



HAL
open science

Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo

Laurent Di Filippo, Patrick Schmoll

► **To cite this version:**

Laurent Di Filippo, Patrick Schmoll. Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo. Revue des Sciences sociales, 2013, 49, pp.64-73. hal-01310703

HAL Id: hal-01310703

<https://hal.science/hal-01310703>

Submitted on 21 Aug 2017

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.

LAURENT DI FILIPPO

Doctorant en sciences de l'information et de la communication en co-tutelle: Universität Basel et Université de Lorraine, Metz
Centre de Recherche sur les Médiations
(EA 3476)

<laurent@di-filippo.fr>

PATRICK SCHMOLL

Ingénieur de recherches au CNRS
Université de Strasbourg
Laboratoire Cultures et sociétés en Europe
(UMR 7236 Uds/CNRS)

<schmoll@misha.fr>

Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo

Les jeux vidéo les plus connus et les plus pratiqués mettent souvent en scène un monde fantastique situé dans un ailleurs médiéval (*World of Warcraft*, *Legend of Zelda*, *Dragon Quest*), inquiétant (*Resident Evil*) ou futuriste (*Final Fantasy*). Les décors, les scénarios, les récits de référence, les personnages rencontrés, voire les héros qu'incarne le joueur baignent dans un univers de magie qui convoque des figures récurrentes du sacré: panthéon de dieux et de démons, organisations religieuses de prêtres, de sorciers, de chevaliers, croyances, mythes, rituels, etc.

Cet aspect particulier du monde des jeux vidéo a été peu ou pas étudié, aussi bien par les spécialistes du domaine des jeux que par ceux qui, en sciences du religieux, s'intéressent pourtant aux manifestations contemporaines de la religiosité. Ce passé sous silence est remarquable si l'on considère l'extension actuelle du phénomène social que constituent les

jeux vidéo. Il l'est davantage encore quand on sait que les jeux en question sont pratiqués par une population jeune en majorité. On peut douter que les convictions religieuses des jeunes générations, ou simplement leur intérêt pour les formes du religieux, soient très affirmés. Les adolescents et jeunes adultes qui jouent aux jeux vidéo sont en tous cas loin d'adhérer aux systèmes de croyances élaborés par les concepteurs de ces derniers pour les besoins d'un univers clairement fictionnel. Ces jeux tirent du reste leur intérêt d'un certain exotisme: les panthéons pré-chrétiens et l'animisme japonais ont peu de chance d'éveiller des échos directs dans le fonds monothéiste qui inspire la culture occidentale moderne dans laquelle les jeunes en question ont été élevés.

Quel est alors le sens de ce qui ressemble à une résurgence de formes archaïques, polythéistes ou magiques, du sacré dans la scénographie et la

pratique de jeux par ailleurs développés sur les supports technologiques les plus contemporains ? Si le joueur ne fait que jouer à croire à ces manifestations, quel est le sens de ce faire-semblant ?

Dans les lignes qui suivent, nous souhaitons explorer ce phénomène, dans les limites imposées à la fois par le cadre restreint d'un article et par un usage approximatif assumé des termes, n'étant pas des spécialistes des sciences du religieux. Il existe des débats dans lesquels nous ne pourrions entrer ici sur la définition et la pertinence des termes dont nous devons faire usage pour les besoins de notre propos : sacré, religion, croyances, mythes... Nous devons nous en tenir, pragmatiquement, à ce qui sert à la description du phénomène ici étudié.

Deux axes retiennent notre attention. Le premier concerne les figures du sacré (ou du religieux) telles qu'elles se présentent dans les jeux vidéo, et dont nous tenterons d'organiser l'inventaire, de manière non exhaustive, mais du moins raisonnée. Le second concerne l'usage qui est fait de ces jeux, et des jeux vidéo en général : ont-ils quelque chose à voir avec le sacré, accompagnent-ils de nouvelles formes de rapport au sacré ? Cette seconde question concerne l'ensemble des jeux vidéo, y compris ceux qui ne sollicitent pas une scénographie magique ou religieuse : y a-t-il par exemple, pour prendre une situation qui pourrait n'être que faussement caricaturale, quelque chose de l'exercice rituel, de la gestuelle des *mudrā*¹, ou de l'introspection, dans le fait de lancer une partie de *Solitaire* ou de *Démineur* sur son ordinateur ?

Les figures du sacré dans le jeu

Nous nous situerons pour ce qui suit dans une certaine filiation aux travaux des sociologues, philosophes et anthropologues qui, après Durkheim ([1912] 2013, p. 65), ont défini les phénomènes religieux dans un rapport central au sacré, comme systèmes cohérents de croyances et de pratiques

relatives à des choses sacrées (Borgeaud 1994, Obadia 2007). Le sacré y revêt une qualité d'expérience individuelle, privée, en grand partie incommunicable, que le religieux organise en représentations communes au groupe, visibles par des emblèmes, des édifices, des rituels. Les conceptions du sacré varient avec les époques et les cultures. Dans la Rome antique, le *sacer* désigne un lieu, délimité et interdit (étymologiquement : séparé), par excellence l'intérieur du temple, opposé au *profanus* (étymologiquement : ce qui est à l'extérieur, devant le temple). Dans d'autres cultures, c'est un objet qui est sacré et par conséquent frappé d'un interdit : le terme *tabou*, aujourd'hui tombé en désuétude chez les ethnologues, recouvrirait cette notion. Dans l'expérience chrétienne, le sacré désigne plutôt un sentiment vécu qui dépend donc du sujet et non de ses objets. Le point commun des conceptions que nous désignons par le terme de sacré semble être dans la rencontre de l'humain avec une expérience qui le dépasse et est source d'une terreur latente. Un double aspect, donc, que l'on retrouve dans la définition qu'Émile Benveniste donne aux origines indo-européennes du terme : « positive "ce qui est chargé de présence divine", et négative "ce qui est interdit au contact des hommes" » (Benveniste 1969, p. 179).

Le sacré, qu'il soit chose, lieu ou expérience, ne peut donc se rencontrer sans danger qu'indirectement, à travers les figures que lui fournissent les systèmes religieux. C'est cette forme de médiation que miment les univers de jeux vidéo qui les sollicitent.

Les axiologies

L'une des premières médiations offertes par les systèmes religieux est d'organiser le monde dans des axiologies qui permettent de gérer les émotions humaines qui participent au vécu du sacré : la peur, la haine, le vertige, la dévotion. Ce qui est propice à l'évolution aussi bien du groupe que de soi-même doit être encouragé, retenu, aidé ; ce qui menace le soi et le groupe doit être combattu et rejeté. Les univers des jeux vidéo, notamment ceux basés sur un *gameplay*² agonal, comme les jeux de rôles d'aventures ou les jeux de combats, fournissent de multiples axiologies, qui définissent les oppositions entre ce qui est permis et ce qui est interdit, entre ce qui doit être recherché comme souhaitable et ce qui doit être fui ou combattu comme détestable.

L'axiologie la plus classique est celle qui oppose le *bien* et le *mal*, que l'on retrouve dans de nombreuses religions, et qui se décline sous diverses formes dans les jeux vidéo, comme celle opposant *l'ombre* et *la lumière* ou le *juste* et *l'injuste*. Elle implique des choix moraux qui situent le personnage et son joueur dans l'univers de fiction et définissent son rôle face aux situations qui se présentent à lui. Au moment de se constituer un personnage, le joueur est parfois invité à choisir un « alignement », c'est-à-dire l'orientation morale qu'il va donner à son personnage. Cet alignement pourra influencer par la suite sur le développement de ses capacités, ou simplement lui servir de référentiel dans sa manière de jouer. Il se peut que le joueur n'en ait pas l'opportunité, s'il joue à un jeu où son personnage est obligatoirement « bon », mais certains jeux proposent le choix : à la fin du premier opus de la saga *Legacy of Kain*, le joueur doit décider si Kain se sacrifie pour sauver le monde ou s'il décide de le dominer. Le deuxième épisode de la saga commence d'ailleurs en supposant que Kain a fait le choix du mal.

Une autre axiologie récurrente dans les jeux vidéo, que l'on retrouve aussi dans les jeux de rôles d'aventure et les jeux de stratégie sur table dont ils s'inspirent, est celle qui oppose *l'ordre*



et le *chaos*. Elle organise par exemple le jeu de stratégie sur table *Warhammer*, dont s'inspirent les jeux vidéo de la série *Warcraft*. Cet antagonisme, que nourrit en un certain sens la théorie de l'information à travers les figures opposées de la négentropie et de l'entropie, plonge ses racines dans la pensée antique, grecque et romaine, qui oppose la civilisation à la barbarie. Les jeux de civilisation véhiculent, souvent de façon plus dissimulée, dans leur *gameplay* évolutionniste, cette même axiologie: le jeu se déroule dans le temps depuis une époque barbare vers des époques de plus en plus civilisées, le joueur devant s'employer à faire évoluer sa «société» dans le sens requis. Tony Fortin a montré à propos de ces jeux, dont le type est *Civilization*, que les représentations sous-jacentes ne sont pas innocentes, le modèle achevé de la civilisation étant représenté par la société démocratique occidentale, dont la réalisation ne peut être obtenue que par le développement de technologies conçues en majorité en Europe et aux États-Unis (Fortin & al. 2005).

Un autre exemple d'axiologie organise les rapports entre savoir et pouvoir, et oppose la *connaissance scientifique rationnelle* et l'*irrationnel* et la *magie*, ou la *technologie* et la *nature*. Dans *Final Fantasy 7*, par exemple, le *Mako* est l'énergie provenant de la planète et des êtres qui y ont vécu. Cette énergie est exploitée pour alimenter les réacteurs de la corporation Shinra. L'exploitation des ressources naturelles qui proviennent des âmes et du cœur de la planète, sources d'énergie magique, renvoie à une vision animiste de la nature menacée par le progrès et la civilisation.

Le *sacer* étant, dans la conception romaine, une notion spatiale, architecturale, on pourra y trouver la source d'une conception également duelle de l'espace, en particulier dans des jeux interactifs de grandes dimensions se déroulant sur plusieurs territoires. L'opposition entre le *Nord* et le *Sud* est une axiologie géographique qui, comme dans *Age of Conan*, recoupe des antagonismes de cultures, de croyances, de systèmes religieux. L'autre, de l'autre côté de la frontière, est un autre qui ne partage pas les mêmes

croyances, un barbare doublé d'un mécréant. L'axe nord-sud ne recoupe pas, cependant, une opposition simple entre civilisation et barbarie, car l'espace de jeu est fréquemment multi-centré, constitué de cultures multiples, ce qui empêche le repliement sur une vision duelle du monde. C'est ainsi que, par référence à des connaissances communément partagées, le nord peut évoquer les pays développés dans lesquels nous vivons, par opposition aux pays (sous-développés) du sud. Mais l'Histoire permet également d'évoquer l'Europe méditerranéenne de civilisation romaine ancienne opposée à des barbares, Germains ou Vikings, venus du froid, ou la civilisation arabe raffinée du sud opposée à l'Europe médiévale brutale du nord.



La tradition romaine qui se représente la Cité entourée par son empire, lui-même entouré par les espaces sauvages dont il doit se protéger (Schmoll 2007b), permet également de penser une axiologie spatiale opposant un *centre* (civilisé) et une *périphérie* (barbare) qui l'encercle. Le centre est une zone de sécurité et la périphérie une zone de danger. Dans les jeux vidéo, les dangers les plus grands sont souvent les plus éloignés d'un point central symbolique. Une ville peut par exemple représenter une zone de sûreté, et plus le personnage s'en éloigne, plus grands sont les dangers.

Toutes ces axiologies sont reprises de systèmes de valeurs déjà présents dans de nombreuses cultures, même s'ils sont davantage caractéristiques de modes de penser occidentaux, hérités d'une tradition monothéiste romano-

chrétienne. Elles ne réinventent pas de nouveaux systèmes mais se réapproprient des formes déjà connues. Certaines de ces axiologies se superposent, comme le bien et le mal avec l'ordre et le chaos, ou l'empire et la barbarie avec la technologie et la nature. L'organisation axiologique permet de faire l'expérience dans le jeu d'un système de références, de valeurs et de croyances comme si l'on y adhérerait, la construction d'une identité, d'un personnage, impliquant d'avoir à adopter l'ensemble des environnements de vie qui donnent sa cohérence à cette identité.

La mythologie

La mythologie d'un univers de jeu est constituée par le récit qui «raconte» l'origine de l'univers (mythe fondateur), parfois annonce une fin redoutée (mythe eschatologique) et décrit la genèse et les personnalités des forces positives et négatives, divines et démoniaques, s'attirant et se repoussant pour former le monde. Le mythe «explique» historiquement les origines des axiologies qui vont organiser le jeu, et leur confère donc sens et légitimité.

Le mythe explicatif du monde revêt une importance variable selon les jeux. Dans certains, il est un simple prétexte, dans tous les sens du terme: un récit énoncé sur la jaquette du cédérom et au lancement de l'application, avant de commencer la partie proprement dite, et qui peut souvent être zappé pour passer directement au début de la partie. Les règles du jeu lui-même et le vécu de la partie semblent pouvoir se passer ensuite de cette annonce initiale. Mais on peut admettre que les jeux d'aventure suscitant le plus d'intérêt sont ceux qui intègrent leur mythologie jusque dans le *gameplay*, en amenant le joueur à rencontrer des personnages mythiques, à chercher des objets mythiques, à faire des choix dont la pertinence ne s'explique qu'en référence au mythe énoncé par le jeu. En ce sens, le mythe est un récit qui donne son ambiance particulière au jeu, qui nourrit l'expérience du joueur. Il lui fait vivre une époque où

les humains semblaient plongés sans distance critique dans leurs univers de croyance.

La contrainte pour les concepteurs de jeu d'avoir à se renouveler constamment les oblige à faire montre d'originalité plutôt que de rigueur documentaire. Les réécritures mythiques dans les jeux vidéo sont parfois fantaisistes, et croisent volontiers les genres et les époques, comme dans *Too Human*, qui utilise des éléments mythologiques dans un contexte de science-fiction, ou dans *Starcraft*, où les humains disposent d'unités mécanisées dont les dénominations sont inspirées de la mythologie nordique (robots *Thor*, vaisseaux *Vikings*). Dans une mission particulière, le joueur actionne un robot géant (modèle *Thor*, en plus grand) appelé *Odin* qui subit l'attaque d'un croiseur appelé *Loki*. La mythologie fournit la trame narrative pour une mission, ainsi que tout un lexique de noms de lieux, d'engins ou de personnages.

L'expérience de jeu pose à cet égard la question du statut de la croyance. Dans un jeu, il est clairement posé que l'ensemble de l'univers est une fiction, et que si les mythes y sont contés comme des vérités fondatrices de l'univers en question, qui vont avoir un effet concret sur le déroulement de l'aventure, on ne peut que *jouer* à y croire. Pour autant, l'on peut se poser avec Paul Veyne (1992) la question de savoir si les Anciens eux-mêmes croyaient tout à fait à leurs mythes, et s'il était important d'y croire ou si l'essentiel n'était pas d'abord de se reconnaître entre membres d'une communauté partageant les mêmes récits fondateurs. Les Français se reconnaissent dans le mythe commun de la Révolution et de ses emblèmes, mais croient-ils pour autant qu'ils ne sont nés que de cet événement, et se font-ils des illusions sur la liberté, l'égalité et la fraternité qu'il aurait suscitées ?

Pour Michel de Certeau la croyance est « non l'objet du croire (un dogme, un programme, etc.) mais l'investissement des sujets dans une proposition, l'acte de l'énoncer en la tenant pour vraie – autrement dit, une « modalité » de l'affirmation et non pas son contenu » (Certeau 1990, p. 260). La

croyance est ici un mode de relation à un objet : « [les croyances] possèdent une signification que dans chaque cas il s'agit de dégager et qui en elle-même n'est ni vraie ni fausse. L'indifférence anthropologique est précisément de ne pas estimer pertinente, en ce domaine, la question de vérité, ce qui permet de reconnaître paisiblement la créativité de l'illusion, ici comme ailleurs. Celle-ci a une valeur ontologique en ce sens qu'elle produit un effet de réel : elle est opératoire, elle fait croire, et les croyances partagées, surtout lorsqu'elles ne sont pas conscientes, sont le ciment des sociétés, aussi intérieurement divisées que ces dernières puissent apparaître » (Pouillon 1993, p. 9).



Les mythes se situent ainsi au carrefour des croyances et des significations, ils marquent une forme de distance prise avec le sacré par sa mise en récit. Le fait que les mythes énoncés dans les jeux vidéo soient en apparence des inventions d'auteurs, à la différence des mythes « réels » des sociétés « réelles », a sous ce point de vue peu d'importance, car tout énoncé d'un mythe se présente en fait comme une reprise d'un récit que son énonciateur a antérieurement réceptionné d'un autre. On peut se référer à cet égard aux réflexions de Hans Blumenberg (2005), peu connu en France mais dont le mérite est de s'intéresser au travail de reprise et de réception des mythes plutôt qu'à leurs origines. Selon lui, voir dans le mythe les restes d'une « forme de pensée » dont il faudrait rechercher les origines est un problème qui a limité les études de mythologie depuis le XIX^e siècle : cette représentation des choses « n'explique

rien, elle n'explique surtout pas comment, loin de leur origine et de leur fonction authentique, des contenus mythologiques peuvent être encore et toujours repris et interprétés, variés et accentués différemment, pour servir de figures directrices en vue de déterminer de manière élémentaire notre conception de nous-mêmes et du monde » (Blumenberg 2005, p. 12).

Cette approche permet de considérer les mythes « fabriqués » des jeux vidéo sous l'angle d'un processus de (re)production qu'ils partageraient avec l'ensemble des mythes. « Pour l'essentiel, on se représente l'origine et l'originalité du mythe sous deux catégories métaphoriques et antithétiques. Pour ramener cela à la formule la plus brève possible : comme *terreur* et comme *poésie* – et cela signifie : soit comme l'expression d'une pure passivité induite par un ensorcellement démoniaque, soit comme les excès imaginatifs de l'appropriation anthropomorphe du monde et de l'élévation théomorphe de l'homme. Ces catégories sont assez puissantes pour qu'on puisse leur assigner à peu près tout ce qu'on a proposé en matière d'interprétation du mythe » (Blumenberg 2005, p. 15). Le mythe proviendrait donc de ces deux catégories et le reste ne serait que réception. Les traces que l'on retrouve aujourd'hui dans les jeux vidéo de récits dit mythologiques sont elles-mêmes des œuvres témoignant de cette réception. « Production et réception sont équivalentes, pour autant que la réception est en mesure de s'articuler » (Blumenberg 2005, p. 53).

La question n'est donc pas de savoir quelle part de vérité contiennent les récits mythiques ou si ceux qui les ont produits y croyaient vraiment. Ils ont leur propre « programme de vérité » au sens de Paul Veyne : « le mythe est véridique, mais au sens figuré ; il n'est pas vérité historique mêlée de mensonges : il est un haut enseignement philosophique entièrement vrai, à condition qu'au lieu de le prendre à la lettre on y voie une allégorie » (Veyne 1992, p. 72).

L'aventure

Le cœur du jeu réside dans l'expérience du joueur, qui est, au sens étymologique, une aventure: il entre dans un espace-temps où il sait qu'un certain nombre d'événements vont advenir. Vulgairement parlant, nous dirions qu'ils vont «lui tomber dessus», pour ainsi bien indiquer qu'ils surgissent d'un au-delà de la représentation: ils sont inattendus, ce qui est l'intérêt du jeu, même si le joueur est préparé à l'idée que quelque chose va lui arriver, précisément par la scénographie du jeu, l'explication mythique de son univers, et l'énoncé de la mission. L'aventure est en quelque sorte le fil diachronique le long duquel le joueur rencontre en certains points la structure synchronique du mythe et des axiologies de l'univers.

Cette rencontre avec les figures du sacré peut se présenter de différentes manières. De nombreux jeux, d'habileté, de simulation de sport, de course automobile, de gestion, ne convoquent aucun arrière-fond religieux ou magique: nous verrons plus loin, avec Roger Caillois, qu'ils n'en constituent pas moins potentiellement le site d'une expérience du sacré, par exemple quand ils mettent en jeu les figures du hasard (*alea*) ou du vertige (*ilinx*).

Inversement, certains jeux mettent le joueur en position de démiurge: dans les *godgames*, le joueur incarne un dieu dont le but est de diriger ses peuples (*Populous* d'Electronic Arts, ou plus récemment *From Dust* d'Ubi-Soft). Ce sont en général des jeux de gestion ou de stratégie où le joueur occupe le point de vue surplombant d'une divinité sur l'action. Ils sont intéressants en tant qu'analyseurs dans le propos qui est le nôtre, car ils permettent de se dire que le fait de thématiser explicitement sur une figure religieuse (le joueur joue le rôle d'un dieu) n'implique pas forcément pour le joueur une expérience, même simulée, de rencontre avec le sacré: les émotions sont les mêmes dans ces jeux qu'avec des titres comme *Les Sims* ou *Civilization*, qui sont presque complètement dénués de références religieuses. La position surplombante

du joueur semble devoir exclure une expérience qualifiable d'aventure, qui se ferait en quelque sorte à l'intérieur du jeu, dans la rencontre avec des entités qui, elles, sont supposées venir d'un extérieur hors-champ de la représentation, et à ce titre étranges, inquiétants, merveilleux, etc.

Les entités rencontrées prennent alors, dans l'aventure, des aspects et une importance variables. Dans certains jeux, l'aventurier évolue dans un monde historique, ou pseudo-historique, dans lequel la religion ne sert que de facteur d'ambiance, en toile de fond. C'est le cas par exemple de *Tomb Raider* et de son héroïne Lara Croft que ses aventures confrontent à des éléments surnaturels. Dans ces jeux, le joueur rencontre des prêtres, des sorciers, des magiciens, qui pourraient parfois aussi bien être les représentants d'organisations socioprofessionnelles plus laïques, car le vécu du joueur lui-même est celui d'un personnage qui reste ancré dans la rationalité moderne: il est un explorateur, un scientifique, un agent secret, etc.



C'est quand le personnage du joueur fait lui-même partie de l'univers mythique du jeu que l'expérience est la plus immersive. Dans ces cas, il prend consistance de héros, il va rencontrer, voire affronter, des dieux ou des démons, il sera parfois l'agent d'un dieu, par exemple d'un dieu déchu qui cherche à reconquérir sa divinité, ou un dieu descendu sur terre pour affronter des forces opposées, comme *Raiden*, le dieu du tonnerre dans *Mortal Kombat*. Son propre personnage est d'une certaine façon la première rencontre que le joueur fait avec une figure du sacré.

La magie est également une de ces figures, très fréquente dans les jeux car elle traverse toutes les cultures. «On a même tendance à penser que l'étendue et la portée du monde surnaturel sont beaucoup plus importantes pour

les «primitifs» que pour les «modernes», que la surnature, ce n'est pas seulement le domaine des dieux et des génies mais aussi, par exemple, où s'exerce le pouvoir du magicien et du sorcier» (Pouillon 1993, p. 33). Elle peut se présenter sous forme de personnages utilisant la magie (magiciens, sorciers, prêtres). Le potentiel magique des personnages figure souvent sous forme quantifiée dans un compteur de «points de magie» ou «de mana» dans l'interface du joueur. Le *mana*, terme d'origine polynésienne découvert par Robert H. Codrington chez les Mélanésiens au XIX^e siècle, passe ainsi d'un usage savant à un usage populaire. La magie peut aussi se présenter comme une puissance intérieure acquise à force d'entraînement, dans une scénarisation de la quête spirituelle de soi telle que la pratiquaient les moines et guerriers orientaux. Elle peut se concentrer dans des runes, des symboles représentant un alphabet ancien et conférant une certaine puissance: c'est alors la connaissance, le savoir, associé à l'écriture, qui confère la maîtrise sur les forces magiques.

Les *objets magiques* sont très présents dans les jeux de rôles d'aventure. Ils peuvent être chargés de puissance divine ou d'une magie plus profane liée à des arcanes. Ils rappellent la conception moderne, religieuse, du sacré comme ce qui a fait l'objet d'une consécration ou d'un sacre. Un joueur qui reçoit une arme magique dans un jeu et peut soudain défaire ses adversaires beaucoup plus facilement fait ainsi l'expérience d'une sensation subite de puissance.

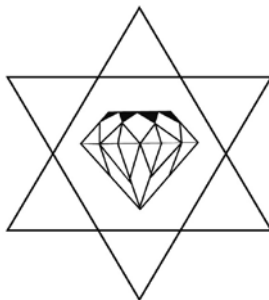
L'aventurier est également amené à rencontrer des *créatures* merveilleuses ou monstrueuses. Il se fait aider par des divinités ou des elfes. L'affrontement contre les forces du mal et les armées de démons constitue l'essentiel de la série des *Diablo*. De nombreuses créatures sont inspirées de récits mythiques: lutins, géants, léviathans, etc. Squelettes, zombies, vampires et autres morts-vivants forment un groupe particulier dont la caractéristique principale est d'aller à l'encontre du cycle de la vie dont la mort fait partie. De sombres pouvoirs les ramènent d'où ils n'auraient pas dû revenir, ali-

mentant les axiologies opposant bien et mal, ou ordre et chaos. Les créatures monstrueuses peuvent incarner une part de terreur, et la susciter de fait si elles sont susceptibles d'affecter le personnage du joueur (une créature à l'aspect imposant mais qui n'est pas capable d'égratigner le héros est, au mieux, esthétique, au pire, simplement ridicule).

L'aventure du joueur confine à l'expérience du sacré quand elle prend la dimension d'une *quête*. Nous nous référons ici à la distinction que fait Timmerman entre quête et aventure: la quête est toujours, selon lui, «une entreprise spirituelle ou religieuse» (Timmerman 1983, p. 91) alors que l'aventure tient plutôt du «batifollement capricieux» (*ibid.*). Dans le premier cas, l'aspect sacré de la quête est caractérisé par son ancrage dans des valeurs liées aux axiologies: défendre le bien contre le mal, restaurer ou protéger l'ordre menacé par le chaos, etc. Il peut aussi s'agir d'un parcours initiatique, une quête de soi, et dans ce cas le personnage part à la recherche des valeurs qui le caractérisent. La quête a un caractère spirituel. Dans le cas de l'aventure, le personnage cherche à occuper son temps ou à gagner des richesses sans qu'il y ait d'implications morales liées à des valeurs particulières. Parfois, cependant, l'aventure peut devenir quête: d'une mission qui est à l'origine sans véritable enjeu religieux ou spirituel, la narration va se développer en une quête qui engagera l'identité du personnage.

Timmerman pense que l'auteur de littérature fantastique souhaite toujours que son lecteur apprenne quelque chose sur lui-même en lisant ses textes (Timmerman 1983, p. 91). On peut se demander s'il n'en est pas de même pour le concepteur de jeu vidéo à l'égard des joueurs. Et même quand tel n'est pas le projet du concepteur du jeu, il n'est pas exclu que le joueur confronté à des choix fasse l'expérience d'une forme de réflexivité qui lui apprend davantage sur lui-même que ce qu'il s'attendait à trouver en commençant à jouer. Cette expérience a été signalée à propos d'autres jeux, comme les chasses aux trésors (Schmoll 2007a). Sébastien Genvo

(2011) propose ainsi un jeu expérimental dans lequel se pose au joueur un dilemme moral, qui l'amène à devoir effectuer un choix éthique. À l'issue du jeu, le joueur est invité à discuter sur un forum avec d'autres joueurs³.



La fonction du jeu au regard du sacré

La mise en scène du sacré dans le jeu pourrait n'avoir qu'une fonction décorative. Elle vise pourtant à susciter une expérience chez le joueur. Que signifie de jouer à faire semblant de croire à des mythes et à des axiologies auxquels on ne croit pas au demeurant, ou pas nécessairement? Quel genre de fascination exerce le fantastique, aussi bien dans les jeux vidéo que dans la littérature et au cinéma? Une expérience simulée de rencontre avec des figures sacrées peut-elle conduire ou confiner à un vécu authentique d'introspection, de révélation, de transe, de changement intérieur? La question se pose alors pour l'ensemble des expériences de jeu, même pour les jeux qui ne thématisent pas du tout dans cette direction. Est-il exagéré de supposer, comme nous le suggérons en introduction, que l'expérience solipiste autant que fugace d'une partie de *Solitaire* ou de *Démineur* comporte les ingrédients d'une possible rencontre avec un versant inattendu de soi-même?

Plusieurs chercheurs dont les travaux sont régulièrement repris dans les études sur les jeux vidéo se sont intéressés au jeu en tant que fait social et ont d'emblée souligné le lien existant

entre pratiques ludiques et expérience du sacré.

Le jeu à l'origine du sacré

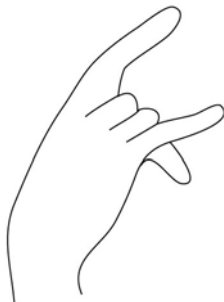
Pour l'historien néerlandais Johan Huizinga, le jeu est avant tout une des composantes à l'origine de la culture, qui la précède, et à partir de laquelle vont se développer différentes activités. Celui qui étudie le jeu d'un point de vue culturel verra le jeu comme «une forme d'activité, comme forme pourvue de sens, et comme fonction sociale» (Huizinga [1938] 1951, p. 19). Le jeu contribue notamment à ordonner une partie du monde en la délimitant spatialement et temporellement et en y imposant un certain nombre de règles⁴. Selon lui, «le jeu n'est pas «vie courante» [...] Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre» (*id.*, p. 24). Cette qualité nous rappelle bien le caractère séparé du sacré par rapport au profane. «De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. [...] Ce sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée» (*id.*, p. 26). C'est alors dans les formes que prennent les rituels et les cultes que l'on retrouve la forme spécifique du jeu. Pour Huizinga, ils en sont un développement qui garde un nombre important de traits liés au jeu (*id.*, p. 32-33), mais qui marque une évolution qui lui fait dire que «dans la forme, et dans la fonction du jeu, qualité spécifique, la conscience qu'a l'homme d'être intégré dans le cosmos trouve sa première expression, la plus haute et la plus sainte. Dans le jeu pénètre peu à peu la signification d'un drame sacré. Le culte se greffe sur le jeu. Le jeu en soi fut toutefois le fait initial» (*id.*, p. 37). Dans son chapitre sur la sagesse, il propose de voir la philosophie comme née «non pas d'un vain jeu, mais au sein d'un jeu sacré» (*id.*, p. 156).

Le ludique symétrique au sacré

Roger Caillois, qui s'est intéressé à de nombreux aspects de l'imaginaire, a consacré ses premiers ouvrages aux mythes (1938) et au sacré (1939), ouvrages dont il dit que les réflexions qui y sont entamées se sont poursuivies dans son essai *Les jeux et les hommes* ([1958] 1967). Mais avant celui-ci, Caillois publie le texte *Le ludique et le sacré* (1946)⁵, commentant les travaux de Huizinga et dans lequel il reconnaît le lien entre le jeu et le sacré en ce qu'ils forment chacun « un espace clos délimité, séparé du monde et de la vie » (p. 69). Il ne les situe cependant pas au même niveau de liberté. Au contraire, selon lui, « le ludique, activité libre par excellence, est le profane pur » (p. 75). Sacré et jeu s'opposent alors de façon symétrique par rapport à la vie courante dont ils se distinguent (*ibid.*). Ce point de vue est partagé par le linguiste Émile Benveniste, les deux hommes faisant mutuellement référence à leurs travaux respectifs. Pour ce dernier le jeu et le sacré « ont en fait une structure symétrique, mais opposée » (Benveniste 1946, p. 164). Selon lui, « le sacré est sur-réel, le jeu, de l'extra-réel » (*ibid.*). Le jeu ne serait « donc au fond qu'une opération désacralisante » qui en ferait du sacré inversé (*id.*, p. 165).

Cet antagonisme entre jeu et sacré n'est pas toujours très ferme chez Caillois. Les *Quatre essais de sociologie contemporaine* (1951) réunissent des textes qui ont pour point commun l'étude du « sacré dans les sociétés modernes en dehors de ses manifestations traditionnellement religieuses » (p. 7). Dans l'un de ces quatre essais, consacré à « l'usage des richesses », Caillois voit une résurgence du sacré dans le rôle des jeux de hasard dans l'économie quotidienne de l'Amérique latine. L'exemple choisi, comme ceux des trois autres textes (en particulier celui sur le « vertige de la guerre ») montre selon lui le transfert du sentiment religieux (sous sa forme primitive: exaltation et effroi) sur des actes collectifs qui expriment l'impuissance des sociétés modernes à se satisfaire de l'existence confortable mais médiocre qu'elles produisent.

Caillois poursuivra ses réflexions dans son ouvrage devenu classique, *Les jeux et les hommes* ([1958] 1967). Il revient aux thèses de Huizinga qu'il considère comme « fécondes à la recherche et à la réflexion » (p. 31), pour avoir notamment « démontré l'importance de son rôle dans le développement même de la civilisation » (*ibid.*), mais il précise que, pour qu'il y ait jeu, il faut que « la part de la fiction et du divertissement l'emporte » (*id.*, p. 34). Caillois développe dans son ouvrage une approche plus systématique de l'univers du jeu, et regroupe les différentes formes de jeux en quatre catégories, selon qu'ils font jouer l'imitation (*mimicry*), le hasard (*alea*), la compétition (*agôn*) ou le vertige (*ilinx*). Les formes *mimicry* et *ilinx*,



que l'on retrouve également dans des pratiques culturelles traditionnelles comme, respectivement, les masques et la transe, caractériseraient plus généralement les sociétés primitives, alors que les sociétés modernes développeraient davantage les jeux de hasard et de compétition. Caillois confirme ainsi un rapport entre des formes analogues que peuvent prendre le jeu et le sacré. Le chapitre sur « la corruption des jeux » (*id.*, p. 101-122) rappelle d'ailleurs le risque de mélange et de contagion par le profane qui menace parfois le sacré (Caillois [1939] 1950, p. 32-33). Les catégories proposées par l'auteur reflètent par ailleurs l'amalgame entre monde primitif et proximité supposée aux origines de l'humanité, qui entache les recherches anthropologiques du XIX^e et du début du XX^e siècles, et dont nous avons souligné plus haut qu'il avait également obéré l'approche des mythologies (Blumenberg 2005).

Le jeu comme éviction du sacré

Jacques Henriot (1969) exprime une position critique par rapport à Huizinga et Caillois sur cette question des rapports entre jeu et sacré. Dans les dernières pages de son essai sur le jeu, il considère que jeu et sacré s'opposent dans l'esprit qui les anime. « Le religieux, et plus précisément le sacré, exclut le jeu. Comme le rire, le jeu ronge le sacré. [...] Devant le sacré, l'esprit s'incline; dans le jeu, il domine. Par destination, bien que sans toujours en rendre compte, le jeu est sacrilège. Ce n'est pas au sérieux qu'il s'oppose – car il y a un sérieux dans le jeu, de même qu'il y a un jeu du sérieux, et ce sérieux n'exclut pas l'ironie – mais au sacré. Dans l'exécution d'un rite, l'officiant adhère à son rôle, sans le moindre recul qui puisse lui donner occasion de se dégager de son acte, lui permettre de se voir en train de faire ce qu'il fait et de s'interroger sur le sens et la valeur de ce qu'il fait. Ce sens et cette valeur ne sauraient être mis en question: l'acteur ne fait qu'un avec son acte. Il joue peut-être, mais ne sait pas qu'il joue: ce qui n'est point jouer. Dès qu'il en prend conscience, dès qu'il se met à jouer, le voilà sacrilège: il fait semblant. Il y a une opposition de nature entre jeu et sacré. La preuve de cette opposition peut être tirée de l'histoire, qui montre le passage du rite au jeu, de l'objet magique au jouet, et le fossé qui les sépare. Le jeu n'apparaît qu'au moment où meurt le sacré. Même si cette disparition laisse derrière elle un relent de magie (perceptible dans les masques, déguisement, jeux de cartes, etc.), le jeu suppose et attend pour se manifester l'éviction du sacré » (Henriot 1969, p. 96).

Pour Henriot, le jeu et le sacré s'opposent par le rapport différent qu'y entretient le sujet avec les représentations qu'il rencontre. Le jeu opère une mise à distance avec la matière (physique et symbolique) sacrée. Le joueur « fait comme si » mais il ne « croit » plus. Le joueur se trouve dans un entre-deux, il croit au jeu, mais pas suffisamment pour oublier qu'il s'agit d'un jeu, sinon il ne joue plus. C'est cette distance même qui définit le jeu et ses limites (Henriot 1989,

p. 149) et « par cette constante mise à distance, le jeu représente, tout au long de son développement, une patiente entreprise d'auto-démystification » (*id.*, p. 260). Cette auto-démystification porte sur l'acte de jouer, sur l'univers au sein duquel il prend place et par conséquent sur les représentations qu'il contient, notamment les figures du sacré qu'il met en scène. Et Henriot de conclure en disant : « on ne joue jamais qu'au second degré » (*id.*, p. 261).

Gilles Brougère (2005) va dans ce sens quand il souligne l'intérêt des activités de jeu pour l'apprentissage : « Cette dimension du second degré apparaît cependant essentielle dans la mesure où elle permet de comprendre le type d'activité qu'est le jeu, permettant d'éviter de vouloir le saisir à travers des contenus. Cela permet également de comprendre pourquoi il est souvent opposé au réel, au sérieux » (Brougère 2005, p. 50). Pour lui, le jeu est avant tout un loisir et « peut ainsi être perçu comme une succession de décisions dans un univers où le second degré confère une puissance exceptionnelle à celles-ci » (*id.*, p. 53). L'adhésion à des croyances n'est pas compatible avec la distance vis-à-vis de ces croyances, requise pour se former et s'adapter à de nouvelles connaissances.

On remarquera cependant que la distance à la fiction construite par le jeu n'est jamais telle que le joueur soit non plus complètement en dehors d'elle. Henriot admet lui-même qu'un joueur qui aurait le contrôle complet du « faire comme si » maintiendrait une distance telle au jeu qu'en réalité il ne jouerait plus. Il existe une zone paradoxale au sein de laquelle le joueur se « laisse prendre » au jeu, et cette expérience, dans laquelle le joueur ne joue plus parce qu'il se laisse déborder par ses émotions (et est obligé de constater qu'il s'est laissé déborder), fait également partie de ce que le jeu apporte en termes de réflexivité (Schmoll 2013).

La mise en fiction

Les représentations du religieux, du sacré et du mythe dans les jeux vidéo ne demandent pas du joueur une adhé-

sion comparable à ce qui est demandé au fidèle d'une obéissance religieuse. Elles sont proposées souvent comme un simple facteur d'ambiance. Quand elles participent activement au *gameplay* du jeu, avec une influence effective sur son déroulement, elles sont valides tant qu'elles restent dans le « programme de vérité » qui est celui du jeu. La mise en fiction de ces éléments joue donc un rôle important dans un rapport original et, sous certains aspects, ambigu aux croyances.



Les figures religieuses et mythiques dans les jeux vidéo sont mises à distance par un dispositif fictionnel qui n'a pas pour programme d'instituer des pratiques ou des croyances au service de ces mêmes figures. Les jeux vidéo sont des œuvres de fiction, qui participent à ce titre à l'établissement d'une « feintise ludique partagée » (Schaeffer 1999). En cela, ils n'ont pas la consistance de « leurres », car dans le leurre, l'un au moins des participants ne peut reconnaître l'aspect fictif des représentations. La fiction est donc toujours reconnue en tant que telle, sinon il n'y a plus de fiction, tout comme pour Henriot il n'y a plus de jeu s'il n'y a pas un minimum de mise à distance. Les deux caractéristiques d'une fiction sont « la libre adhésion et la délimitation spatiale et temporelle – [qui] sont des conséquences directes de la feintise ludique partagée : l'adhésion est libre parce que le dispositif fictionnel est une exemplification du mode d'interaction ludique, qui ne saurait s'établir que sur une base volontaire ; et, comme tout jeu, la fiction instaure ses propres

règles, ce qui implique une suspension provisoire (et partielle) de celles qui valent en dehors de l'espace ludique » (Schaeffer 1999, p. 151). Dans un jeu, les croyances sont vraies non pas parce que les joueurs y adhèrent pleinement mais *parce qu'elles font partie intégrante du cadre de référence du jeu*. Elles perdent alors une part de leur valeur sacrée puisque « leur fictionalisation permet de les recycler en support de satisfaction esthétique, et donc de continuer à en tirer un profit en termes cognitifs et affectifs » (*ibid.*). Concrètement, accepter d'incarner un prêtre au service d'un dieu dans un jeu vidéo ne donne pas de pouvoir surnaturel en dehors de celui-ci. De même le tabou, l'interdiction, la terreur ou la contrainte que peuvent générer les figures rencontrées n'ont cours que dans le jeu. « Ce n'est pas la matière du mythe qui est le moment décisif, mais la distance qui est accordée à l'auditeur et au spectateur vis-à-vis de cette matière. Ce qui, dans la mythologie, a pu être doctrine des dieux au sens strict, a peut-être autrefois accablé la vie humaine de contrainte et de peur ; mais tout cela est passé dans les histoires, et le fait que même les histoires des dieux n'effraient plus ni n'imposent de contraintes le dispose en même temps à leur réception esthétique » (Blumenberg 2005, p. 24).

La mise en fiction de figures sacrées, mythiques ou religieuses suscite donc une distanciation du joueur. S'il adhérerait aux croyances impliquées par ces figures, il n'y aurait plus jeu. Quel est alors le sens de ce « faire comme si », puisque nous n'y croyons pas ? Qu'est-ce qui nous incite à pénétrer dans un monde de fiction ? Deux notions développées par Erving Goffman (1974), celle de *fatalité* et celle de *procuration*, nous permettent de comprendre ce qui, dans tous les sens du terme, est en jeu dans la ludicisation du sacré.

Une action est « fatale » au sens de Goffman, lorsqu'elle est « problématique et qu'elle tire à conséquence » (Goffman 1974, p. 134). C'est dans la fatalité que se révèle le caractère des personnes, mais la société a retiré un grand nombre des occasions qui nous permettraient de montrer notre caractère (*id.*, p. 216-217). La société fournit

alors des opportunités d'action par «procuration». Telle est la «fonction sociale de la fatalité par procuration: on met à notre disposition, en toute sécurité, des personnes honorables présentées sur la scène où la fatalité les assaille, pour que nous nous identifions à elles, chaque fois que nous délaissions notre réalité. Grâce à cette identification, il est possible de clarifier et de réaffirmer le code de conduite des activités fatales, code trop coûteux ou bien trop difficile pour prévaloir dans la vie quotidienne. On s'assure ainsi un cadre de référence pour juger les actes de tous les jours, sans avoir à en subir les sanctions» (*id.*, p. 221-222). Il ne faut pas voir uniquement ici une occasion de prouver sa bravoure ou sa bonne morale. Les «personnes honorables» de Goffman peuvent être remplacées par des personnages aux mauvaises mœurs, comme dans la série de jeux vidéo *Grand Theft Auto (GTA)* dont les possibilités d'actions amoraux offertes au joueur ont suscité de nombreuses polémiques. Le processus est sensiblement le même: les lieux de l'action permettent de confronter les joueurs à des situations qu'ils ne rencontrent pas dans leur vie quotidienne. Dans leur rapport au sacré mis en scène par certains jeux, les joueurs se confrontent pareillement à des figures par procuration, dont la rencontre ne prête pas à conséquence dans la réalité hors jeu.

Goffman nous éclaire ainsi sur le rôle social du jeu: «À rechercher les lieux de l'action, on en vient à une division romantique du monde. D'un côté, il y a les lieux sûrs et silencieux, le foyer, la profession régulière; de l'autre, il y a toutes les activités qui permettent de s'exprimer, et qui obligent l'individu à monter en ligne et à s'exposer passagèrement. C'est sur ce contraste que nous bâtissons la plupart de nos rêveries commercialisées. [...] Le commerce est ce qui achève de mélanger l'imaginaire et l'action» (Goffman 1974, p. 224-225).

Le loisir est «le contrepoint du contrôle que la vie sociale exige de chacun d'entre nous. Le loisir permet de relâcher ce contrôle mais dans des conditions bien spécifiques. [...] Les loisirs ont pour fonction de rendre

possible l'expression de sentiments que l'on doit mettre à distance autant que faire se peut dans la vie ordinaire» (Brougère 2005, p. 122). À cet égard, donc, le jeu s'oppose à la religion comme institution de contrôle des pratiques et des croyances. Le joueur a une certaine liberté d'expression dans le cadre du jeu hors du contrôle social qu'impose la religion. Cependant, le second degré constant ne lui fait pas oublier que cette liberté reste relative au cadre du jeu. Les contenus religieux ou mythiques, provenant souvent de périodes historiques passées, de croyances perdues voire exotiques, alimentent ces lieux de l'action que sont les jeux vidéo. On ne joue pas à la vie quotidienne de paysans du Moyen-âge cultivant leur champs, mais à être des guerriers qui combattent des créatures dangereuses. Les axiologies qui soutiennent les dynamiques d'opposition dans l'univers de jeu fournissent les valeurs nécessaires à justifier des actions qui seraient autrement répréhensibles, et des affrontements auxquels le joueur va pouvoir prendre part, toujours par procuration et toujours en sécurité derrière l'écran de son ordinateur ou de sa console. Les représentations véhiculées par le jeu sont héritées d'une tradition culturelle qui précède de loin l'époque des jeux vidéo, le joueur est capable de les reconnaître comme fictionnelles, et c'est cette distance même qui permet qu'il puisse aussi s'y identifier.



Bibliographie

- Benveniste É. (1946), *Le jeu comme structure, Deucalion*, 2, p. 161-167.
- Benveniste É. (1969), *Le vocabulaire des institutions indo-européennes 2. Pouvoir, droit, religion*, Paris, Minuit.
- Blumenberg H. (2005), *La raison du mythe*. Trad. par S. Dirschauer, Paris, Gallimard.
- Borgeaud P. (1994), Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept «opérateur» en histoire des religions, *Revue de l'histoire des religions*, 211, 4, p. 387-418.
- Brougère G. (2005), *Jouer - apprendre*, Paris, Economica.
- Caillois R. (1938), *L'homme et le mythe*, Paris, Gallimard.
- Caillois R. ([1939] 1950), *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard.
- Caillois R. (1951), *Quatre essais de sociologie contemporaine. La représentation de la mort. L'usage des richesses. Le pouvoir charismatique. Le vertige de la guerre*, Paris, Olivier Perrin.
- Caillois R. ([1958] 1967), *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- Certeau (de) M. (1990), *L'invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- Détienne M. (1981), *L'invention de la mythologie*, Paris, Gallimard.
- Durkheim E. ([1912] 2013), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, Presses universitaires de France.
- Eliade M. (1991), *La nostalgie des origines: méthodologie et histoire des religions*, Paris, Gallimard.
- Fortin T., Mora Ph. & Trémel L. (2005), *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan.
- Genvo S. (2012), Comprendre et développer le potentiel expressif, *Hermès*, 62, p. 127-133
- Goffman E. (1974), *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit.
- Henriot J. (1969), *Le jeu*, Paris, PUF.
- Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*. Paris, José Corti.
- Huizinga J. (1938), *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Trad. fr. (1951), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- Timmerman J.H. (1983), *Other worlds: the fantasy genre*, Bowling Green, Bowling Green University Popular Press.
- Obadia L. (2007), *L'anthropologie des religions*, Paris, La Découverte.
- Pouillon, J. (1993), *Le cru et le su*, Paris, Seuil.
- Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction?*, Paris, Seuil.
- Schmoll P. (2007a), *Chasseurs de trésors. Socio-ethnographie d'une communauté virtuelle*, Strasbourg, Néothèque.
- Schmoll P. (2007b), La *Translatio Imperii*. Transmission et transformations d'un mythe politique européen, *Revue des sciences sociales*, 37, p. 118-125.

- Schmoll P. (2013, à paraître), Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo, communication à la Journée d'études «Hommage à Jacques Henriot», Villeteuse, Université de Paris 13, 4 mai 2012, texte à paraître dans les actes de la journée.
- Veyne P. (1992), *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes? Essai sur l'imagination constituante*, Paris, Seuil.
- Zimmerman E. (2012), Jerked Around by the Magic Circle. Clearing the Air Ten Years Later, *Gamasutra*, 7 février 2012. En ligne: http://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle.php (page consultée le 1er juillet 2012).

Notes

1. Position codifiée et symbolique des mains et des doigts dans la pratique de la danse en Inde, mais aussi dans le yoga, où le *mudrā* associé à une posture du corps prépare à la méditation.
2. Terme qui désigne à l'origine le mode d'emploi du jeu (*how the game plays*) et à fini par désigner la forme que prennent les interactions entre un joueur et un jeu donné, la manière dont le dispositif de jeu induit une expérience de jeu spécifique.
3. <http://www.expressivegame.com/>
4. On doit à Huizinga la notion de «cercle magique», qui a nourri de nombreux débats dans le champ des *game studies*, mais qu'il n'a pas lui-même vraiment mis en avant. Nous n'entrons pas dans cette discussion ici. Pour un point récent sur la controverse, voir Zimmerman (2012).
5. Qui intégrera la deuxième édition de *L'homme et le sacré* en 1949.