de l'entreprise Funcom. De plus, elle est actualisée lors des pratiques ludiques des joueurs.

Archétype	classe	Peuples			
		Cimmérien	Aquilonien	Stygien	<i>Khitai</i>
Maraudeur	Barbare	X	X		
	Éclaireur	X	X	X	X
	Assassin		X	X	X
Soldat	Conquérant	X	X		
	Gardien	X	X		X
	Templier Noir	X	X		X
Prêtre	Prêtre de Mitra		X		
	Fléau de Set			X	
	Chaman de l'ours	X			X
Mage	Démonologue			X	X
	Nécromancien			X	X
	Hérault de Xotli			X	X

Ce tableau permet de constater l'articulation de deux modes de structuration. Tout d'abord, on observe une forme de géographie culturelle que l'on retrouve à la fois dans les peuples jouables et dans les régions de l'espace numérique que les personnages-joueurs peuvent visiter. Les trois peuples disponibles à la sortie du jeu correspondent aux trois grandes contrées mises en scène : la Cimmérie au Nord, l'Aquilonie au centre et la Stygie au Sud. Le *Khitai*, ici en italique, est ajouté dans une extension publiée deux ans après la sortie du jeu et représente l'Extrême Orient. Dans un second temps, les catégories de personnage suivent une typologie classique des jeux de rôle d'aventures avec des archétypes de guerrier, magiciens, prêtre et les roublards, qui sont ici les maraudeurs. Le constat est similaire à celui que font D. Brown et T. Krzywinska (2011, p. 15-16) à propos de *Lord of the Rings Online*, lorsqu'ils suggèrent que « les classes disponibles [...] proviennent plutôt de celles développées dans les jeux de rôle précédents où la

distinction est requise pour des objectifs ludiques que des véritables rôles joués par la communauté du livre et du film » (2008, p. 15-16). Les classes de AOC servent donc plus un objectif de différenciation fonctionnelle que de fidélité aux œuvres de Robert E. Howard.

La répartition des classes informe sur certains stéréotypes raciaux. Dans la version initiale du jeu, seuls les Stygiens peuvent être mages et tous les chamans de l'ours sont des Cimmériens. Cette classification va même plus loin dans les processus de stéréotypage, puisque chaque peuple a accès à une seule classe de prêtre. Un type de religion ou de croyance correspond alors à un peuple et à un territoire. Une telle vision correspond à des stéréotypes que l'on retrouvait déjà dans l'Antiquité, par exemple dans la *Germanie* de Tacite, plus tard chez Montesquieu, puis dans des œuvres de l'époque romantique et dans le nationalisme des productions artistiques et intellectuelles de la fin du XVIII^e siècle et au XIX^e siècle, où le climat est souvent associé aux mœurs et au caractère des habitants.

Dans les nouvelles rédigées par Robert E. Howard, Conan est le seul Cimmérien présent. Ses continuateurs dérogeront à cette règle. Les concepteurs du jeu en ligne ont souhaité donner l'opportunité aux joueurs d'incarner un représentant du peuple du héros qui a donné son nom au jeu. Ses habitants sont alors ceux qui se rapprochent le plus du personnage de l'auteur texan. Lors de la phase de création de personnage, un encadré les décrit et en donne une description physique et morale générale qui sert à poser les bases du stéréotype cimmérien :

« Les Cimmériens sont un peuple de barbares du Nord à la peau claire et aux cheveux sombres. Ils sont réputés pour leur force, leur goût du combat et leur sens de l'honneur. Ils vénèrent le sinistre Crom. La Cimméria est la terre natale du roi Conan. Les Cimmériens se méfient de la magie. Ils ne peuvent pas devenir sorcier. » (*Age of Conan: Hyborian Adventures*, 2008)

Cette description associe origine géographique, caractéristiques physiques, valeurs morales, croyances, superstitions et limites dans les fonctions. Elle caractérise ainsi de manière très stricte un peuple et sa culture. Tanya Krzywinska remarque que, dans *World of Warcraft*, « la plupart des indicateurs culturels de chaque race renvoient au mythe et informent également à la fois sur les tâches liées au *Gameplay* et sur la conception

stylistique des espaces du monde de jeu. » (Krzywinska 2008, p. 128). Les concepteurs cherchent donc à produire une forme de cohérence entre l'aspect narratif du jeu, sa diégèse et ses règles. Ces choix conduisent alors à des procédures de catégorisation des personnages particulièrement rigides qui réifient les représentations eurocentrées évoquées précédemment.

En effet, l'organisation géographique du monde selon Howard s'inspire très fortement de la géographie européenne. Il a d'ailleurs dessiné plusieurs cartes où il superpose le monde de l'âge hyborien et les contours du continent européen de son époque. Ces illustrations permettent de se faire une idée des cultures qui ont inspiré les différents peuples qu'il invente. Comme le note J. Shanks (2013, p. 14), ces associations passent souvent par la description « d'une nation particulière qui se présente de manière appropriée comme similaire à une culture analogue de la "vraie" histoire ». La Cimmérie se situe dans le nord de l'Europe, à cheval entre la Scandinavie et le nord de l'Angleterre.

Dans son analyse des stéréotypes géographiques des mondes de *fantasy*, Lorenzo DiTommaso souligne que

« quant aux mœurs, coutumes et aux langues, Howard les associe inévitablement à l'ethnicité, et par conséquent à leur emplacement géographique. Dans l'Âge hyborien, chaque peuple a ses propres caractéristiques physiques et culturelles et habite des régions distinctes. » (2006, p. 107)

Pour cet auteur, ce procédé correspond à une vision médiévaliste selon laquelle, par le passé, les populations étaient moins mobiles et il y avait une plus grande homogénéité entre leurs membres. Il rajoute que

« le processus de création de monde est crucial dans la fiction fantastique. Un de ses aspects, présent dans la plupart des exemples du genre, est la présentation d'une géographie richement détaillée et cohérente. Comme l'observe Armit, "indépendamment du texte de *fantasy* dont on parle, les frontières et les paramètres restent ses thèmes principaux, et les soucis spatiaux et topographiques ses motifs principaux". » (DiTommaso 2006, p. 107)

Cette caractéristique se retrouve dans d'autres jeux vidéo mettant en scène un univers de *fantasy* où chaque culture est représentée par ses vêtements, sa nourriture, son architecture, une musique particulière, des dialogues et des événements liés à l'histoire générale (Schwartz 2006, p. 316).

Ce type de « géographie eurocentrée stylisée » (DiTommaso 2006, p. 115) a fourni à de nombreux auteurs de *fantasy* un cadre et des personnages tout prêts. Leur usage réifie d'anciens stéréotypes. Le Nord y est souvent composé d'étendues enneigées, le Sud est désertique ou constitué de jungles chaudes. Un grand océan est situé à l'Ouest et des steppes se situent à l'Est. L. DiTommaso (2006) appelle ce phénomène, qu'il retrouve chez de nombreux auteurs, « la persistance du familier ». Il suggère au moyen de cette expression que certaines représentations imaginaires de l'espace géographique persistent sous forme de stéréotypes bien connus et employés dans de nombreuses productions culturelles. Cette persistance du familier se retrouve parfaitement dans les représentations de l'espace du jeu *Age of Conan*, notamment dans les paysages et les couleurs utilisées par les concepteurs. Les régions enneigées de Cimmérie sont majoritairement bleues et blanches, les prairies d'Aquilonie apparaissent dans les teintes vertes et les déserts de Stygie principalement dans les tons jaune et orange. Ainsi, ces représentations reprennent des codes de la période romantique et de la recherche du sublime dans la nature, tout particulièrement dans les régions nordiques. On le constate également dans l'arrière-plan des écrans de sélection des personnages : les Cimmériens sont présentés devant des montagnes enneigées, une pierre gravée se trouve à droite ; les Aquiloniens se trouvent sur un balcon avec une rambarde qui donne sur des collines avec un soleil couchant ; les Stygiens sont debout dans un désert et au loin, on aperçoit une sorte de pyramide et des bâtiments de type moyen-orientaux. Les trois peuples s'inspirent de trois « âges d'or », à savoir la période médiévale pré-chrétienne scandinave, l'Antiquité gréco-romaine et l'Égypte ancienne. Les Cimmériens représentent une forme d'altérité liée à une nature primitive et originelle, représentant une pureté perdue. Par contraste, les sorciers stygiens du Sud disposent d'une connaissance ésotérique, d'un savoir oublié, dangereux et décadent, qui s'ancre dans une lignée orientaliste.

En effet, le jeu manifeste une « géographie imaginée », selon les termes proposés par E. Said (2003 [1978], p. 49) dans son ouvrage *Orientalism*, repris par D. Gregory (1995) et que T. Mohnike (2012) a récemment appliqué aux représentations nordiques. Il n'y a donc pas que l'Orient qui se révèle être l'objet de ce type de construction mentale. À la manière dont Said parle d'orientalisme, certains chercheurs ont proposé récemment le terme

« boréalisme » (Briens 2016) pour qualifier cet imaginaire nordique fait de représentations stéréotypées. Pour ma part, je qualifierai de *géographie imaginée eurocentrée* les procédures de structuration de l'espace d'*Age of Conan*, à la fois à travers les personnages et la mise en scène de leur répartition géographique, ainsi que celle de nombreuses autres œuvres de *fantasy* utilisant des processus similaires. Il est ainsi possible de mettre en avant le point de départ du regard porté sur les figures d'altérité afin de montrer qu'elles ne sont pas uniques, plutôt que d'essayer de les définir de façon substantielle. Cette approche permet de mieux saisir les processus d'« occidentalisation du monde » dont parle Serge Latouche. Ce faisant, le chercheur s'intéresse aux « mécanismes de définition » (Becker 1988, p. 62) en prenant en compte les acteurs d'une institution et la manière dont ils construisent des formes de déviance par leurs propres positionnements et les normes qu'ils impliquent. Dans le cas qui nous occupe, la Cimmérie au Nord et ses habitants prennent sens au sein du jeu en regard de l'Aquilonie qui se trouve au centre et de la Stygie au Sud.

Il convient effectivement de se méfier d'une certaine appétence à survaloriser l'altérité nordique chez les chercheurs scandinavistes. Par exemple, lorsque Régis Boyer affirme que : « le Nord, selon notre mythe, c'est, par définition, l'ailleurs et l'autrement, et par là, tout est dit » (cité par Olsson 2007, p. 179), ou dans les propos de Caroline Olsson disant que « dans la littérature de Fantasy, le Nord représente parfaitement cet ailleurs où tout est possible, où le merveilleux peut s'insinuer à tout moment dans le quotidien » (*Ibid.*).

À lui seul, l'exemple de Conan donne à voir que ces affirmations nécessitent d'être remises en question pour deux raisons. Tout d'abord, comme l'illustrent les textes d'Howard et le jeu *Age of Conan*, le Nord est un ailleurs parmi d'autres. Le Sud, l'Orient ou l'Extrême Orient donnent également lieu à des constructions de représentations d'espaces fantasmés d'altérité. Ensuite, parce que dans le cadre des productions culturelles littéraires et ludiques, ces espaces deviennent aussi des éléments d'identification. Une figure qui était au départ une forme d'altérité, selon les normes de l'observateur chrétien, est devenue une forme d'identification permettant à des joueurs de mettre en scène le fantasme d'une altérité barbare et primitive. Ainsi, du chaman evenki Tongouse au chaman de l'ours d'AOC, plusieurs siècles se sont écoulés durant lesquelles la catégorie chaman a été utilisée

dans des situations différentes, jusqu'à être assimilée et universalisée par certains auteurs, puis utilisée comme figure nordique dans des productions culturelles ludiques.

Enfin, il faut préciser que l'ajout du peuple Khitan à travers l'extension *Rise of the Godslayer*, commercialisée quelques années plus tard, ne change pas la répartition de base, elle se rajoute telle une surcroupe. Le choix d'attribuer la classe de chaman de l'ours comme soigneur de ce nouveau peuple peut faire référence au fait que le terme est d'origine sibérienne. Toutefois, il me semble qu'il faut surtout attribuer ce choix à la difficulté technique de l'équilibrage des classes. En effet, ajouter une classe de personnage avec des capacités propres remet en question l'équilibre des classes entre elles et ne pas léser les joueurs est délicat, alors que le fait d'appartenir à un peuple ou un autre n'a pas de conséquence concrète en termes de règles : cela n'apporte ni bonus ni malus. On peut donc considérer l'extension comme un supplément qui ne remet pas en question les procédures de structuration fondamentales du jeu. Néanmoins, elle établit un lien entre personnages extrême-orientaux et nordiques dans une vision animiste du monde. Le chaman semble mieux s'accorder à l'universalisation des représentations que l'allégeance à une divinité comme Mitra ou Set.

3. Un « prêtre sanglant » [*Bloody priest*]

3.1. Entre Guerrier et soigneur

Dans une interview publiée avant la sortie du jeu, le chaman de l'ours est présenté à plusieurs reprises comme la classe de prêtre la plus orientée vers le combat au corps à corps et est désigné par le terme « prêtre sanglant [*bloody priest*] »⁷. Le caractère violent de ce type de personnage est particulièrement mis en avant. Au sein du jeu, le texte de l'encadré présentant la classe lors de la création de personnage le décrit ainsi :

« Les chamans de l'ours ont hérité de la force colossale de leur animal totem et sont capables de défoncer le crâne de leurs ennemis à grands coups de marteau. Ils savent également

⁷ <http://www.tentonhammer.com/node/22025>, consulté le 28/09/2010.

augmenter la puissance de leurs compagnons, les soigner et les ramener à la vie. Ils tirent leurs pouvoirs de rituels chamaniques et du lien étroit qu'ils entretiennent avec les esprits et la nature qui les entourent. » (*Age of Conan: Hyborian Adventures*, 2008)

Ce court descriptif met en avant la force impressionnante du chaman de l'ours notamment par sa capacité à défoncer des crânes, avant même de le présenter comme un soigneur. Selon ce texte, il tire ses pouvoirs de la nature et des esprits qui l'habitent, ce qui correspond à une vision animiste et primitive, plutôt qu'à une vision diabolique ou pathologique. Le chaman de l'ours dispose d'un lien particulier avec la nature et d'une sagesse primordiale, notamment à travers son association avec un animal dit « totem »⁸, l'ours, souvent utilisé pour symboliser les régions nordiques (Le Foulon & Pentikäinen 2010).

L'appartenance du chaman à l'archétype prêtre le catégorise selon le terme catholique faisant référence à un « ministre de l'ordre » religieux, déjà évoqué à propos des premières occurrences littéraires du chaman. Or, les nouvelles de Conan nous apprennent que les Cimmériens ont un dieu, Crom. Dans une nouvelle d'Howard, « La reine de la Côte noire », Conan explique qu'il ne sert à rien d'invoquer celui-ci, car il se moque du destin des hommes (Howard 2007, p. 184). Il ne pouvait donc y avoir de « ministre du culte » de Crom. C'est pourquoi le chaman de l'ours tire ses pouvoirs des esprits de la nature, contrairement aux autres soigneurs dont les pouvoirs proviennent de divinités. William Sims Bainbridge souligne que Robert E. Howard inversait les valeurs morales liées au paganisme, qu'un point de vue chrétien tend à diaboliser (Bainbridge 2013, p. 114). Toutefois, Bainbridge n'insiste pas assez sur l'héritage culturel romantique dans lequel s'inscrit l'auteur texan et, à sa suite, le jeu en ligne inspiré de ses écrits, comme je l'ai montré précédemment. En termes culturels, les processus par lesquels une figure de déviance acquiert les caractéristiques d'une figure d'identification doivent être pensés sur le temps long.

Dans l'interview, la classe « chaman de l'ours » est présentée comme originale par rapport aux autres soigneurs, et les concepteurs affirment qu'elle va apporter une expérience de jeu

⁸ Le mot « totem » vient des indiens Ojibwé d'Amérique du Nord et a, tout comme le terme chaman, fait l'objet d'emprunts servant à universaliser sa portée.

unique grâce à ses capacités de combat. En effet, les personnages chamans ne sont pas conçus pour rester en retrait de l'action, mais, au contraire, pour plonger au cœur de la mêlée, car ils possèdent de très bonnes capacités de combat au corps à corps. En cela, ils s'éloignent des chamans sibériens qui sont plutôt des devins. Par leur côté très violent et combattant, ils renforcent la représentation barbare des peuples du Nord, car c'est dans leur nature de savoir se battre. Même leurs hommes-médecine sont violents et sont capables de prendre les armes. Cette caractéristique est renforcée par l'équipement que le chaman de l'ours utilise. Son arme fétiche est l'arme contondante à deux mains, autrement dit une grosse massue, et il peut porter des armures dites « intermédiaires » alors que les autres soigneurs, prêtres de Mitra et fléau de Set, ne portent que des armures légères, c'est-à-dire moins solides⁹. Ces équipements montrent que les concepteurs du jeu ont mis l'accent sur ses capacités physiques et sa violence martiale. S'ajoute à cela que les dommages qu'il peut infliger sont relativement importants et de nombreux sortilèges lui permettent d'augmenter ses capacités de combat en plus de pouvoir se soigner. Il compense donc le peu qui lui manque en armure par des protections magiques et d'autres sorts, afin de pouvoir combattre. Dans l'interview qui lui est consacrée, l'auteur insiste sur sa particularité par rapport aux classes de prêtres courantes. En quelque sorte, il est une figure déviant par rapport aux soigneurs plus classiques.

Pour se soigner ou pour soigner ses camarades, le chaman de l'ours fait appel aux esprits de la nature. Concrètement, il dispose d'un certain nombre de capacités et de sortilèges qu'il doit activer régulièrement : par exemple, les sorts « flots de sang » et « récupération féroce » sont des soins directs pour lui et ses camarades se trouvant à proximité, et « Morsure du lycanthrope » soigne le chaman lorsqu'il porte des coups à ses adversaires¹⁰. Chaque action est accompagnée d'une animation visuelle. Le chaman lève les bras en l'air et une forme d'ours apparaît autour de lui, ou alors il tend la main en avant et ce mouvement est accompagné d'effets lumineux. Lui-même et ses compagnons

⁹ Les armures classées dans l'ordre de celles qui offrent la protection la plus faible à la plus importante sont : tissu, légère, intermédiaire, lourde et le harnois.

¹⁰ <http://aoc.univers-virtuels.net/article/519/Sorts-Chaman-de-l-ours.html>, consulté le 15/09/2016.

regagnent alors des points de vie qui représentent la santé des personnages en termes de règles. Il peut aussi ramener à la vie un personnage dont les points de vie seraient tombés à zéro. Comme pour les autres soigneurs, ces capacités sont essentiellement utiles lors des combats. Bainbridge (2013, p. 107-110) rappelle d'ailleurs que les prêtres de jeux vidéo ont une fonction considérablement réduite par rapport aux prêtres ou aux « professionnels religieux » du monde physique.

4. Identifications ludiques, appropriations et procuration

Pour finir, il est nécessaire d'évoquer les manières dont les joueurs s'approprient la figure du chaman et comment ces derniers s'expriment à son sujet. En effet, s'en tenir à une simple analyse de contenu risque d'aboutir à une vision empreinte de déterminisme médiatique, comme on la trouve par exemple dans les travaux de J. Langer (2008). Dans son étude des représentations présentes au sein du jeu *World of Warcraft*, cette auteure ne tient pas compte des modes d'appropriation des joueurs et se limite à dire que les stéréotypes raciaux et colonialistes continuent à proliférer dans les discours en ligne. Or, comme le dit Michel de Certeau :

« de toute façon, le consommateur ne saurait être identifié ou qualifié d'après les produits journalistiques ou commerciaux qu'il assimile : entre lui (qui s'en sert) et ses produits (indices de "l'ordre" qui lui est imposé), il y a l'écart plus ou moins grand de l'usage qui en est fait. » (de Certeau 1990 [1980], p. 54-55)

Autrement dit, les appropriations qui correspondent aux stratégies identitaires et aux formes d'engagement des joueurs dans l'activité ludique ne peuvent être déduites d'une simple description du type de personnage disponible ou du discours qui les présentent. La consommation de productions culturelles, et particulièrement des jeux, peut d'ailleurs être envisagée comme une forme de déviance intrinsèque à toute activité d'appropriation qui découle de la part de liberté d'interprétation d'une œuvre et d'adhésion aux règles formulées (Bonenfant 2015, p. 60-62). Cette liberté comporte plusieurs dimensions, dont il faut tenir compte. Dans le cadre de cet article, il ne sera possible de présenter qu'un nombre limité d'exemples.

Tout d'abord, les personnages-joueurs chamans de l'ours sont des aventuriers qui parcourent le monde de l'âge hyborien numérique. Par l'intermédiaire de son personnage, le joueur agit dans le monde fictionnel du jeu. À travers lui, le joueur va affronter les défis du jeu et l'incertitude de ses actions. On est plus proche ici de la marionnette ou de la figurine que de l'« avatar », qui est une incarnation (Di Filippo 2012). Le personnage est affiché à l'écran et le joueur voit également l'interface formée d'un ensemble d'icônes grâce auxquelles il va le manipuler. Pour reprendre le terme d'Olivier Caïra, cité par C. Voisenat (2009, p. 129), le personnage est un « véhicule d'action ». Le joueur agit dans le jeu par l'intermédiaire de celui-ci, mais, en même temps, il assiste au spectacle que produisent ses actions et celles des autres joueurs à l'écran. Dans le jeu, l'individu est donc à la fois acteur et spectateur. Ce double positionnement peut être interprété à l'aune des théories d'Erving Goffman, qui dit que pour compenser le fait que l'organisation sociale a rendu la vie des individus moins dangereuse, il a fallu mettre en place des activités dans lesquelles ils puissent exprimer leur caractère et qu'il appelle des « lieux de l'action » (Goffman 1974). Ces dernières sont spécialement dédiées à la « poursuite de la fantaisie » (*ibid.*, p. 160). Pour poursuivre dans cette voie, on peut considérer que le jeu est avant tout une mise en scène consciente du fantasme, et c'est pourquoi les représentations romantiques y trouvent une place si importante. Dans les lieux de l'action,

« l'individu se charge à la fois du rôle d'acteur et du rôle de spectateur ; il est celui qui se lance dans l'action, et, en même temps, celui qui ne risque guère de s'en trouver affecté de façon durable » (*ibid.*, p. 161).

Cette dualité se remarque aussi dans les marques d'adresse des joueurs entre eux. Un joueur peut très bien s'adresser à un autre en évoquant le personnage comme une possession, par exemple lorsqu'il dit : « Tu prends ton chaman. ». Il peut également s'adresser à lui directement pour lui dire d'agir par l'intermédiaire de son personnage, en disant par exemple : « Envoie ta rune. ». Ce second cas est représentatif de l'idée de « véhicule d'action ». Les deux formes sont aussi valables l'une que l'autre dans les pratiques et, dans ces formules, on constate une forme de distance par rapport aux représentations du jeu. J. Henriot (1989) et G. Brougère (2005) après lui rappellent qu'on ne joue jamais qu'au second degré.

Comme le dit Henriot, le joueur a toujours conscience qu'il joue. Il n'y a donc pas d'identification totale entre le joueur et son ou ses personnage(s). Patrick Schmoll et moi-même (2013, p. 71-72) avons montré dans un texte précédent qu'il était possible d'articuler les théories d'Erving Goffman avec les réflexions sur la fiction de J-M. Schaeffer (1999) ainsi que les théories du jeu d'Henriot et de Brougère afin de poser les bases d'une analyse des usages vidéoludiques des figures du sacré et du religieux. Nous en arrivions à la conclusion qu'il était nécessaire d'envisager cette distance ludique que les joueurs maintiennent pour mieux définir les formes d'engagement dans les pratiques qui ne sont jamais des adhésions totales.

En tant que véhicule d'action destiné à l'activité ludique, les personnages sont aussi l'objet d'une optimisation de la part des joueurs. Tous les chamans de l'ours du jeu ne se ressemblent pas tout à fait, car il existe des spécialisations que les joueurs choisissent grâce à un système de répartition de points gagnés à chaque niveau lors de leur progression. Un personnage-joueur peut choisir d'améliorer ses capacités de soin ou ses capacités de combat selon ses préférences. Ce choix ne change pas les personnages de manière radicale, mais oriente ses actions à la marge. Toutefois, du fait que le jeu fonctionne aussi selon une logique de recherche d'efficacité, les modèles à suivre, appelés « *template* » sont diffusés par certains joueurs et les meilleurs sont copiés par d'autres. Dans ce cas, la norme d'un personnage est essentiellement définie en fonction de ses performances et non uniquement à partir de ses caractéristiques narratives ou diégétiques.

Enfin, le langage utilisé par les personnages-joueurs constitue un troisième exemple qui permet d'illustrer ce second degré de l'attitude ludique. Dans son étude socio-anthropologique des joueurs d'échecs, Jacques Bernard remarque que ces derniers emploient un « vocabulaire particulier » qui a un « effet structurant sur le milieu des échecs et permet aux membres de se reconnaître entre eux » (Bernard 2005, p. 160). Dans AOC également, les joueurs emploient un sociolecte, c'est-à-dire le langage spécifique à un groupe social. Les différentes classes de personnages sont le plus souvent désignées par des acronymes anglais. Les joueurs parlent de « POM » pour le « Prêtre de Mitra [*Priest of Mitra*] », de « TOS » pour le « fléau de Set [*Tempest of Set*] », de « DT » pour le « templier noir [*Dark templar*] ». Pour le chaman de l'ours, il est très courant d'entendre parler de « Chami », terme qui lui donne un

côté mignon, voire câlin. D'ailleurs, un joueur dont le personnage principal était un chaman de l'ours était surnommé « Nounours » par d'autres membres de sa guilde. Ces différentes appellations marquent, elles aussi, une forme de distance avec le jeu et évitent de prendre les représentations de brutalité et de violence trop au sérieux ou au premier degré.

Conclusion : l'institutionnalisation ludique d'une forme de déviance

Au cours des siècles, le chaman est passé du statut de figure de l'altérité à celui de figure d'identification. Tout d'abord condamné par l'institution chrétienne et présenté comme démoniaque, il prit une forme positive essentiellement durant la période romantique. Dans la deuxième moitié du XX^e siècle, il fut présenté comme figure primitive universelle servant à établir des rapports entre les hommes et les êtres sacrés et il a donné lieu à de nombreuses pratiques néo-païennes. Dans *Age of Conan: Hyborian Adventures*, comme dans d'autres jeux, le chaman participe à la mise en scène du primitivisme des barbares. Son utilisation dans le cadre des jeux, et particulièrement des jeux d'aventure, est permise parce que les joueurs savent reconnaître le caractère factice de ces représentations. En effet, la pratique du MMORPG entre dans le cadre d'une activité de loisir dont la rhétorique n'est pas la même que celle de la vocation qu'on trouve par exemple chez les néo-chamans. On rencontre alors ce que j'appellerai un phénomène d'*institutionnalisation ludique des formes de déviance*. Envisager ainsi leur appropriation sur le mode du jeu permet aussi de comprendre les usages ludiques d'autres figures de déviance, comme celles du sorcier, dont les productions de la franchise *Harry Potter* sont un exemple, du monstre, symbole d'altérité devenu animal de compagnie dans les jeux Pokémon, du pirate, qui renvoie à la fois au banditisme maritime et à l'aventure, ou celle du nazi, figure historique du mal. Pour saisir ces pratiques, il est alors essentiel d'intégrer l'idée de second degré à notre réflexion. Comme le rappelait O. Caïra, « jouer avec l'histoire, c'est déjà prendre un recul salutaire, celui de la compréhension des sociétés. Il ne faut chercher aucun angélisme dans mon propos : le racisme et l'antisémitisme sont plus que jamais des fléaux, et les vrais

nostalgiques du nazisme existent. Mais ces gens-là ne jouent pas » (2009, p. 144).

L'adhésion aux idées ou aux idéologies que peuvent suggérer ces figures n'est pas une bête reproduction. L'identité d'un joueur ne se limite jamais à celle de son personnage. Au contraire, la différence permet une identification dans un cadre ludique car elle permet un décalage par rapport à d'autres situations comme le travail ou les tâches ménagères. Posée ainsi, la déviance ludiquement assumée et donc, consciente du second degré qu'elle implique, peut alors être interprétée comme une caractéristique même du plaisir ludique, car elle permet au fantasme de s'exprimer tout en le maintenant dans un cadre dont les limites sont maîtrisées.

Bibliographie

- Bainbridge W. S. (2013), *eGods. Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford/New York, Oxford University Press.
- Bensa A. (2006), *La fin de l'exotisme*, Toulouse, Anacharsis.
- Bernard J. (2005), *Socio-anthropologie des joueurs d'échecs*, Paris, L'Harmattan.
- Besson A. (2007), *La fantasy*, Paris, Klincksieck.
- Boillat A. (2009), La « diégèse » dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept, *Cinéma : revue d'études cinématographiques*, vol. 19, n° 2-3, p. 217-245.
- Bonenfant M. (2015), *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.
- Borgeaud P. (2013), *L'histoire des religions*, Gollion, Infolio.
- Briens S. (dir.) (2016), *Études germaniques*, Le Boréalisme, vol. 71, n° 2.
- Brown D. & Krzywinska T. (2011), Following in the Footsteps of Fellowship : a Tale of There and Back again – Text/Translation/Tolkienisation, in Krzywinska T., MacCalum-Stewart E. & Parsler J. (eds.), *Ring Bearers. The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, Manchester/New York, Manchester University Press, p. 13-45.
- Brougère G. (2005), *Jouer – apprendre*, Paris, Economica.
- Certeau M. de (1990 [1980]), *L'Invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Seuil.
- Di Filippo L. (2012), Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG, *¿ Interrogations ?*, n° 15, [En ligne].
- Di Filippo L. (2014), Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Cailliois, *Questions de communication*, n° 25, p. 281-308.
- Di Filippo L. & Schmoll P. (2013), Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo, *Revue des sciences sociales*, n° 49, p. 64-73.
- DiTommaso L. (2006), The Persistence of the Familiar: The Hyborian World and the Geographies of Fantastic Literature, in Szumskyj D. (dir.), *Two-Gun Bob. A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, p. 107-119.

- Eliade M. (1968 [1950]), *Le chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Paris, Payot.
- Goffman E. (1974), *Les rites d'interaction*, Paris, Minit.
- Gregory D. (1995), Imaginative geographies, *Progress in human geography*, vol. 19, n° 4, p. 447-185.
- Hamayon R. (2015), *Le Chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles.
- Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris, José Corti.
- Howard R. E. (2015 [1938]), *The Hyborian Age. Facsimile Edition*, Talahassee, Skelos Press.
- Hultkrantz Å. (1992), Aspects of Saami (Lapp) shamanism, in Hoppál M., Pentikäinen J. (dirs), *Northern Religions and Shamanism*, Budapest, Akadémiai Kiadó, p. 138-145.
- Jilek W. G. (2005), Transforming the Shaman: Changing Western Views of Shamanism and Altered States of Consciousness, *Investigación en Salud*, vol. 7, n° 1, p. 8-15.
- Krzywinska T. (2008), World Creation and Lore: *World Of Warcraft* as Rich Text, in Corneliussen H. G., Rettberg J. W. (éds), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 123-141.
- Langer J. (2008), The familiar and the foreign: Playing (Post)Colonialism in *World of Warcraft*, in Corneliussen H. G., Rettberg J. W. (eds.), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 87-108.
- Le Foulon M.-L. & Pentikäinen J. (2010), *L'Ours, le grand esprit du Nord*, Paris, Larousse.
- Louinet P. (2015), *Le guide Howard*, Chambéry, ActuSF.
- Mohnike T. (2012), Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques, in Schnakenbourg É. (dir.), *Figures du Nord. Scandinavie, Groenland et Sibérie. Perception et représentations des espaces septentrionaux du Moyen Age au XVIIIe siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 215-226.
- Narby J. & Huxley F. (2009), *Anthologie du chamanisme : Cinq cents ans sur la piste du savoir*, Paris, Albin Michel.
- Parsons D. (2015), *J.R.R. Tolkien, Robert Howard and the Birth of Modern Fantasy*, Jefferson, McFarland & Co Inc.
- Olsson C. (2007), La *Fantasy* et l'héritage nordique, sources et motifs, in Besson A. & White-Le Goff M. (dir.), *Fantasy, le merveilleux médiéval aujourd'hui : actes du colloque du CRELID, Université d'Artois (Arras), avec la collaboration de "Modernités médiévales"*, Paris, Bragelonne, p. 169-180.
- Rey A. (2012), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert.
- Said E. (2003 [1978]), *Orientalism*, Londres, Penguin books.
- Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- Schnurbein S. von (2013), Shamanism in the old Norse tradition: A theory between idealogical camps, *History of Religion*, vol. 43, n° 2, 116-138.

- Schwartz L. (2006), Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games, *Space and Culture*, vol. 3, n° 9, p. 313-325.
- Shanks J. (2013), Hyborian Age Archeology. Unearthing Historical and Anthropological Foundations, in Prida J. (dir.), *Conan meets the academy. Multidisciplinary essays on the enduring barbarian*, Jefferson, MacFarland & Company, p. 13-34.
- Voisenat C. (2009), Comment peut-on être un troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de *World of Warcraft*, *Terrain*, n° 52, p. 126-141.
- Znamenski A. A. (2007), *The Beauty of the Primitive. Shamanism and the Western Imagination*, Oxford, Oxford University Press.

Ludographie

- Age of Conan: Hyborian Adventures*, Funcom, Funcom/Eidos Interactive, 2008.
- The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar*, Turbine, Turbine/Midway Games/Codemasters, 2007.
- World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, Vivendi Universal, 2004.