

**SUPPORT, STRUCTURE FORMELLE ET DIÉGÈSE : TYPOLOGIE DES STYLES
DE JEU PRÉCONISÉS PAR LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ GORÉENNE
DE SECOND LIFE**

Christophe Duret
Université de Sherbrooke

Résumé : *Cet article porte sur les styles de jeu privilégiés par les joueurs dans les JRPEV (jeux de rôle participatifs en environnement virtuel) goréens organisés dans Second Life : le lifestyle, le pew pew fighting, le meter-rp et le para-rp. Ces jeux constituent une transfictionnalisation des romans de science-fiction Les Chroniques de Gor, de John Norman. Un modèle de classement de ces styles qui se présente comme un continuum liant entre eux les pôles du support du jeu et de la diégèse est proposé. La structure formelle du jeu (ses règles, ses paramètres et ses dispositifs) agit à titre de médiation entre les deux.*

Mots-clés : *environnements virtuels multi-usagers (MUVE) ; jeux de rôle ; jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (JRPEV).*

Abstract: *This article focuses on preferred styles of gaming by players in Gorean PRPG-VEs (participatory role-playing games in virtual environment) organized in Second Life: the lifestyle, the pew pew fighting, the meter-rp and the para-rp. These games are a transfictionalization of science fiction novels The Chronicles of Gor, by John Norman. A classification model of these styles is proposed, which is a continuum linking together the poles of the game support and the diegesis. The formal structure of the game (its rules and devices) acts as mediator between the two poles.*

Keywords: *multi-users virtual environments (MUVEs) ; role-playing games ; participatory role-playing games in virtual environment (PRPG-VEs).*

Introduction

Plusieurs modèles ont été élaborés afin d'organiser les styles et les préférences des joueurs en matière de jeux de rôle sur table; on pense notamment à la typologie de Glenn F. Blacow (1980), à la quadripartition de Jeffrey A. Johnson (1981), au modèle à trois volets de John H. Kim (1998) ou au « *Big Model* » et aux agendas créatifs de Ron Edwards (2001). Plus récemment, l'attention s'est portée sur les jeux de rôle en ligne (Carr, Burn, Schott et Buckingham, 2003; Copier, 2007; Mortensen, 2007; Squire et Steinkuehler, 2006; Yee, 2006). Suivant la typologie du jeu de Roger Caillois (1967), il est possible de déceler, en particulier lorsqu'il s'agit des jeux de rôle en ligne, une tendance à dichotomiser l'expérience ludique entre **agôn***¹ (la compétition) d'une part et **mimicry*** (le faire-semblant) d'autre part. Cette dichotomie est étayée par la double origine des jeux de rôle (Fine, 1983; Flood, 2006) : le théâtre improvisé d'un côté, le jeu de simulation militaire de l'autre. Or cette dichotomie occulte certaines pratiques ludiques ou peine à les organiser en un modèle plus englobant, en particulier lorsque ces pratiques ne se définissent pas franchement comme du jeu, comme la mise en **récit a posteriori***, le développement d'une sociabilité entre les joueurs ou l'exploration d'environnements virtuels, à l'instar de l'**explorer*** de Bartle (1996). Nous proposerons donc, à partir de recherches menées sur les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (JRPEV), un modèle qui organise ces pratiques sur un continuum, liant entre eux les pôles du support du jeu et de sa **diégèse***, la **structure formelle du jeu*** (ses règles, ses paramètres et ses dispositifs techniques) agissant à titre de médiation entre l'un et l'autre.

Dans la première section du présent article, nous décrirons les jeux goréens, qui constituent notre étude de cas, puis, dans la deuxième section, nous reviendrons sur la double origine des jeux de rôle en leur en ajoutant une troisième : l'art de la construction de mondes maximaux (Jenkins, 2006; Peyron, 2008). Dans la troisième section, nous décrirons plusieurs des modèles qui ont ponctué les *Game Studies* entre les années 1980 et la décennie 2000. Dans la quatrième section, nous proposerons notre propre modèle permettant de classer les principaux styles de jeu de rôle en les articulant à la structure formelle et à la

¹ Les mots en caractère gras et suivis d'un astérisque renvoient au glossaire situé à la fin de l'article.

diégèse. Enfin, dans la cinquième section, nous classerons les styles de JRPEV goréens afin d'illustrer la pertinence de notre modèle.

1. Description des JRPEV goréens et méthodologie utilisée

Les JRPEV se déroulent dans des **MUVE*** (*Multi-User Virtual Environments*) au sein desquels les joueurs, suivant une logique participative (Jenkins, 2006), conçoivent les décors, les dispositifs techniques (compteurs de points de vie et d'expérience, **scripts***, etc.), les règlements et les accessoires nécessaires à son fonctionnement. Les JRPEV goréens constituent une **transfictionnalisation*** amateur du monde de Gor dépeint dans les trente-trois romans du cycle *Les Chroniques de Gor* (ci-après les « *Chroniques* ») écrits par John Norman entre 1966 et 2013. Ces romans mêlent science-fiction et culture antique et médiévale en suivant les conventions du genre de la **romance planétaire***.

En tant que transfictionnalisation, les JRPEV goréens prennent plus précisément la forme d'une expansion procédurale, c'est-à-dire du prolongement d'une diégèse dans le cadre d'un jeu en ligne. Ce prolongement passe par un processus de **procéduralisation*** en vertu duquel les lois et les caractéristiques assurant la cohérence et l'originalité du monde diégétique de l'œuvre originale sont transposées sous la forme de règles, de paramètres et de dispositifs techniques, dans la structure formelle du jeu, conférant à ce monde sa **jouabilité***. Des interactions ludiques des joueurs encadrées par la structure formelle, il ressort des événements concourant à l'expansion de la diégèse.

La planète Gor, qui sert ici de décor à ces jeux, comme le résume Sixma (2009), est une « planète barbare [...] où les hommes sont des maîtres intrépides et les femmes, soit des maîtresses frigides, soit des esclaves sexuels² » (p. 5). Ces romans reposent sur une philosophie néo-darwinienne, la loi de l'ordre naturel, selon laquelle, et pour reprendre les mots de Norman (cité dans Smith, 1996), « le sexe masculin est naturellement dominant et le sexe féminin, réactif à la dominance³ » (s.p.). Les femmes sont donc, selon la loi de l'ordre naturel,

· Traduction libre de : « *barbaric planet [...] where men are bold masters and women are either frigid mistresses or sexual slaves* » (Sixma, 2009, p. 5).

· Traduction libre de : « *The male sex is naturally dominant, and the female dominance-responsive* » (Norman, cité dans Smith, 1996, s.p.).

biologiquement prédisposées à être soumises aux hommes et elles s'épanouissent dans cette relation de complémentarité des sexes.

Les JRPEV goréens se déploient sur un ensemble de **simulateurs*** (aussi appelés des **sims***) liés entre eux par des portails de téléportation. Les sims de *Second Life* n'ont pas pour vocation première de servir de terrains de jeu. Il s'agit d'un ensemble d'espaces simulés et dotés de dispositifs de communication auxquels les usagers accèdent par le biais d'un avatar. Toutefois, certains sims ont été créés par des usagers dans le but d'y organiser des jeux de rôle, leur superposant une structure formelle qui rend possible la jouabilité. Dans le cadre des JRPEV goréens, les administrateurs des sims possèdent un statut différent de celui des simples joueurs puisqu'ils en contrôlent l'accès et édictent les règlements. Les joueurs ont le droit d'entrer dans ces sims que s'ils respectent les règlements, sous peine d'en être bannis. Les administrateurs décident des dispositifs techniques (par exemple le système de gestion des combats) et des accessoires (armes, vêtements, etc.) admis dans les limites de leur sim. Ils sont assistés par des modérateurs dans l'arbitrage des conflits et dans l'application des règlements. Bien que leur statut leur octroie une forme d'autorité sur les sims, les administrateurs et les modérateurs participent également aux jeux de rôle en tant que joueurs.

Cet article constitue pour l'essentiel une proposition théorique⁴; néanmoins, il repose sur une démarche ethnographique menée de juin 2012 à aujourd'hui⁵. Dans un premier temps, nous avons analysé les discours métaludiques produits par les membres de la communauté goréenne de *Second Life*, c'est-à-dire les discours portant indirectement sur l'organisation et la régulation du jeu, de même que sur l'expérience des joueurs. Afin de resituer ces discours dans leur cadre respectif, nous nous sommes inspirés de la tripartition du jeu de rôle en trois niveaux de signification⁶ de Gary Alan Fine (1983). Cela nous a permis de reconstituer la dynamique sociale, la structure formelle et la diégèse des JRPEV

· Les recherches sur lesquelles s'appuie cet article ont bénéficié d'une aide financière de la part du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et du Fonds québécois de recherche Société et culture (FQRSC).

· Recherches toujours en cours.

· Cadre primaire social, cadre du jeu et cadre de la fantaisie (diégèse) du jeu.

goréens. Pour ce faire, nous avons travaillé à partir d'un corpus de près de 5000 billets répartis en 70 fils de discussions publiés sur *The Gorean Forums* et *Gor-SL*, deux forums de discussion. Nous avons également analysé des blogues de joueurs, des captures d'écran et des captures vidéo de séances de jeu, les règlements de sims, des manuels consacrés à l'utilisation de dispositifs de jeu (tels que le *Gorean Meter*⁷, le *RP-HUD*⁸ et le *Nutri Life System*⁹) ainsi que des encyclopédies en ligne¹⁰ et des journaux consacrés aux JRPEV goréens¹¹. En vue d'élaborer notre typologie des styles de jeu, nous nous sommes principalement concentrés sur les sections « *Lifestylers* » et « *Role-players* » des forums susmentionnés dans lesquelles les joueurs décrivent et définissent leurs propres pratiques ludiques et dénoncent ou critiquent celles des autres. Nous avons classé ces discours en fonction de la ou des composantes du jeu privilégiées par les joueurs : l'environnement virtuel, la structure formelle et la diégèse du jeu. Nous nous sommes également adonnés à une trentaine de séances d'observation non participante au sein des JRPEV goréens. Ces séances, menées de juin à juillet 2012, de mars à avril 2013, de mars à août 2014 et en avril 2015, nous ont permis de nous assurer que les données colligées lors de l'analyse des discours métaludiques correspondaient aux pratiques de jeu réelles des joueurs.

2. La triple origine du jeu de rôle

Selon Fine (1983), les jeux de rôle ont hérité leur structure formelle de leur ancêtre prussien, le *Kriegsspiele* (en français le « jeu de simulation militaire »), avec lequel il partage certaines règles de simulation et des éléments stratégiques. Les jeux de simulation militaire recréent d'importantes guerres historiques¹². Nés au début du 19^e siècle, ils consistent en des déplacements de figurines sur des cartes suivant des règles précises simulant des campagnes militaires. Dans les années 1960-1970 apparaissent des jeux de simulation militaire inspirés d'univers issus du genre du médiéval-fantastique (la *fantasy*). Conjoignant les

· Disponible à l'adresse suivante : <http://gm.mivabe.nl/standarts.php>.

· Disponible à l'adresse suivante : <http://guardiandelassombras.com/slsimfarm/hud/help-ing.html>.

· Disponible à l'adresse suivante : http://www.nls2.de/?lang=en_us.

· Par exemple, *The Gorean Cave* et *Gorean Online Dictionary*.

· Par exemple, *The Voice of Gor*.

· Pensons aux guerres napoléoniennes (*Napoleon's Battles*), à la guerre de Sécession (*Fire and Fury*) et à la Seconde Guerre mondiale (*Flames of War*, *Spearhead*).

jeux de simulation militaire et les univers de ce type, Gary Gygax et Dave Arneson donnent naissance, en 1974, au premier jeu de rôle sur table, *Donjons & Dragons* (Fine, 1983). Selon Kristine Flood (2006), ce nouveau genre est né d'une volonté d'assouplir les jeux de simulation militaire en rendant possible l'incarnation d'un rôle favorisant une plus grande liberté de création. Le jeu de rôle trouve donc aussi son origine dans le « théâtre de la spontanéité », sorte de théâtre improvisé développé dans les années 1920 par Jacob L. Moreno (Flood, 2006; Montola, 2012). Par la suite, ce dernier l'a intégré à la démarche psychanalytique, ce qui a donné lieu au psychodrame et au sociodrame (Blatner, 2002). La convergence entre une simulation régie par des règles et un jeu d'acteur improvisé a donc donné lieu aux jeux de rôle. Enfin, on peut soulever une troisième et dernière origine du jeu de rôle : l'art de construire des mondes maximaux.

Le monde partagé par les participants d'un jeu de rôle ne naît pas exclusivement de l'improvisation : il leur préexiste en partie. Or, à l'instar du monde de *Donjons & Dragons*, le monde partagé des joueurs entretient des similitudes avec les univers créés dans le cadre de la paralittérature. Laurent Trémel (2002) souligne l'apport évident de la science-fiction (voir, notamment, les jeux *Battlestar Galactica*, *Babylon 5*, *Judge Dredd*, *Serenity*, *Star Wars*, *Star Trek* et *Starship Troopers*), du médiéval-fantastique (*Ambre*, *Chivalry & Sorcery*, *Conan*, *Stormbringer*, *Warhammer*, etc.) et du fantastique (*L'Appel de Cthulhu*, *Buffy the Vampire Slayer*, *In Nomine Satanis – Magna Veritas*, etc.) aux jeux de rôle. Or les œuvres appartenant à de tels genres procèdent, pour un grand nombre du moins, de ce que Jenkins (2006) qualifie, dans le contexte des récits transmédiatiques, « d'art de construire des mondes ». Selon Jenkins, en effet, les artistes créent des mondes qui ne peuvent être complètement explorés ni épuisés dans un seul ouvrage ou par un seul type de média. Le monde déborde largement l'œuvre qui le décrit et le média qui transmet cette œuvre en raison, notamment, des spéculations et des créations des fans. Les jeux de rôle s'inscrivent, tout comme les œuvres et les genres appartenant aux médias traditionnels qui les inspirent, dans cette logique de construction de mondes, s'apparentant à ce que David Peyron (2008) qualifie, à la suite d'Umberto Eco (1986), de « mondes maximaux », c'est-à-dire des mondes décrits de manière détaillée, de sorte qu'ils

apparaissent clos et cohérents et que les lecteurs (joueurs, spectateurs, etc.) soient en mesure de s'y plonger. Soit les jeux de rôle proposent des mondes susceptibles d'être prolongés dans d'autres médias (donc transmédiateurs) – pensons à la trilogie filmique *Donjons & Dragons*, une entreprise de transfictionnalisation du jeu de rôle sur table éponyme –, soit ils prolongent un monde préexistant, comme c'est le cas, nous l'avons vu, avec les JRPEV goréens.

Au regard de ce qui précède, nous avancerons que les jeux de rôle se situent à la confluence du jeu de simulation militaire, du jeu d'acteur improvisé et de la construction de mondes maximaux dans le cadre, principalement (mais pas exclusivement), des genres de la science-fiction, du médiéval-fantastique et du fantastique. Il ressort de cette confluence trois éléments essentiels : l'incarnation d'un rôle, une simulation ou, du moins, la structure formelle responsable de générer cette simulation et un monde maximal qui se présente sous la forme d'une diégèse. Nous nous appuyerons sur la triple origine des jeux de rôle et sur les trois composantes qu'elles mettent en lumière afin d'élaborer, dans la quatrième section, un modèle de classement des styles de jeu de rôle.

3. Typologies des styles de jeu de rôle

Plusieurs typologies de styles de jeu de rôle ont été mises de l'avant jusqu'ici. Dans les jeux de rôle sur table, l'une des premières appartient à Blacow (1980). Ce dernier distingue le *power gaming*, le *role-playing*, le *wargaming* et le *storytelling*. Le but du *power gaming* est la victoire : celle-ci passe par l'accumulation de pouvoirs (sorts, armes, etc.). Le *role-playing* met l'accent sur le personnage, sa vie, ses croyances et sa personnalité. Les actions et les paroles du joueur sont attribuables à son personnage. Le monde diégétique se résume à une scène sur laquelle évolue le personnage : les projecteurs sont braqués sur lui. Comme le *power gaming*, le *wargaming* s'intéresse peu à l'incarnation d'un rôle, mais mobilise plutôt les habiletés tactiques des joueurs et leurs connaissances des règles. Il met l'accent sur la structure formelle. Le *storytelling*, enfin, accorde une grande importance au récit, considéré comme un processus continu et en développement auquel les joueurs participent par leur personnage sans occuper le devant de la scène. Selon Johnson (1981), ces types peuvent être répartis sur deux axes : le premier axe oppose les buts personnels et les buts de la partie,

alors que le second oppose la fantaisie pure (terme équivalent à la diégèse) à la simulation. Il en résulte un modèle à quatre volets présenté à la Figure 1 (voir Annexe).

Fine (1983), quant à lui, décrit la façon dont les joueurs, au cours d'une partie, oscillent entre différents niveaux de signification constitutifs du jeu : le niveau social, dans lequel ils évoluent en tant qu'individus; le niveau du jeu, où ils constituent des joueurs; et le niveau de la fantaisie du jeu (diégèse), où ils incarnent des personnages de fiction. En vertu de cette tripartition de l'expérience de jeu, il est possible d'établir des préférences au regard du niveau fréquenté de manière privilégiée par le joueur : le niveau du jeu pour le *power gamer*, le niveau de la fantaisie pour le *role-player* et le niveau social pour ce que Richard Bartle (1996) appelle, dans les **MUD***, les **socialisers***.

3.1 Des modèles tripartites incomplets

Dans les années 1990, de nouvelles typologies sont apparues afin de décrire les jeux de rôle. Parmi celles-ci se trouve le modèle à trois volets de Mary Kuhner (1997), proposé sur le forum *rec.games.frp.advocacy* et résumé par John H. Kim (1998). Il modélise trois styles de jeu : « *dramatist* », « *gamist* » et « *simulationist* ». Le style *dramatist* valorise le déploiement d'un récit à l'intérieur de la partie à travers les actions des personnages; le style *gamist* se rapporte à la création de défis à relever (combats tactiques, énigmes, etc.); et le style *simulationist* exige que les événements émergeant d'une partie soient résolus à l'aide d'éléments propres à l'univers de jeu (en termes « rôlistes », on refuse le **metagaming***).

Le modèle à trois volets a été repris et modifié par Edwards (2001), qui s'est intéressé aux raisons motivant les joueurs à s'adonner au jeu de rôle, ce qu'il décrit comme étant des « agendas créatifs ». Edwards reprend les termes de *simulationism* et de *gamism*, mais remplace celui de *dramatism* par *narrativism*. Le *gamism* se concentre sur la compétition (avec le monde du jeu, les autres joueurs ou le maître de jeu) et son adepte emploie ouvertement le *metagaming*. Le *narrativism* se présente comme la création d'un récit à travers l'incarnation d'un rôle; les joueurs sont considérés ici comme des coauteurs. En ce sens, il est similaire au *dramatism*. Toutefois, Edwards précise que l'histoire se développe sur la base d'un thème, soit une déclaration ou une question éthique ou morale

qui guide les joueurs dans leurs décisions tout au long du jeu. Ces thèmes sont motivés par le personnage ou par le monde du jeu. Enfin, le *simulationism* met l'accent sur le fait d'imaginer des événements, des lieux et des personnes fictives. Suivant cet agenda créatif, les joueurs accordent une grande importance à la logique et à la cohérence internes de l'exploration, au développement nuancé du personnage, au décor (c'est-à-dire la diégèse) et à l'ambiance. Les *simulationists* refusent de recourir au *metagaming*.

Le modèle à trois volets et les agendas créatifs ne désignent pas des types de joueurs, mais des styles de jeu. Un jeu peut être propice à plusieurs styles et un joueur ne se restreint pas forcément à un seul style (Edwards, 2001; Kim, 1998). Notons qu'aucun des deux modèles ne propose de continuum clair en vue d'affiner la compréhension de ces styles et de leurs possibles entrecroisements.

3.2 L'opposition mimétique/agonistique dans les jeux de rôle en ligne

Fine (1983) propose deux styles de jeu privilégiés dans les jeux de rôle sur table : le mimétique et l'agonistique, rencontrant la *mimicry* et l'*agôn* de la typologie de Caillois (1967). La littérature scientifique consacrée aux jeux de rôle en ligne témoigne, elle aussi, d'une telle opposition et établit une dichotomie entre *power leveling* et *role-playing*.

Dans le cadre d'*Anarchy Online*¹³, Diane Carr, Andrew Burn, Gareth Schott et David Buckingham (2003) distinguent deux catégories de joueurs qui cohabitent dans l'espace du jeu : ceux qui construisent des scénarios de jeu de rôle inventifs pour les jouer collectivement, soit les *role-players*; et ceux qui préfèrent le combat entre joueurs, soit les *power levelers*. Squire et Steinkuehler (2006) relèvent la même polarisation dans *Star Wars Galaxies*. Marinka Copier (2007) distingue, quant à elle, le jeu instrumental, axé sur le développement d'un personnage à l'aide de la structure formelle, et le jeu de rôle, qui a pour objectif le développement du personnage sur le plan dramatique et, simultanément, dans le monde du jeu (la diégèse).

¹³ Jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs de science-fiction créé par *Funcom* en 2001.

Nous avons qualifié ailleurs (Duret, 2014) le *power leveling* d'optimisation agonistique. Ce style se réfère à l'accomplissement, en situation de jeu, d'actions permettant de faire progresser le plus rapidement possible un personnage ou son pointage, au mépris, le plus souvent, de la vraisemblance diégétique que tentent de maintenir les *role-players* (les adeptes d'un jeu mimétique). Par exemple, dans *World of Warcraft*, certains joueurs tuent le même monstre à répétition dans le but de gagner des points d'expérience et d'acquérir des niveaux supplémentaires, sachant qu'il réapparaîtra automatiquement au même endroit à intervalle régulier en raison du code informatique qui le programme.

Le *power leveling* est agonistique pour deux raisons. Premièrement, l'*agôn* est une attitude qui s'inscrit dans le cadre de combats entre joueurs ou entre les joueurs et des adversaires contrôlés par le jeu. Or les combats représentent généralement des moyens efficaces de gagner des points, dans les **jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs*** (MMORPG*). Deuxièmement, sans que les joueurs aient à se mesurer entre eux, la dimension agonistique peut se situer dans la comparaison de leurs pointages ou de leur niveau d'expérience. Dans le contexte des MMORPG, dans lequel il n'y a pas d'objectif final prédéfini à atteindre, cette forme de compétition peut devenir une fin en soi. Cependant, l'atteinte d'un haut pointage ou d'un haut niveau d'expérience peut passer par d'autres actions que le combat. Squire et Steinkuehler (2006) donnent l'exemple, dans *Star Wars Galaxies*, des « *holo-gamers* » qui tentent d'obtenir le plus rapidement possible le statut prestigieux de Jedi¹⁴ en acquérant un niveau d'expérience donné grâce à l'accomplissement de gestes propres à la profession de leur personnage. Ainsi, ceux qui occupent la profession de danseur pourraient danser seuls dans un lieu public désert sans spectateurs à divertir et dans le seul but de gagner de l'expérience. Les auteurs qualifient ce comportement de « travail mécanique ». En somme, le *power leveling* n'est pas tant une attitude guerrière, comme le laissent entendre Carr *et al.* (2003), qu'une manière pour les joueurs d'exploiter leurs connaissances des mécanismes et des règles du jeu et de les optimiser dans un but compétitif – d'où la conjonction des termes « optimisation » et « agonistique ». L'optimisation agonistique subsume donc le *power gaming* et le *wargaming* de Blacow (1980), de même que le *gamism* du

* Dans l'univers de *Star Wars*, un Jedi est un chevalier membre de l'ordre éponyme.

modèle à trois volets et du *Big Model*. Il s'agit d'un style privilégiant les interactions avec la structure formelle du jeu.

Selon Torill E. Mortensen (2006), le *role-playing*, dans le cadre des MMORPG, « signifie que vous pouvez vous attendre des autres joueurs qu'ils agissent comme si leur personnage était réel dans cet univers [l'univers du jeu] »¹⁵ (p. 405) et implique une forme de suspension de l'incrédulité (selon la formule de Samuel Coleridge [1997]), c'est-à-dire le fait d'accepter temporairement comme réel un monde fictionnel. Ce style exige une nette distinction entre les modes *IC* (*In Character*, soit agir et parler par son personnage) et *OOC* (*Out of Character*, soit être hors de son personnage, ne pas incarner de rôle), c'est-à-dire entre le monde du jeu (ce que nous qualifions de « diégèse ») et le monde « réel » du joueur (Mortensen, 2007), de sorte que le second ne fasse pas intrusion dans le premier. Faire référence à un cellulaire ou à une automobile, dans un monde médiéval, relève d'un anachronisme et d'une indistinction entre le monde du jeu et la réalité du joueur. Un joueur est dans son personnage lorsque les actions qu'il pose et les répliques qu'il énonce sont attribuables à son personnage et non au joueur lui-même. À l'inverse, il se situe hors de son personnage lorsqu'il parle en son nom propre (Carr *et al.*, 2003). Par exemple, si un joueur interrompt le jeu en écrivant « je reviens dans deux minutes, quelqu'un sonne à la porte », il s'exprime en tant que personnage et son monde fait irruption dans le monde du jeu. Le cloisonnement du monde du jeu et du monde « réel » du joueur implique le refus de recourir au *metagaming*.

Squire et Steinkuehler (2006) affirment, pour leur part, que les *role-players*, contrairement aux *power levelers*, ont à cœur de maintenir l'intégrité du monde du jeu (la diégèse). Pour ce faire, ils tentent de maquiller au mieux les intrusions issues de la « réalité mécanique » du jeu et du monde « réel ». Par exemple, les délais de latence du jeu (*lag*) sont qualifiés, en termes diégétiques, de « brouillard » : le problème technique issu de la réalité mécanique du jeu est maquillé en phénomène météorologique.

¹⁵ Traduction libre de : « *RP means that you can expect the other players to act as if their characters are real to this universe.* » (Mortensen, 2006, p. 405.)

Ces caractéristiques témoignent que le *role-playing* n'implique pas uniquement la volonté d'incarner un rôle en se plaçant sous les feux de la rampe, contrairement à ce qu'avance Blacow (1980), mais il s'agit également d'interagir avec d'autres personnages et un univers diégétique cohérent situé à l'abri du monde des joueurs. Ainsi, le *role-playing* s'apparente au *simulationism* du modèle à trois volets et du *Big Model*. Le rapport à l'univers diégétique est d'autant plus important que, comme le signalent Carr *et al.* (2003), les *role-players* tendent à doter leur personnage d'une biographie personnelle¹⁶ qui précède son entrée dans le jeu de rôle et l'intègre à la diégèse.

3.3 L'opposition structure formelle/diégèse

Selon Kim (2008), les modèles tripartites visent à dépasser ceux qui opposent, sur un axe unique, le jeu de simulation militaire au récit et à l'incarnation d'un rôle. Pourtant, ces modèles tripartites peuvent eux aussi être représentés sous la forme d'un axe qui oppose un rapport privilégié du joueur avec la structure formelle du jeu (*gamism*) à un rapport avec ses composantes fictionnelles (*simulationism* et *dramatism/narrativism*).

Le *gamist* interagit de préférence avec la structure formelle du jeu, puisque c'est en la connaissant intimement que le joueur optimise ses actions en vue de maximiser ses gains (acquérir plus de points d'expérience, de compétences, d'accessoires, d'or, etc.) et, corrélativement, en vue de relever des défis toujours plus stimulants. Cette connaissance lui permet également d'améliorer ses habiletés tactiques.

Le *dramatist/narrativist* et le *simulationist* interagissent de manière privilégiée avec la diégèse procéduralisée du jeu. C'est en incarnant un personnage dans une diégèse (suivant le style *dramatist/narrativist*) que sont générés des événements susceptibles d'être organisés, après coup, sous la forme de récits. Le *simulationist* incarne lui aussi un personnage plongé dans une diégèse. Il met l'accent sur cet univers, ses personnages, son ambiance, sa logique et sa cohérence interne, mais, contrairement au *dramatist/narrativist*, il vit les événements diégétiques qui lui sont proposés sans tenter de les organiser sous la

¹⁶ Plus communément appelé « *backstory* » par les joueurs.

forme d'un récit. Le récit, nous dit Paul Ricoeur (1983), est à voir comme une totalité porteuse de l'idée de clôture, au sein de laquelle les différents éléments sont liés par leur contribution au développement de l'intrigue. Ainsi, les liens de causalité qui unissent les événements diégétiques générés en situation de jeu relèvent de **règles endogènes*** (les règles et les paramètres qui régissent et quantifient les actions des personnages, par exemple) et **diégétiques*** (les lois et les traditions qui ont cours dans l'univers diégétique du jeu, notamment) qui donnent forme et cohérence à la diégèse, la procéduralisent. Chez le *dramatist/narrativist*, les liens de causalité relèvent d'un thème, d'une prémisse ou d'un scénario dont les grandes lignes sont établies avant une partie. Les principes d'organisation des événements diégétiques ne relèvent pas de lois internes, propres à la diégèse, mais de prescriptions externes. Thème, prémisse et scénario constituent tous trois des règles endogènes, relevant de la structure formelle. En effet, ils procéduralisent le jeu et, plus spécifiquement, sa diégèse, en préconditionnant les actions des joueurs et les événements diégétiques qui adviendront au cours d'une partie.

L'axe du réalisme, chez Johnson (1981), met lui aussi en lumière, sans les nommer, les deux dimensions fondamentales du jeu de rôle que sont la diégèse et la structure formelle. La fantaisie pure correspond à la diégèse, dans la mesure où elle représente le niveau fictionnel du jeu. Et si la simulation ne recoupe pas la structure formelle, c'est la seconde qui, néanmoins, génère la première. Les *wargamers* interagissent préférentiellement avec la structure formelle du jeu. C'est elle qui régit et quantifie le pouvoir que les *power gamers* accumulent, alors que les *role-players* et les *storytellers* s'intéressent avant tout à la diégèse, cet univers ponctué d'événements (diégétiques) constituant la matière de tout récit.

L'opposition entre la structure formelle et la diégèse est encore plus claire dans les jeux de rôle en ligne, alors que le mimétisme est opposé à l'optimisation agonistique.

En bref, les modèles que nous venons de présenter, qu'ils soient bipartites, tripartites ou quadripartites, trahissent une opposition entre la diégèse et la structure formelle et ne sont pas en mesure de tenir compte de styles de jeu

existant hors de leur espace respectif, à l'instar de ceux du *socialiser* et de l'*explorer*. Diégèse et structure formelle se chevauchent et coexistent pourtant en partie dans un espace partagé (comme nous le verrons dans la prochaine section), sans que ledit espace soit en mesure de subsumer l'intégralité des styles de jeu ou, pour le moins, les styles les plus souvent mentionnés dans la littérature scientifique des *Game Studies*.

Dans les jeux de rôle, la structure formelle assume, par voie de procéduralisation, la jouabilité de la diégèse. Plutôt que de parler d'opposition entre diégèse et structure formelle, il serait plus productif d'examiner comment elles s'articulent l'une et l'autre. Cela dit, avant de proposer un modèle qui rend compte de cette articulation, il convient d'examiner la dimension sociale des jeux sans laquelle certains styles tendent à nous échapper.

4. Penser l'articulation de la structure formelle et de la diégèse

À l'exception de la tripartition de Fine (1983), aucun autre modèle présenté jusqu'ici ne rend compte de la dimension sociale des jeux de rôle. Par dimension sociale, nous entendons le fait qu'un joueur est présent dans le jeu sans interagir ni avec sa structure formelle ni avec sa diégèse. Pourtant, lors de l'élaboration du modèle à trois volets, certains membres de la communauté *rec.games.frp.advocacy* ont suggéré l'ajout d'un style de jeu de type « social », mais, faute de consensus, il n'a pas été retenu. Pour certains, il ne pouvait être discuté dans les mêmes termes que les trois autres (Kim, 2008). Or nous verrons que ce style peut être compris non seulement dans les mêmes termes et en un même modèle, mais aussi qu'il s'avère nécessaire pour intégrer un ensemble de pratiques présentes dans les JRPEV goréens, telles que celles des *lifestylers*¹⁷, par exemple.

Le modèle que nous proposons oppose sur un même continuum la diégèse du jeu à son support et non à sa structure formelle. Celle-ci figure entre les deux pôles et agit à titre de médiation. Qu'entendons-nous par « support »? Le support, c'est la forêt, les palissades et les pavillons médiévaux des adeptes de jeu de rôle grandeur nature; le lieu de l'assemblée (une cuisine, un salon, etc.), les cartes et

¹⁷ Voir la section 5.2 pour une définition.

les figurines des jeux de rôle sur table; l'environnement virtuel dans les jeux de rôle numériques. Sans la médiation de la structure formelle, ces supports sont des lieux propices aux interactions sociales, mais aucun jeu ne s'y déroule et aucune fiction ne vient s'y ancrer. Nous y trouvons des individus, mais aucun joueur ni personnage fictif. Sans la médiation de la structure formelle, la diégèse se résume à une fiction créée pour un spectateur ou un lecteur. En aucun cas la diégèse n'est jouable et les relations entre ses composantes ne sont ni quantifiées ni modélisées. Sans la structure formelle, la diégèse ne connaît aucune possibilité d'expansion autrement que par un processus de création tel que l'écriture de récits de fiction ou la direction cinématographique, par exemple. En d'autres termes, la structure formelle procéduralise le support du jeu. Hors de cette procéduralisation, le support se résume en un espace de sociabilité. Une fois procéduralisé, il accueille des interactions ludiques. La structure formelle procéduralise également une part de la diégèse du jeu, lui conférant sa jouabilité. La part non procéduralisée de la diégèse relève alors d'une fiction non jouable. La figure 2 illustre plus clairement l'axe que nous proposons. Un second axe permet d'illustrer où se situent l'individu, le joueur et le personnage par rapport au support, à la structure formelle et à la diégèse.

Entre les deux pôles de l'axe « Support/Diégèse », le support est enrichi de règlements, de procédures et de dispositifs techniques. Il devient progressivement un espace de jeu (section gauche de la portion hachurée de l'axe) à mesure que l'on se dirige vers la droite de l'axe, puis une diégèse procéduralisée (section droite de la portion hachurée de l'axe). Hors de la zone de médiation (la portion hachurée de l'axe) de la structure formelle (le demi-ovale), toujours en progressant vers la droite, nous entrons dans la portion non procéduralisée de la diégèse des JRPEV goréens. Cette portion appartient à la diégèse plus englobante de Gor (qui inclut celle des romans, des JRPEV, etc.). Elle est située à l'extérieur du support. Sur l'axe « Individu/Personnage », l'individu occupe la portion gauche située hors de la zone de médiation de la structure formelle. Par individu, nous entendons une personne présente dans le support du jeu, mais située hors de la zone de médiation de la structure formelle et hors de la diégèse. Le joueur occupe la portion centrale. Celle-ci débute dans la zone de médiation et partage

une part de l'axe « Support/Diégèse » avec le personnage selon le degré d'engagement du joueur dans son rôle.

Dans le cadre des JRPEV goréens, les sims constituent le support du jeu. Les usagers de *Second Life* y interagissent entre eux par le biais de leur avatar et de dispositifs de communication (les canaux dédiés au clavardage, ou *chat*, et la messagerie instantanée¹⁸). Ces usagers deviennent des joueurs lorsque leur avatar entre dans la zone de médiation de la structure formelle, c'est-à-dire lorsqu'ils interagissent avec les dispositifs du jeu, ses règles informatiquement implémentées et les règlements des sims. À mesure qu'ils se rapprochent du pôle de la diégèse, ils deviennent moins joueurs et davantage Goréens, puisqu'ils interagissent avec la structure formelle du jeu tout en interprétant leurs interactions en termes diégétiques et en suivant la logique de l'univers goréen au sein duquel ils évoluent. À la droite de l'axe et hors de la zone procéduralisée de la diégèse, il n'existe plus ni avatar ni joueur, mais uniquement un personnage existant dans une fiction située hors des limites du jeu. Les faits et les gestes de ce personnage concourent à la diégèse de Gor (celle des romans, des JRPEV, etc.), mais pas à la diégèse des JRPEV goréens à strictement parler. Par exemple, il est envisageable qu'un joueur fasse vivre à son personnage des aventures inédites sur d'autres supports que les JRPEV goréens, dans des films d'animation, des nouvelles ou des romans.

En résumé, le modèle que nous venons de proposer oppose sur un même continuum la diégèse du jeu au support – la structure formelle intervenant comme médiation entre la première et la seconde – et l'utilisateur au personnage. Ce faisant, il rend compte d'un ensemble de styles de jeu pratiqués à la fois dans et hors des limites du support du jeu, dans et hors d'un rôle et relevant tour à tour de la sociabilité, du ludique et du diégétique. Voyons maintenant comment se classent les styles de jeu propres à la communauté goréenne.

5. Les styles de jeu dans les JRPEV goréens

¹⁸ Dans *Second Life*, les canaux dédiés au clavardage constituent des espaces publics de discussion, alors que la messagerie instantanée sert aux communications privées.

Dans les JRPEV goréens, plusieurs styles de jeu coexistent : le *role-playing*, le *lifestyle* et le *pew pew fighting*. Après les avoir présenté, nous verrons comment ils se classent dans notre modèle.

5.1 Le *role-playing*

Le *role-playing* rend compte de l'incarnation d'un personnage et de son insertion cohérente dans la diégèse du jeu. Le *role-player* distingue nettement les modes *IC* et *OOC*, n'utilisant le mode *OOC* qu'au moyen de la messagerie instantanée de *Second Life* et réservant aux canaux dédiés au clavardage les répliques de leur personnage de même que la description verbale de leurs actions et des situations dans lesquelles ils sont impliqués. Le *role-playing* ne constitue pas un style uniforme; les joueurs emploient une terminologie variée pour décrire l'ensemble des pratiques regroupées sous cette étiquette : *one-line rp*, *semi-rp*, *para-rp*, *multi-rp*, *novella-rp*, etc. (Gor in *Second Life*, 2012; KPOP RP'ing, 2013; Lunacaleeng, 2012; The Gorean Forums, 2014). Toutefois, ces distinctions se mesurent au volume de descriptions verbales et de répliques émises par les joueurs, variables d'un joueur à l'autre. Plus significative, au regard du modèle que nous avons présenté, est la distinction entre le *meter-rp* et le *para-rp* (Community *Second Life*, 2011).

Le *meter-rp* désigne une forme de *role-playing* médiatisée à l'aide de dispositifs techniques. L'action y occupe une place importante : elle est performée plutôt que décrite. Sous cette forme, le *role-playing* se rapproche de l'optimisation agonistique. Toutefois, contrairement à ce qu'il serait amené à faire s'il devait adopter le style de l'optimisation agonistique, l'adepte de *meter-rp* incarne un personnage et accorde une place non négligeable au dialogue. Le *meter-rp* est rendu possible grâce à un ensemble de dispositifs. Le *Gorean Meter* prend en charge la gestion des combats et de la capture : force de frappe des armes, blessures enregistrées, ligotage, etc. Les scripts définissent la gamme des actions possibles d'un avatar : relations sexuelles, poses de soumission de l'esclave, salutations, etc. Le *Nutri Life System* rend le jeu plus réaliste en exigeant de l'avatar qu'il se nourrisse, ce qu'il fait en cueillant des plantes, en chassant des animaux sauvages ou en s'adonnant à l'agriculture et à l'élevage. Le *G&S*, enfin, est un système permettant à l'avatar de fabriquer des artefacts (armes,

concoctions médicinales, vin, outils, etc.) à partir de matériaux bruts et de poser des actions telles que pêcher, installer une tente, escalader à l'aide d'une corde, etc. Le G&S gère également le combat et simule un système de devises afin de favoriser le commerce. Ces dispositifs (et, plus globalement, la structure formelle) se surajoutent aux sims de façon à élargir la gamme des actions des joueurs, de même que les interactions avec les autres joueurs et le monde de Gor. En d'autres termes, ils œuvrent à la simulation du monde de Gor. De cette simulation, il ressort un univers diégétique plus réaliste.

Notons que les dispositifs susmentionnés créent également un terrain de jeu pour les optimisateurs agonistiques, qui focaliseront sur le combat et la capture, mais aussi, et pour certains d'entre eux, sur l'accumulation de devises ou la production en série d'artefacts. La différence entre les deux styles de jeu tient alors de l'usage que les joueurs font des dispositifs. Si les actions qu'ils rendent possibles constituent une fin en soi, nous sommes en présence d'un style optimisateur agonistique. Si, à l'inverse, les dispositifs servent de prétexte ou d'appuis pour générer des événements diégétiques, suivant la logique du *propping**, dans le théâtre d'improvisation, nous sommes dans une logique de *role-playing*.

Certains règlements édictés dans les sims étiquetés *role-play* formalisent cette distinction entre les deux styles de jeu. Par exemple, les règlements du sim *The Great Tahiri* favorisent les interactions verbales entre les personnages et un apport substantiel à la diégèse. Chaque action posée par un personnage doit être justifiée dans le cadre d'une intrigue et doit s'accompagner d'un nombre minimal de lignes de texte : ligoter quelqu'un nécessite préalablement un minimum de trois lignes de texte énoncées en mode *IC* (règlement 6.d), tuer un autre personnage, cinq lignes de texte (règlement 8.b) et, pour éviter que le jeu ne vire à la tuerie perpétuelle, un joueur doit attendre 24 heures avant de pouvoir réutiliser un personnage qui a été tué en situation de jeu (règlement 8.c).

Les adeptes de *para-rp*, pour leur part, décrivent l'environnement du jeu, son ambiance, la situation dans laquelle leur personnage se situe, ses pensées et ses actions à l'aide de l'écriture. Pour ce faire, le *para-rp* emploie une forme de narration à la troisième personne, en suivant la perspective du personnage du

joueur. Les amateurs de *para-rp* s'engagent dans la création d'un récit collectif, alors que les adeptes d'un jeu de rôle axé sur l'action (*meter-rp*) génèrent des événements diégétiques sans les narrer.

À première vue, le *para-rp* se situe hors de la zone de médiation de la structure formelle. Pourtant, il implique un ensemble de procédures qui se présente comme un dispositif de narration. Par exemple, le joueur emploie un point de vue narratif interne, énoncé à la troisième personne (Genette, 1972). En tant que narrateur, il s'appuie donc sur la perspective de son personnage et connaît la nature de ses pensées et de ses sentiments. Les *emotes*, c'est-à-dire les lignes de texte servant à décrire les actions du personnage, doivent débiter par « /me » et sont encadrés par des astérisques. Enfin, les dialogues énoncés par les personnages sont placés entre guillemets (The Gorean Forums, 2014).

5.2 Le lifestyle

Les *lifestylers* considèrent leur avatar comme une représentation numérique d'eux-mêmes et les JRPEV goraéens leur apparaissent comme un moyen d'exprimer leur identité sexuelle et leur opinion personnelle sur les relations hommes/femmes, reposant toutes deux sur la loi de l'ordre naturel et les relations de domination/soumission qui sous-tendent les *Chroniques* (Sixma, 2009). Le *lifestyle* n'est donc pas, à proprement parler, un style de jeu. Aucun personnage n'est incarné et aucun défi suggéré par la structure formelle n'est relevé par les *lifestylers*, qui emploient les JRPEV comme des dispositifs permettant de communiquer avec d'autres personnes et de s'adonner, par avatar interposé, à des relations de type maître/esclave. Ils agissent donc en tant qu'individus et non en tant que personnages ou joueurs. Les environnements virtuels du jeu deviennent, pour eux, le support de relations sociales non ludiques et non diégétiques.

5.3 Le pew pew fighting

En vertu d'une logique d'optimisation agonistique, le *pew pew* fighting* met l'accent sur les défis proposés et encadrés par la structure formelle. Il n'y a pas lieu de parler d'incarnation de personnage, mais de contrôle d'avatar. L'accent est mis sur l'action : le combat, la capture et la mise en esclavage d'autres joueurs, etc. Suivant cette logique, il convient pour les joueurs d'inférer les règles

constitutives de la structure formelle, de mettre au jour les modalités de leur application et d'améliorer leurs habiletés dans la manipulation de l'avatar afin d'optimiser les gains (pensons à l'accumulation de biens et de devises, mais aussi au nombre de guerriers tués, de femmes soumises à l'esclavage, etc.). Si les JRPEV goréens ne proposent pas d'objectifs aussi clairs que dans un jeu vidéo classique, la performance des joueurs en matière de combat, de capture et de ligotage est quantifiée et présentée sous la forme de palmarès¹⁹ pour tous ceux qui emploient le *Gorean Meter*, par exemple.

La pratique du raid est représentative du *pew pew fighting*. Le raid consiste, pour un groupe de combattants, à effectuer des attaques-surprises dans un sim, provoquant ainsi massacres et captures de prisonniers condamnés à devenir esclaves. Ces activités deviennent une fin en soi, alors qu'elles ne sont pas justifiées sur le plan diégétique. Char Gustafson est un joueur représentatif du *pew pew fighting*; sous le nom de Hillbilly Gor, il diffuse sur YouTube²⁰ des captures vidéo de raids qu'il mène avec son groupe de combattants. Son désengagement vis-à-vis de la diégèse goréenne est complet : d'une part, il interagit avec ses adversaires uniquement dans le cadre de combats qu'il ne justifie pas diégétiquement, transformant alors les JRPEV goréens en jeux de tir; d'autre part, son avatar porte des accessoires et des habits qui remettent en question la cohérence de la diégèse goréenne en décroissant le monde du jeu et le monde « réel » du joueur. Que Hillbilly Gor porte un chapeau de cowboy (figure 3, à gauche) ou qu'il se déguise, dans un épisode spécial de Pâques (*Easter Special Raid of Outlander Outlaws*), en mascotte de lapin (figure 3, à droite) et qu'il s'engage dans des relations sexuelles avec une esclave – une carotte lui tenant lieu d'organes génitaux – dans les deux cas, il introduit des éléments du monde du joueur incompatibles avec l'arrière-plan antique et médiéval de Gor.

5.4 Classement des styles de jeu goréens

La figure 4 nous permet de positionner les uns par rapport aux autres les différents styles de jeu goréens présentés jusqu'ici. Les *role-players* (numéros 3 et 4 sur le schéma) interagissent de manière privilégiée avec la diégèse. Cependant, que

- Disponible à l'adresse suivante : <http://gm.mivabe.nl/stats>.

- Disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/channel/UCNmGRmRR05AdxXAGDRQAp5w>.

l'on se réfère au *meter-rp* (3) ou au *para-rp* (4), le jeu a lieu dans la zone de médiation de la structure formelle. Le *para-rp* mobilise, de manière privilégiée, des dispositifs de narration, alors que le *meter-rp* mobilise des dispositifs de simulation qui régissent et paramètrent les composantes de la diégèse (environnement, personnages, objets) et confèrent à celle-ci sa cohérence. Sur l'axe « Individu/Personnage », ils occupent la portion où le joueur et le personnage s'interpénètrent. Le *meter-rp* et le *para-rp* s'entrecroisent dans la mesure où ils partagent certaines procédures et dispositifs (l'importance accordée aux dialogues, la description de certaines actions difficiles à performer, la présence de règles favorisant la création d'intrigues, etc.). Le *role-playing*, en se situant dans une portion du schéma où la structure formelle rencontre la diégèse, où joueur et personnage ne font qu'un et où la création d'intrigues est valorisée, témoigne de la convergence des trois courants qui nourrissent chacun à leur façon le jeu de rôle : le théâtre improvisé (incarnation d'un rôle), le jeu de simulation militaire (interactions prises en charge par une structure formelle) et l'art de construire des mondes maximaux (interactions dans le cadre d'une diégèse).

Les *lifestylers* (numéro 1 sur le schéma), quant à eux, n'interagissent pas avec la diégèse. L'environnement virtuel (le support) est leur espace de prédilection qui agit à titre de dispositif communicationnel. Les *lifestylers* ne retiennent de la structure formelle que les scripts permettant à leur avatar de s'adonner à des échanges érotiques de type domination/soumission. Sur notre schéma, les *lifestylers* se situent à la gauche de l'axe, sur une portion située dans et hors de la zone de médiation, selon qu'ils emploient à la fois les scripts et les dispositifs de communication (de part et d'autre de la zone de médiation), ou uniquement les dispositifs de communication (hors de la zone). Sur l'axe « Individu/Personnage », ils sont à considérer comme des individus, bien qu'ils débordent sur la portion « joueur » de par l'utilisation de certains scripts appartenant à la structure formelle.

Enfin, les *pew pew fighters* (numéro 2 sur le schéma) privilégient les interactions médiatisées par la structure formelle aux dépens de la diégèse. Ils se concentrent en particulier sur les dispositifs de simulation assurant le combat et se situent

donc sur la première moitié de l'axe « Support/Diégèse », dans la zone de médiation et avant la portion de l'axe « Individu/Personnage », où joueur et personnage s'interpénètrent. De par leur désengagement envers la diégèse et l'incarnation d'un rôle et de par leur insistance sur les défis (martiaux, tactiques, etc.) offerts par la structure formelle, les *pew pew fighters* s'inscrivent dans la lignée des jeux de simulation militaire.

À titre indicatif, nous avons mentionné l'emplacement des activités de rédaction de récits *a posteriori* qui ont lieu à l'extérieur des JRPEV goréens (numéro 5 sur le schéma). Ces activités se situent hors de la zone de médiation et prolongent la diégèse des JRPEV goréens. Elles s'inscrivent bien dans la logique de la création de mondes, dans la mesure où Gor fournit à leurs adeptes un univers diégétique riche à partir duquel l'expansion diégétique est possible.

Conclusion

Le modèle que nous avons élaboré est utile à plusieurs titres : 1) il permet de classer non seulement des manifestations de **jeu intrinsèque*** (*power gaming/leveling, wargaming, role-playing*) mais également des manifestations de **jeu extrinsèque***, telles que l'expansion de la diégèse des JRPEV goréens par le biais d'autres médias; 2) il inclut certaines activités ne relevant pas du jeu lui-même ou relevant d'un autre jeu, comme en témoignent les *lifestylers*, les **trouble-fêtes***, voire les curieux venus assister aux intrigues du jeu en tant que spectateurs ou venus explorer les environnements virtuels (à l'instar des *explorers* de la typologie de Bartle [1996]); 3) il permet de situer les différents styles de jeu sur un continuum en évitant le piège des dichotomies strictes; 4) il rend compte du degré d'engagement variable du joueur dans son rôle jusqu'à l'émancipation du personnage qui, lorsqu'il est situé en dehors de la portion procéduralisée de la diégèse, devient une entité fictive non actée, le joueur ne contrôlant plus ses actions en tant qu'interprète, mais en tant que créateur, comme le ferait l'auteur d'une œuvre littéraire, par exemple; et 5) il réorganise les types de joueurs de Blacow (1980), les modèles tripartites de Fine (1983), de la communauté *rec.games.frp.advocacy* et du *Big Model* d'Edwards (2001), de même que l'axe fantaisie pure/simulation de Johnson (1981). Cette réorganisation se fonde non pas sur les préférences des joueurs, mais sur les composantes essentielles du jeu

que sont l'incarnation d'un rôle, la structure formelle responsable de générer une simulation et la diégèse, lesquelles composantes correspondent à trois phénomènes convergents : le théâtre improvisé, le jeu de simulation militaire et l'art de la construction de mondes maximaux.

Références

Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs'. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1). Récupéré le 20 octobre 2012 : <http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>

Blacow, G. F. (1980). Role-playing styles: Aspects of Adventure Gaming. *Different Worlds*, 10, 36-39.

Blatner, A. (2009). Role-Playing in Education. Récupéré le 20 juin 2013 : <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rplayedu.htm>

Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. Dans K. Salen (dir.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning* (p. 117-140), Cambridge, MA : The MIT Press.

Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris, France : Éditions Gallimard.

Carr, D., Burn, A., Schott, G. et Buckingham, D. (2003). Textuality in Video Games. Dans M. Copier et J. Raessens (dir.), *Level up: Digital Games Research Conference, 4-6 November, 2003, Utrecht University* (p. 144-155), Utrecht, Pays-Bas : DiGRA.

Chapman A., Hughes J., Hughes P., MacLean et Simpson C. (2010). An Australian Convention Roleplaying Glossary: Interactive Drama. Récupéré de Interactive Dramas : <http://web.archive.org/web/20070106065254/http://www.rpg.net/larp/papers/glossary.html>

Clute, J. (1999). *The Encyclopedia of Fantasy*. New York, NY : St. Martin's Griffin.

Coleridge, S. T. (1977 [1817]). *Biographia Literaria*. Londres, GB : J. M. Dent.

Community Second Life. (2011). Para rp or meter rp? Récupéré le 8 juin 2015 : <https://community.secondlife.com/t5/Role-Play/Para-rp-or-meter-rp/td-p/890079>

Copier, M. (2007). *Beyond the Magic Circle: A Network Perspective on Roleplay in Online Games* (thèse de doctorat, Université Utrecht, Pays-Bas). Récupéré de digitur, l'archive de publications électroniques de l'Université Utrecht : <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/21958>

Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A Brief Ludologic Study of Pen-and-Paper Roleplaying Games and their Rules. *Game studies*, 6(1). Récupéré du site de la revue : <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

Duret, C. (2014). *Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : définition et enjeux théoriques* (mémoire de maîtrise, Université de Sherbrooke, Canada). Récupéré de SavoirsUdeS, l'archive de publications électroniques de l'Université de Sherbrooke : <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67>

Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality*. Londres, GB : Harcourt Brace and Company.

Edwards, R. (2001). GNS and Other Matters of Role-playing Theory. Récupéré le 20 octobre 2012 du site *The Forge* : <http://www.indierpgs.com/articles/1/>

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

Flood, K. (2006). The Theatre Connection. Dans T. Fritzson et T. Wrigstad (dir.), *Role, Play, Art: Collected Experiences of Role-Playing* (p. 35-42), Stockholm, Suède : Föreningen Knutpunkt.

Gade, M. (2003). Interaction: The Key Element of Larp. Dans M. Gade, L. Thorup et M. Sander (dir.), *As LARP grows Up: The Book from Knudepunkt* (p. 54-64). Frederiksberg, Danemark : Projektgruppen KP03.

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

Gor in Second Life. (2012). *Port Kar – pseudo Para – RP filled with thought emotes*. Récupéré le 8 juin 2015 : <https://gorinsl.wordpress.com/2012/08/16/port-kar-pseudo-para-rp-filled-with-thought-emotes/>

Harviainen, J. T. (2003). The Multi-Tier Game Immersion Theory. Dans M. Gade, L. Thorup et M. Sander (dir.), *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt* (p. 195-199), Frederiksberg, Danemark : Projektgruppen KP03.

Hitchens, M. et Drachen, A. (2009). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, 1(1), 3-21.

Holter, M. (2007). Stop Saying “Immersion”!. Dans J. Donnis, M. Gade et L. Thorup (dir.), *Lifelike* (p. 20-22), Copenhague, Danemark : Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil.

InternetSlang.com. (2012). *Pew pew*. Récupéré le 20 juillet 2013 du site InternetSlang.com : <http://www.internetslang.com/PEWPEW-meaning-definition.asp>

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

Johnson, J. A. (1981). The Fourfold Way of FRP. *Different Worlds*, 11, 18-19.

Kim, J. (1998). *The Threefold Model FAQ*. Récupéré le 8 juin 2015 : http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html

Kim, J. (2008). *The Threefold Model*. Récupéré le 8 juin 2015 : <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/>

KPOP RP'ing. (2013). *Glossary of Rp'ing Terms*. Récupéré le 9 juin 2015 : <http://kpoproleplayguide.tumblr.com/glossary>

Larousse. (2015). *Jouabilité*. Récupéré le 20 juillet 2015 : <http://www.larousse.fr>

Lunacaleeng. (2012). *The Infamous One Liner/Para Debate [Background info, RP]*. Récupéré le 20 mai 2015 : <https://lunacaleeng.wordpress.com/2012/08/31/the-infamous-one-linerpara-debate/>

Montola, M. (2009). The Invisible Rules of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*, 1, 22-36.

Montola, M. (2012). *On the Edge of the Magic Circle: Understanding Role-Playing and Pervasive Games* (thèse de doctorat, Université de Tampere, Finlande). Récupéré de TamPub, l'archive de publications électroniques de l'Université de Tampere : <http://tampub.uta.fi/handle/10024/66937>

Morgan, C. (2002). *The Alchemy of Role-Playing*. Récupéré le 20 juin 2013: <http://www.indierpgs.com/files/ac001.pdf>

Mortensen, T. E. (2006). WoW is the New MUD: Social Gaming from Text to Video. *Games and Culture*, 1(4), 397-413.

Mortensen, T. E. (2007). Me, the other. Dans P. Harrigan et M. Crumpton (dir.), *Second Person: Role-Play and Story in Games and Playable Media* (p. 297-310), Cambridge, MA : The MIT Press.

Padol, L. (1996). *Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games*. Récupéré le 25 avril 2013 : <http://www.recappub.com/games.html>

Pohjola, M. (2003). Manifesto of the Turku school. Dans M. Gade, L. Thorup et M. Sander (dir.), *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt* (p. 34-39), Frederiksberg, Danemark : Projektgruppen KP03.

Ricœur, P. (1983). *Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*. Paris, France : Éditions du Seuil.

Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*. Paris, France : Éditions du Seuil.

Second Life Wiki. (2009). *LSL Script/fr*. Récupéré le 25 juillet 2013 du site *Second Life Wiki* :
http://wiki.secondlife.com/wiki/Category:LSL_Script/fr

Siang Ang, C., Zaphiris, P. et Wilson, S. (2010). Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. *Games and Culture*, 5(4), 354-380.

Sixma, T. (2009). The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play. *Journal of the Virtual World Research*, 1(3). Récupéré du site de la revue : <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/330/436>

Smith, D. A. (1996). No More Gor: A Conversation with John Norman. Part One. *The New York Review of Science Fiction*, 8(92). Récupéré du site de la revue :
<http://work.tcjn.info/nyre.htm>

Squire, K. D. et Steinkuehler, C. A. (2006). Generating Cyberculture/s: The Case of Star Wars Galaxies. Dans D. Gibbs et K.-L. Krause (dir.), *Cyberlines 2.0: Languages and Cultures of the Internet* (p. 177-198), Albert Park, Australie : James Nicholas Publishers.

Stenros, J. et Hakkarainen, H. (2003). The Meilahti School Thoughts on

Role-Playing. Dans M. Gade, L. Thorup et M. Sander (dir.) *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt* (p. 54-64). Frederiksberg, Danemark : Projektgruppen KP03.

The Gorean Forums. (2014). *What is para-rp to you?*. Récupéré le 8 juin 2015 : <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=230&t=8532>

Yee, N. (2006). *Motivations of Play in MMORPGs: Results from a Factor Analytic Approach*. Récupéré le 8 juillet 2014 du site de l'auteur : <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>

Glossaire

Agôn : dans la typologie de Caillois (1967), les jeux correspondant à l'*agôn* se rapportent à la compétition et nécessitent efforts et entraînement.

Diégèse : espace fictif à l'intérieur duquel évoluent les personnages dont les joueurs qui les incarnent modifient l'état par leurs actions. Elle est régie par des lois et une organisation distinctes du monde réel (Fine, 1983; Gade, 2003; Hitchens et Drachen, 2009; Holter, 2007; Morgan, 2002; Padol, 1996).

Explorer : selon la typologie de Bartle (1996), l'*explorer* interagit de manière privilégiée avec le monde du jeu vu non pas comme une diégèse, mais comme un espace virtuel. Il s'intéresse à ses dysfonctions de même qu'à son fonctionnement interne.

Jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs : jeu de rôle numérique en ligne auquel participe un grand nombre de joueurs (de l'anglais *massively multiplayer role-playing online game*), aussi désigné par le sigle MMORPG.

Jeu extrinsèque : activités périphériques au jeu intrinsèque, comme la rédaction de récits *a posteriori* ou les discussions visant à remettre en question, amender ou interpréter les règles du jeu (Chee Siang Ang, Panayiotis Zaphiris et Stephanie Wilson, 2010).

Jeu intrinsèque : jeu contenu dans les limites prédéterminées de la structure du jeu (Siang Ang, C., Zaphiris, P. et Wilson, S., 2010).

Jouabilité : « Ensemble des possibilités interactives offertes par un jeu vidéo » (Larousse, 2015).

Metagaming : l'*Australian Convention Roleplaying Glossary* (Chapman, Hughes, Hughes, MacLean et Simpson, 2010) décrit le *metagamer* comme un joueur qui utilise des connaissances du monde extérieur ou des règlements du jeu afin de les appliquer à une situation de jeu de rôle. Le *metagaming* se réfère donc au fait qu'un personnage agit en tenant compte d'informations que seul le joueur qui

l'incarne peut connaître. Le fait qu'un personnage X se méfie outre mesure du personnage Y dès la première fois qu'il le rencontre parce que le joueur a eu vent de sa mauvaise réputation sur un forum, par exemple, relève du *metagaming*.

Mimicry : dans la typologie de Caillois (1967), les jeux correspondant à la *mimicry* sont fondés sur l'acceptation temporaire de l'illusion et demandent aux joueurs de feindre une personnalité et une identité autre que la leur.

MMORPG : voir « Jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs ».

MUD : abréviation de *Multi-User Dungeon*. Un MUD est un jeu en ligne multijoueurs à base de texte.

MUVE : abréviation de *Multi-User Virtual Environments* (environnements virtuels multi-usagers). Il s'agit de mondes virtuels en ligne persistants et tridimensionnels auxquels les usagers accèdent grâce à un avatar, à l'image de *Second Life* et *IMVU*.

Pew pew : onomatopée reproduisant le bruit d'un tir de pistolet laser (InternetSlang.com, 2012). L'expression est employée péjorativement par les adeptes du *role-playing* pour désigner les joueurs qui focalisent sur les combats au détriment de l'incarnation d'un rôle et de la création d'intrigues.

Procéduralisation : Ian Bogost (2008) définit le terme *procéduralité* comme « un ensemble de contraintes qui créent des espaces de possibilités pouvant être explorés par le jeu²¹ » (p. 122). Ces procédures génèrent des événements diégétiques. Certaines sont programmées informatiquement alors que d'autres se composent de règles non implémentées, à l'instar des règlements des sims, que les administrateurs et modérateurs ont à charge de faire respecter. La procéduralisation, dès lors, réfère au processus de mise en procédure de lois, de phénomènes, de comportements, etc.

²¹ Traduction libre de : « *sets of constraints that create possibility spaces, which can be explored through play* » (Bogost, 2008, p. 122).

Prop, propping : au théâtre, un *prop* est un accessoire qui soutient la performance des acteurs. Lorsqu'il est employé dans le cadre de l'improvisation, il suggère aux acteurs des voies à emprunter pour leur performance.

Récit a posteriori : relation écrite des aventures vécues par un personnage lors d'une séance de jeu de rôle par l'un des joueurs impliqués. Ces récits sont généralement publiés dans des sections dédiées de forums de joueurs.

Règles endogènes, diégétiques et exogènes : suivant la typologie de Montola (2009), les règles endogènes appartiennent à la structure du jeu (par exemple : *un coup d'épée inflige X points de dégât*), les règles diégétiques constituent des règles dans le cadre de la fiction du jeu (par exemple : *porter une arme dans les limites de la ville est interdit*) et les règles exogènes appartiennent au cadre social dans lequel se déroule le jeu (par exemple : *ne pas interrompre le maître de jeu lorsqu'il décrit une situation*).

Romance planétaire : sous-genre de la science-fiction dont les œuvres font le récit d'aventures se déroulant sur une autre planète. Le récit est intimement relié à la description de cette planète. Les romances planétaires se distinguent des opéras spatiaux (*Star Wars* et *Star Trek* sont des exemples connus), mais aussi du médiéval-fantastique, en raison du fait qu'elles se déroulent sur une planète exotique et technologiquement primitive, bien qu'elles partagent avec eux les conventions des récits d'aventures, telles que les poursuites, les évasions et les quêtes (Letson, 1978).

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

Simulateurs, sims : espaces virtuels hébergés sur des serveurs loués aux usagers par *Second Life*.

Socialiser : selon la typologie de Bartle (1996), le *socialiser* est un joueur intéressé par l'aspect social du jeu, par le fait de sociabiliser avec d'autres joueurs.

Structure formelle : ensemble des règles, des paramètres et des dispositifs techniques qui encadre les actions des joueurs et simule le monde du jeu (sa diégèse), lui conférant ainsi cohérence et jouabilité (Dormans, 2006; Fine, 1983; Stenros et Hakkarainen, 2003).

Transfictionnalisation : Richard Saint-Gelais (2011) définit la transfictionnalité comme « le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (p. 7). La transfictionnalisation désigne la création d'une fiction liée à une autre fiction en vertu d'une relation transfictionnelle.

Trouble-fête : dans les jeux en ligne et les MUVÉ, le trouble-fête (*griefer*) est un individu qui adopte des comportements jugés inappropriés (harcèlement, insultes, actions entraînant des dysfonctions au sein du jeu ou de l'environnement virtuel) par les joueurs/usagers qui en sont victimes.

Annexe

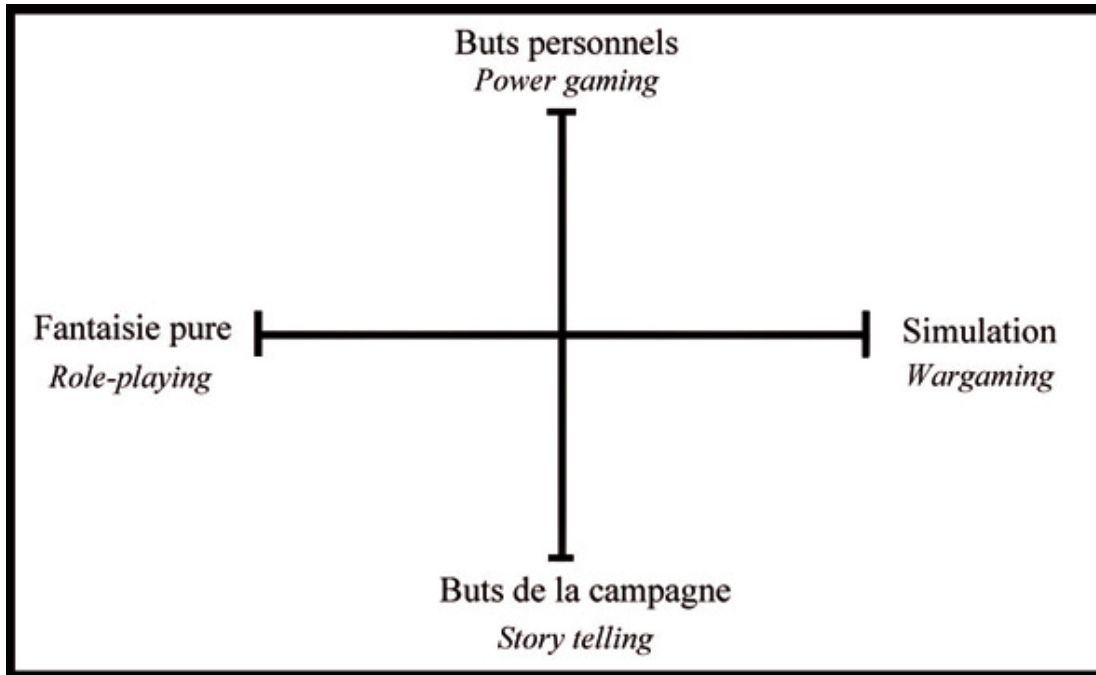


Figure 1 Jeffrey A. Johnson (1981), The Fourfold Way of FRP

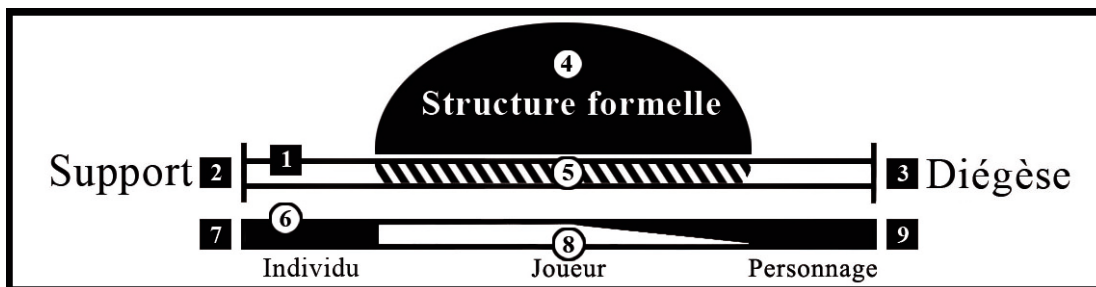


Figure 2 Les axes « Support/Diégèse » et « Individu /Personnage »

Légende : 1. Axe Support/Diégèse; 2. Pôle du support; 3. Pôle de la diégèse; 4. Structure formelle; 5. Zone de médiation de la structure formelle (portion hachurée de l'axe); 6. Axe Usager/Personnage; 7. Individu; 8. Joueur; 9. Personnage



Figure 3 *Hillbilly Gor*, Captures vidéo tirées des épisodes: image de gauche, *Raid on Valkyrie Forest Panthers* (*Second Life Gor*, épisode 14); et, image de droite, *Easter Special Raid of Outlander Outlaws* (*Second Life Gor*, épisode 13)

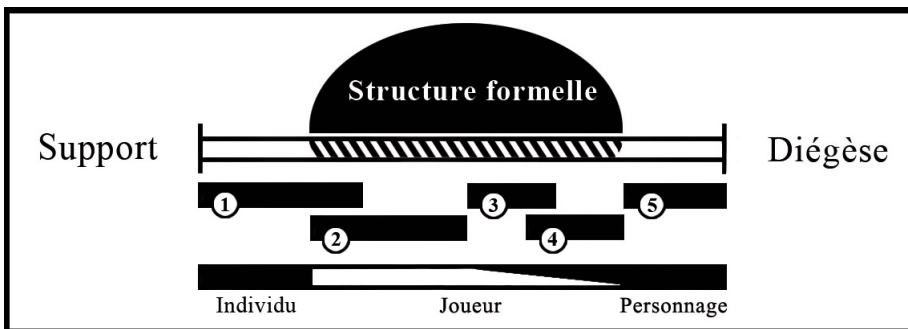


Figure 4 *Classement des styles de jeu dans les JRPEV goréens* - Légende: 1. *Lifestyle*; 2. *Pew pew fighting*; 3. *Meter-rp*; 4. *Para-rp*; 5. *Récits non procéduralisés*