HAL
open science

Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux

Laurent Di Filippo

To cite this version:

Laurent Di Filippo. Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux. Sciences du jeu, 2021, Jeux et faits religieux, 15, pp.[En ligne]. 10.4000/sdj.3103 . hal-03277349

HAL Id: hal-03277349

https://hal.science/hal-03277349v1

Submitted on 3 Jul 2021

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.

Sciences du jeu

15 | 2021
Jeux et faits religieux

Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux

The Multiple Dimensions of the Relations between Games and Religion

Laurent Di Filippo

Édition électronique
URL : https://journals.openedition.org/sdj/3103
DOI : 10.4000/sdj.3103
ISSN : 2269-2657

Éditeur
Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique
Laurent Di Filippo, « Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux », *Sciences du jeu* [En ligne], 15 | 2021, mis en ligne le 15 juin 2021, consulté le 01 juillet 2021. URL : http://journals.openedition.org/sdj/3103 ; DOI : https://doi.org/10.4000/sdj.3103

Ce document a été généré automatiquement le 1 juillet 2021.

La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Les multiples dimensions des rapports entre jeux et faits religieux

The Multiple Dimensions of the Relations between Games and Religion

Laurent Di Filippo

1 Qu'il s'agisse d'invoquer des dieux comme Shiva ou Bahamut dans les jeux vidéo de la série *Final Fantasy*, d'incarner des clercs et des paladins dans le jeu de rôle papier *Dungeons & Dragons* (T.S.R./WOTC, 1974), de prendre le rôle d'un dieu dans des jeux vidéo appartenant au genre du *God Games*, d'évoluer dans des décors comme Notre-Dame de Paris dans *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) ou la Cathédrale de Manchester dans *Resistance : Fall of Man* (Insomniac Games, 2006), ou même de résoudre des équations mathématiques dans le jeu de dés *Par Odin* (OldChap Games, 2018), les points de rencontre entre jeux contemporains et faits religieux ne manquent pas, bien au contraire. Au vu de ces multiples exemples, il peut paraître surprenant que, jusqu'à aujourd'hui, peu de travaux en langue française traitent de ces questions, alors que, depuis 2010, les recherches portant sur les rapports entre jeux contemporains produits par les industries culturelles et faits religieux se multiplient dans le monde anglo-saxon. Ce manque est d'autant plus surprenant que, dès le début du XXe siècle, ces questions sont soulevées dans les sciences sociales françaises, notamment chez leurs fondateurs, Émile Durkheim et Marcel Mauss. De même, les rapports entre jeux et sacré sont amplement discutés chez les deux auteurs classiques des études sur les jeux, Johan Huizinga et Roger Caillois. Au-delà des aperçus ponctuels que peuvent offrir quelques cas d'étude, ce numéro de la revue *Sciences du jeu* a donc pour objectif d'ouvrir des pistes d'exploration et d'encourager les chercheurs à engager des recherches dans ce domaine. Il souhaite également apporter des éléments complémentaires aux recherches francophones sur l'articulation entre religions, sacré et communication, domaine au sein duquel les jeux ont jusqu'à présent été peu, voire pas abordés (Douyère, 2014, 2016 ; Douyère, Dufour, Riondet, 2014).

2 C'est pourquoi, en plus de présenter les articles du numéro, cette introduction se veut être une liste (non-exhaustive) d'axes qui pourrait constituer un programme de recherche possible sur les rapports entre jeux et faits religieux, afin d'encourager les

chercheurs à se saisir de ces différentes questions. Après un bref état des lieux rappelant quelques travaux sur le sujet, je proposerai des pistes autour des questions d'emprunts culturels et de réception, des formes de syncrétisme, des manières dont les faits religieux peuvent contribuer aux structurations des jeux, des polémiques religieuses et paniques morales et, sur un plan plus théorique, de la porosité des frontières entre les deux types d'activités, ludiques et religieuses. Au sein de ces différents axes, je montrerai en quoi les articles de ce numéro de *Sciences du jeu* apportent des pistes de réflexion.

Jeux et faits religieux : un bref état des lieux

3 Les jeux et leurs rapports avec les faits religieux furent assez tôt présents dans les sciences sociales françaises à travers les commentaires de Marcel Mauss sur les travaux de ses contemporains. Dès 1904, dans *L'Année sociologique*, Mauss (1968 [1904], p. 256-257) commente un ouvrage de Walter Edmund Roth sur les jeux australiens. Il considère ce travail comme une contribution aux réflexions sur l'esthétique et relève que les jeux ont un lien avec le rituel. Ces rapprochements se retrouvent dans ses commentaires du travail de Stewart Culin (1907) et jusque dans le *Manuel d'ethnographie*, basé sur ses enseignements. Les jeux y sont présentés comme des activités provoquant un plaisir sensoriel, voire esthétique (Mauss [1947], 2002, p. 132-137). Les activités ludiques sont aussi présentes dans les cours que donne Mauss à l'Institut d'ethnologie en 1937 sur les rapports entre rites et jeux, et dont la conclusion disait qu'« on ne peut pas séparer l'étude des mythes, des rites et des jeux » (Mauss, 2003), ainsi que dans les cours qu'il donne de 1937 à 1940 au Collège de France, intitulés *Leçons sur les rapports entre certains jeux et cosmologies archaïques*. Les rapports entre les jeux et les phénomènes qui relèvent du sacré ont donc nourri les réflexions de Marcel Mauss. Il admet néanmoins que, si les jeux trouvent leurs origines dans les rituels, il arrive parfois qu'ils s'en dissocient au cours du temps. Émile Durkheim (2013, p. 544) soutient également que les jeux, en tant que principales formes d'art, semblaient être nés de la religion et ont longtemps conservé un caractère religieux. Toutefois, il ajoute que « quand un rite ne sert plus qu'à distraire, ce n'est plus un rite » (Durkheim, 2013, p. 546).

4 D'une certaine façon, l'approche de Mauss, et plus généralement de l'école française de sociologie, va influencer les travaux sur les jeux dans les décennies qui suivirent et jusqu'à nos jours. Dans *Homo Ludens*, Johan Huizinga (1988 [1938]) inverse la perspective de l'école durkheimienne en plaçant le jeu à l'origine de tous les faits sociaux et, par conséquent, du culte et des rituels. Procédant ainsi, il souhaite critiquer les événements européens de la fin des années 1930 et la guerre qui se prépare, comme on peut déjà le lire dans son ouvrage *Incertitudes* (Huizinga, 1939 [1935] ; Di Filippo, 2014). Peu après, dans un commentaire d'*Homo Ludens*, Roger Caillois, qui était élève de Mauss et avait publié un livre sur le sacré (Caillois, 1963 [1939]), propose de penser l'origine des sociétés selon un triptyque formant une symétrie : sacré – vie ordinaire – jeu (Caillois, 1946).[1] Le jeu devient ainsi le profane pur, opposé au sacré. Cet article posera les bases de son ouvrage *Les Jeux et les Hommes*, dans lequel il propose de faire une « sociologie *à partir* des jeux » (Caillois, 1967 [1958], p. 142). L'opposition entre jeu et sacré se retrouve dans l'ouvrage de Jacques Henriot (1969, p. 96) intitulé *Le Jeu*, mais n'apparaît plus dans son ouvrage majeur, *Sous couleur de jouer* (Henriot, 1989). Toutefois, elle refait surface

dans l'ouvrage de Maude Bonenfant (2015, p. 63-69), *Le Libre Jeu*, pour opposer le déterminisme du sacré au libre arbitre du jeu.

5 Les jeux et leurs liens avec les faits religieux ont parfois été étudiés, non pas pour mieux saisir les principes d'une activité ludique, mais pour la place qu'ils occupent dans d'autres questionnements anthropologiques, tels que la parenté. Dans ce cadre, Pierre Clastres (1967, p. 11-12) étudie les Indiens Guayaki, chez qui un « jeu cérémoniel », le *tö kybairu*, sert à établir des relations matrimoniales tout en conservant sa dimension ludique et sa fonction de distraction. Pour sa part, Albert Piette (1988, p. 20-21) évoque les rapports entre fêtes, jeux et rituels. Il s'appuie sur l'idée de « distance ludique », empruntée à Jacques Henriot, pour étudier les rassemblements festifs, qui s'inscrivent dans une dialectique plutôt qu'une confrontation avec la vie ordinaire et dont le sens serait un écart, ou une mise à distance, entre signifiant et signifié. De leur côté, Laurent Sébastien Fournier et Dominique Crozat (2005) se sont intéressés aux fêtes, aux jeux et aux loisirs en Europe, ainsi qu'à la manière dont ils contribuent à la transmission d'un patrimoine culturel immatériel, aux constructions identitaires et aux rapports entre individus et territoires. Laurent Sébastien Fournier (2013a) a également dirigé des travaux sur les jeux collectifs, leurs places dans les cultures traditionnelles et leur patrimonialisation, ainsi que la place des pratiques ludiques durant les fêtes religieuses, pratiques que l'on retrouve dans toute l'Europe, et dont l'étude montre que les deux aspects sont souvent imbriqués plutôt qu'opposés de façon binaire (Fournier, 2013b).

6 Les rapports entre jeux et faits religieux ont récemment été remis au goût du jour en France par Roberte Hamayon (2012) qui a questionné les rapports entre jouer et croire. Suite aux réflexions de Thierry Wendling (2010), cette autrice avait noté un désintérêt relatif pour les jeux de la part de l'anthropologie récente aussi bien en France que dans le monde anglo-saxon (Hamayon, 2012, p. 29-32) et plus généralement dans les sciences sociales (Hamayon, 2015b, p. 75). Toutefois, un renouveau d'intérêt pour ce sujet de la part de sociologues et d'anthropologues apparaît dans le numéro 45 de la *Revue du MA.U.S.S* consacré à « L'esprit du jeu » en 2015. Ce numéro est l'occasion pour plusieurs auteurs de faire le lien entre les travaux de Marcel Mauss et le jeu, notamment Alain Caillé (2015) qui revisite un texte articulant le jeu et les théories du don. Encore une fois, Marcel Mauss fait figure de référence.

7 Sous un autre angle ethnologique, Nathalie Luca (2013, p. 21-24) montre comment un jeu comme le football peut être utilisé de façon métaphorique en le liant aux croyances d'une secte, en s'appuyant sur le travail de Roberte Hamayon et en le croisant avec la notion de cadre de Gregory Bateson (1977 [1955]). De son côté, Martine Segalen (2011 [1998], p. 62-63) a brièvement considéré les matchs de football comme des formes de rituels contemporains.

8 Depuis 2010, une nouvelle branche des *Game Studies* qui s'occupe plus particulièrement des liens entre jeux vidéo et religion a vu le jour dans le monde anglo-saxon (Detweiler, 2010 ; Wagner, 2012, 2013 ; Leibovitz, 2013 ; Schut, 2013 ; Bainbridge, 2013 ; Geraci, 2014 ; Campbell, Grieve, 2014). Plusieurs numéros du *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* ont été consacrés à cette thématique et une revue, intitulée *Gamevironments*, est entièrement dédiée à ces questions. Ces travaux, qui se focalisent en grande partie sur les rapports entre expérience religieuse et expérience ludique, n'abordent pas de façon critique et réflexive les concepts qu'ils mobilisent (Di Filippo, 2016 : 26-29). Ils mettent alors sous la même étiquette un ensemble de phénomènes qu'il me semble nécessaire de distinguer, tels que « mythes », « rites », « religions », « sacré ». Dans une optique

d'histoire des religions, Nicolas Meylan (2013 ; 2017) a justement montré comment le « mana » a évolué d'une catégorie utilisée en sciences religieuses, empruntée à la langue vernaculaire polynésienne, à une catégorie servant à désigner la puissance magique dans de nombreux jeux vidéo. De son côté, Olivier Servais (2015) a observé les manières dont les cérémonies de mariage, qui prennent place dans le jeu en ligne *World of Warcraft*, étaient l'objet d'un processus de transfert de formes rituelles européennes occidentales vers une cérémonie en ligne. Toutefois, ces rituels laissent surtout une place importante à l'avant et l'après de la cérémonie. Ils servent à renforcer les liens sociaux au sein d'une communauté de joueurs en permettant d'« élaborer le noyau imaginaire, les récits et histoires partagés, qui constitueront l'identité du collectif et entretiendront le sentiment d'appartenance au groupe » (Servais, 2015, §59). De façon plus générale, Patrick Schmoll et Laurent Di Filippo (2013) ont étudié les multiples figures du sacré mises en scène dans les jeux vidéo, à travers les mythologies, les quêtes, les axiologies. Puis, en questionnant la fonction du jeu en regard du sacré, ils ont montré que la « distance ludique » (Henriot, 1989, p. 149) impliquée par les jeux permettait des identifications au second degré à des éléments religieux auxquels les joueurs n'adhèrent pas forcément hors des situations ludiques. Notons également l'existence du programme de recherche financé par l'ERC, *Locus Ludi*, dirigé par Veronique Dasen à Fribourg en Suisse, qui s'intéresse aux jeux dans l'antiquité gréco-romaine et au sein duquel certains travaux portent sur les rapports entre jeux et religions, par exemple grâce à l'exploitation de preuves archéologiques comme des pièces de jeux retrouvées dans des tombes ou des lieux de cultes (Losyte, 2018 ; Tristão, 2018). Les sciences de l'antiquité, mais aussi les sciences religieuses, s'intéressent aux aspects ludiques de leurs objets, mettant en question les frontières entre ces deux types de phénomènes. À la fin de son dernier ouvrage, Philippe Borgeaud (2021, p. 200) suggère d'ailleurs en s'appuyant sur les textes de Platon et Strabon que, chez les Grecs, « la religion était un jeu », fait de rituels festifs et de jours fériés, de spectacles et d'allégresse. Cette association aurait contribué à des condamnations par les Pères de l'Eglise, qualifiant ces moments de divertissement et les jeux de manières d'honorer les démons. D'après cet auteur, ces censures n'empêchèrent toutefois pas les liturgies chrétiennes de réintroduire des moments de relâchement et des activités ludiques dans leurs célébrations.

9 De façon plus confidentielle, les jeux de rôle ont donné lieu à des recherches sur les paniques morales religieuses (Martin, Fine, 1991 ; Laycock, 2015), sur lesquelles je reviendrai plus bas. Ils font aussi l'objet d'analyses portant sur la réception des mythes nordiques et les représentations contemporaines de leurs divinités sous forme de panthéon (Di Filippo, 2019), ainsi que sur la constitution d'une cosmologie et d'un multivers étendu au bord duquel se trouvent les plans d'existence où vivent les dieux (Di Filippo, 2020c).

Emprunts culturels : Transmissions et transformations

10 La production de jeux emprunte de nombreux éléments à diverses sources. Pour ne citer que quelques exemples, nous y retrouvons des références à de multiples traditions culturelles historiques comme les mythologies grecques, nordiques, celtes, égyptiennes, mais aussi les religions monothéistes comme le Judaïsme, le Christianisme et l'Islam, ou des religions orientales comme le Bouddhisme et l'Hindouisme, ainsi que

des traditions chamaniques ou des religions africaines. Partant de ce constat, un premier axe d'étude vise à identifier et analyser les processus de transmission culturelle d'éléments religieux auxquels contribuent les jeux.

11 Dans ce cadre, il s'agit de retrouver et de caractériser le plus précisément possible les sources ou les inspirations de ces éléments religieux, en les resituant dans leur contexte d'origine, en étudiant leurs formes et leurs usages et, dans la mesure du possible, en retraçant leur évolution pour comprendre de quelle manière elles sont présentées aujourd'hui. Interroger les origines connues de ces différents éléments servira à mieux définir les connaissances actuelles sur leur sujet, à comprendre les transformations que subissent ces ressources au cours du temps et à saisir les procédés par lesquels les jeux les présentent aujourd'hui à un public élargi.

12 Les processus de transmission culturelle et l'histoire de la réception des sources peuvent conduire à une part d'oubli des faits et des connaissances ethnographiques ou anthropologiques sur certains sujets. Il devient alors nécessaire de s'interroger sur les manières dont les jeux et, de façon plus générale, les médias contemporains construisent de nouvelles représentations pouvant conduire à des reconstructions *a posteriori* de traditions culturelles, ainsi qu'à des phénomènes d'oubli (Anderson, 1996 [1983], p. 189 ; Augé, 2001 [1998] ; Todorov, 2004 [1995] ; Ricœur, 2000). Un sens nouveau est construit et contribue au phénomène que Hans Blumenberg (2005 [1971], 2001 [1979], 2016 [2014] ; Trierweiler, 2004) a appelé le « travail sur le mythe [*Artbeit am Mythos*] », c'est-à-dire la transmission de récits mythiques qui associe la permanence et le changement. Dans le cas des diverses mythologies, tout comme j'ai pu le montrer dans le cas des zombies dans *Dungeons & Dragons* (Di Filippo, 2020b), le jeu permet de saisir l'expression contemporaine de certaines représentations religieuses au sein des cultures populaires et médiatiques.

13 Les productions ludiques des industries culturelles et créatives réemploient et resémantisent des éléments religieux issus de diverses traditions culturelles, plus ou moins éloignées dans le temps ou dans l'espace. En ce sens, ils peuvent informer le chercheur à la fois sur des processus de patrimonialisation, voire de « folklorisation » (Certeau, 1971), de mémoire et d'oubli. Ces objets offrent l'opportunité d'adresser à de nouveaux objets la question de Danièle Hervieu-Léger (1993) sur le rapport entre religion, tradition et mémoire en s'intéressant aux processus de changement et de continuité qui sont à l'œuvre. Les jeux transforment les relations établies entre le passé et le présent, qui constituent la base des « dynamiques mémorielles » (Baussant, 2007). Pour Paul Ricœur (2000, p. 5) la notion de mémoire renvoie à la présence contemporaine de représentations du passé. Cette idée fait échos aux propos de Laurier Turgeon (2003, p. 25) concernant le patrimoine, lorsqu'il dit que « le passé sert à informer le présent plutôt qu'à simplement l'expliquer en vertu d'une causalité linéaire ». Il sera alors nécessaire de mieux définir comment les usages ludiques contemporains de représentations du passé ou de traditions religieuses éloignées, premièrement, sont le résultat de processus qui prennent place sur des périodes longues et, deuxièmement, produisent de nouvelles significations propres aux situations de jeu. Pour cela, de nouveaux travaux sont nécessaires, car les concepts de « gamification » (Huotari, Hamari, 2012), « ludification » (Bonenfant, Genvo, 2014) ou « ludicisation » (Genvo, 2013), ne permettent pas de comprendre les usages ludiques d'éléments religieux. Le premier terme renvoie à l'idée d'insertion d'élément de conception de jeu dans des activités non ludiques, le second peut être une traduction

du premier ou alors qualifier une « tendance plus générale où le jeu (pas seulement le jeu vidéo, qui en fait partie bien sûr, mais le jeu en général, le ludique) prend une place de plus en plus importante dans la société aujourd'hui » (Picard, 2009, cité dans Bonenfant, Genvo, 2014, §9). Le troisième « insiste entre autres sur les interactions qui s'établissent entre un contexte et une structure de jeu dans l'évolution des formes ludiques » (Bonenfant, Genvo, 2014, §11). Aucun de ces concepts ne propose spécifiquement d'analyser le réemploie et la resémmantisation ludique de faits religieux ou, plus généralement, d'éléments historiques, culturels ou traditionnels.

14 Comme le disait déjà Franz Boas (1962 [1928], p. 165), « ce qui peut être un mythe sacré pour une tribu peut être raconté pour s'amuser par une autre ». On retrouve une idée proche chez Jean-Marie Schaeffer (1999, p. 151) qui souligne que « les "mythes" ne sont évidemment jamais que les croyances des autres ». Cet auteur suggère que « leur fictionnalisation permet de les recycler en support de satisfaction esthétique, et donc de continuer à en tirer un profit en termes cognitifs et affectifs » (p. 151). En effet, les jeux réutilisent de nombreux éléments religieux avec des objectifs bien différents de leurs sources. Par conséquent, il s'agit de mettre en lumière ces transformations, pour comprendre comment des récits, qui peuvent être rangés dans le régime des croyances, sont appropriés dans les pratiques de loisirs ludiques contemporaines. Un autre point d'analyse consiste à définir les activités, les temps, les espaces dans lesquels s'expriment des processus d'appropriation de figures d'altérité et la manière dont ils sont rendus familiers dans des pratiques de loisir.

15 Il faut aussi garder à l'esprit que ces processus de transmission se poursuivent au cours du temps et ne sont pas arrêtés une fois pour toutes. Par exemple, les différentes éditions auxquelles les jeux de rôle donnent lieu sont un élément important de leur modèle économique. Coralie David (2015, p. 143) souligne que le jeu de rôle est un « objet fictionnel intrinsèquement évolutif ». Plutôt que des ajouts constants, de nombreux jeux de rôle, au premier rang desquels on trouve *Dungeons & Dragons*, fonctionnent selon un système de nouvelles éditions qui servent à actualiser le système de jeu, son univers, son esthétique (David, 2015, p. 146). Les références religieuses qu'ils contiennent évoluent, elles aussi, au cours du temps. Pour reprendre l'exemple des zombies cité précédemment, notons que, dans les premières versions de *Dungeons & Dragons*, tous les zombies sont faits à partir de cadavres humains. Toutefois, dans les éditions plus récentes, de nombreux monstres peuvent également être « zombifiés ». On passe de la « figure du zombie » à un « état de zombification » (Di Filippo, 2020a). En termes culturels, ces évolutions amènent de nouvelles hybridations et, par conséquent, remettent aussi en question la représentation d'une communauté homogène de joueurs selon les versions du jeu qu'ils utilisent.

16 Ce type de réflexion peut être porté sur les séries de jeux vidéo. Dans le présent numéro, Adrien Coignoux et Yohann Guffroy proposent une étude de la réception de la série du jeu *God of War* sur les forums *Reddit* et, plus spécifiquement, des discussions relatives aux changements qu'apporte le dernier opus concernant la diégèse. Dans celui-ci, le héros évolue dans des contrées inspirées des mythes nordiques, alors que ses aventures se déroulaient jusqu'alors dans l'univers des mythes grecs. En développant l'idée de « paysage mythologique », ils s'interrogent sur les manières dont les joueurs/utilisateurs du forum discutent de ces changements. Ils mettent en lumière deux attitudes adoptées dans les fils de discussion, d'un côté, une remise en question de la possibilité de l'existence de différents panthéons dans un même monde, à travers des

propos et des manières d'envisager des mythologies qui renvoient aux représentations du XIXe siècle ; de l'autre, des critiques concernant la cohérence de la narration proposée par le jeu en comparaison des récits issus des sources mythiques. Dans tous les cas, les auteurs de l'article constatent que les participants du forum ne se réfèrent que très rarement aux sources médiévales et renvoient à des productions plus récentes comme des réécritures modernes ou d'autres jeux vidéo.

Les formes de syncrétismes ludiques

17 L'étude des emprunts que font les jeux contemporains amène à la problématique des métissages ou des formes d'hybridités culturelles que constituent ces objets. Effectivement, en puisant dans des sources très nombreuses, ils sont un produit qu'on pourrait qualifier d'hybride. Citons simplement deux exemples. Premièrement, dans le domaine des jeux vidéo, les différentes invocations des jeux de la série *Final Fantasy*, qui font référence, entre autres, aux traditions hindoues (Shiva), nordique (Odin) ou arabe reprenant un terme hébreu (Bahamut), suggèrent que ces différentes entités existent au sein des mêmes univers diégétiques. Deuxièmement, du côté des jeux de rôle papier, les « Einheriar », guerriers choisis par les valkyries pour combattre aux côtés d'Odin au *Ragnarökr* dans les récits médiévaux scandinaves, peuvent servir des divinités grecques et hindoues dans *Dungeons & Dragons*. Il semble donc nécessaire de s'appuyer sur des travaux concernant les questions d'hybridation.

18 De nombreux ethnologues, en France notamment (Amselle, 2009 [1990] ; Laplantine, Nouss, 1997), ont discuté ces notions afin de montrer que l'hybridité ou le métissage était le fondement même de la culture. Amselle (2009 [1990], p. 14) suggérait ainsi qu'« aucune culture n'était pure et qu'en réalité tout ensemble culturel était constitué au départ de pièces et de morceaux, renvoyant à l'infini l'idée d'une pureté originaire ». Toutefois, dans des travaux ultérieurs, il reviendra sur la notion de métissage, car « elle repose sur un substrat biologique et zootechnique inavoué » (p. 14) pour préférer l'idée de « branchement » qui suggère « une dérivation de signifiés particularistes par rapport à un réseau de signifiants planétaires » (Amselle, 2001, p. 7). Très tôt, Edward Sapir (1917) interrogeait la nécessité d'avoir recours à des concepts servant à désigner un ordre surplombant les individus. Il devançait ainsi de presque un siècle les réflexions de chercheurs comme Alban Bensa (2012 [2006], p. 126). Cette question fait écho aux travaux en histoire culturelle de Peter Burke (2009, p. 34) qui présente différents concepts tels que « métissage », « hybridité », « emprunt », « traduction », « créolisation », « fusion », mais aussi « melting pot » ou « ragoût », en rappelant que tous ces termes sont « élastiques ». Autrement dit, il s'agit de concepts mous dont l'emploi pose des problèmes et des questions différentes. Pour leur part, les sciences des religions ont exploré la notion de « syncrétisme » pour évoquer la « fusion originale de traits religieux hétérogènes » ou la « contamination » d'une religion dominante par une autre (Mary, 2010, p. 1197). Dans une réponse à un article de Stephan Palmié, Stefania Capone (2013, p. 474) propose une réflexion sur l'usage des termes eux-mêmes, se demandant s'il était nécessaire de chercher un « super-terme [*über-term*] » pour parler du mélange des cultures. L'analyse des jeux, et plus spécifiquement des références religieuses que l'on y trouve, pourra alors contribuer aux réflexions sur ces mélanges, non pas tant pour apporter une réponse définitive, que

pour comprendre, dans le cas des jeux, de quelles manières ces mélanges sont effectués et présentés.

19 En effet, les types de mélanges, de croisements ou d'hybridations au sein des jeux varient et doivent faire l'objet d'une analyse détaillée pour saisir les différentes manières d'associer des éléments provenant de multiples traditions culturelles. Un premier type d'association, que nous pouvons appeler un processus de *catalogage*, se trouve dans les manuels des monstres des jeux de rôle, qui fonctionnent comme des catalogues de créatures que les personnages-joueurs peuvent affronter. Ces livres prennent la forme de recueils encyclopédiques, détaillant souvent, pour chaque monstre, un système écologique, un habitat, des mœurs. Dans certains cas particuliers, les créatures sont issues de mélanges de traditions, comme les ogres zombies, croisant folklore médiéval européen et réception des croyances haïtiennes. Sur le plan des règles, une *hiérarchisation* des monstres est mise en place en fonction du niveau de puissance. Chez les morts-vivants par exemple, un vampire est présenté comme plus puissant qu'un zombie. Un troisième type de processus est la *complémentarité*, que l'on retrouve dans les types de personnages jouables et qui sert à former des groupes de joueurs efficaces. Enfin, les *juxtapositions* concernent par exemple les structurations cosmologiques, qui présentent différents plans d'existence, qui sont comme des mondes parallèles, ou différents enfers et paradis. Le Nirvana, l'Élysée, Asgard, le Pandémonium ou L'Hadès, se retrouvent dans la même superstructure gouvernant le multivers ludique de *Dungeons & Dragons* (Di Filippo, 2020c). De plus, ces juxtapositions sont croisées aux axiologies morales des univers de jeu.

20 Les genres littéraires auxquels se rattachent les univers de jeu peuvent également donner lieu à des mélanges spécifiques, comme dans le cas de la *fantasy* post-apocalyptique, où des références à des traditions germaniques passant par la littérature de *fantasy* croisent un style inspiré par l'idée d'apocalypse chrétienne et les récits grecs de destructions comme ceux de l'Atlantide (Musset, 2012 ; Di Filippo, Schmoll, 2016). Les recherches souhaitant se situer dans ce registre devront donc veiller à bien définir et conceptualiser les différentes manières d'associer des références de provenances variées lorsqu'elles sont reprises au sein des univers fictionnels développés par les productions ludiques.

21 L'article d'Adrien Coignoux et Yohann Guffroy dans ce numéro contribue aux réflexions émanant de cet axe puisque l'évolution de la série *God of War*, qui, initialement, met en scène les figures de la mythologie grecque, va transposer son intrigue dans le « paysage mythologique » nordique tout en gardant le même schéma narratif de départ concernant la lutte du héros Kratos contre les dieux. Pour sa part, l'article de Julien Lalu sur la licence *Pokemon* souligne le caractère culturellement hybride des monstres que les joueurs rencontrent et capturent dans cette série de jeu. Leur diégèse est fortement teintée par la présence d'éléments sacrés issus de diverses sources et traditions, faisant de cet univers fictionnel le résultat d'un syncrétisme empruntant aussi bien aux monothéismes, qu'aux polythéismes et aux animismes.

Mises en scène ludiques des éléments religieux et structurations

22 Au-delà des processus de transmission et de réception des éléments religieux, il est nécessaire de se pencher sur les manières dont ces derniers sont mis en scène et

comment ils participent aux modes d'organisation interne des jeux. Les personnages religieux de la première édition de *Dungeons & Dragons* (appelés « clercs ») portent des titres chrétiens tels que pasteur, prêtre, vicaire, évêque ou patriarche[2] en fonction de leur puissance et sont plus particulièrement opposés aux morts-vivants grâce à un pouvoir permettant de les repousser. Le jeu est développé autour d'une structure influencée par le christianisme, qui oppose la mort et la vie et qui met en scène une façon de chasser les morts et les démons inspirée par les formules médiévales du « *vade retro* » servant à repousser le mal. Toutefois, au-delà de ce fondement structurant et lorsqu'il s'agit de mise en scène de panthéons dans les jeux de rôle, les religions sont souvent présentées comme des systèmes polythéistes. Chaque divinité possède des attributions particulières dont découlent des types de pouvoirs et de sorts qu'ils accordent à leurs adeptes. Dans d'autres jeux, les joueurs incarnent eux-mêmes des dieux, comme dans le jeu français *Asgard* (XII Singes, 2011), qui met en scène les divinités nordiques faisant face au *Ragnarökr*. Dans d'autres cas comme *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (Siroz Productions/Asmodée, 1990), ils incarnent des anges et des démons chargés d'accomplir des missions pour leurs maîtres.

23 Les univers de jeux proposent également des axiologies qui peuvent être morales et éthiques, telles que l'opposition entre bien et mal, loi et chaos, l'ombre et la lumière ou tenir de l'ordre d'une vision du monde et de l'évolution des sociétés, comme l'opposition entre civilisation et barbarie, technologie et magie (Di Filippo, Schmoll, 2013). Les modes d'organisation peuvent aussi relever de l'espace fictionnel et de la géographie, lorsque certains territoires sont associés à des religions particulières, schéma que l'on retrouve dans les représentations romantiques ou dans les idéologies *Völkisch* du nationalisme allemand, et qui associe une religion à un peuple. Dans D&D, les races humanoïdes telles que les Nains et les Elfes ont souvent leurs propres panthéons de divinités. Dans ce cas, la religion est associée à la race ou la culture de certains peuples. Ces modes d'organisation peuvent faire écho à des visions idéologiques et demandent à être analysés de façon critique (Di Filippo, 2020b). Par exemple, dans le cas de Conan les mélanges culturels servent à reproduire une « géographie imaginée eurocentrée » (Di Filippo, 2016, p. 359). Cette idée s'appuie notamment sur les travaux d'Edward Said (2003, p. 49), de Derek Gregory (1995) et ceux de Thomas Mohnike (2012) sur l'imaginaire nordique, croisés aux travaux de Lorenzo DiTommazo (2006) sur les stéréotypes d'une géographie européenne dans les œuvres de *fantasy*. L'usage de stéréotypes peut exprimer, en le réifiant, un mode d'organisation de l'espace socioculturel et racial mettant en scène des oppositions entre le Nord et le Sud ou l'Occident et l'Orient. Il s'agira de déterminer de quelle manière les jeux emploient et mettent en scène certains stéréotypes. À ce titre, un univers de *Dungeons & Dragons*, appelé *Al Quadim*, dont le sous-titre est « Arabian adventures », s'appuie de façon très claire sur des représentations « orientalistes » (Said, 2003) issues des contes des *Mille et une nuits*.

24 Les modes de narration du jeu constituent une autre forme de structuration. Les scénarios d'aventure et les modules peuvent prendre la forme de quêtes qui donnent une place centrale aux joueurs (Bainbridge, 2013, p. 264). Ils contribuent à l'évolution des univers fictionnels au sein desquels les personnages-joueurs prennent leur place et, de cette façon, participent à la structuration temporelle de ces univers. À titre d'illustration, la lutte contre le retour de seigneurs démoniaques peut représenter une

mise en scène de l'opposition entre le bien et le mal qui se développe lors d'un récit où les aventuriers rencontreront nombre d'obstacles pour prouver leur valeur.

25 Ces exemples montrent que les univers fictionnels tout comme les règles des jeux qui leur sont associées proposent des manières de jouer pouvant être définies comme des « procédures de structuration » (Bensa, 2006, p. 276) ludiques, qui contribuent à l'expérience de jeu des individus et qui produisent des significations dans les relations que les éléments entretiennent les uns avec les autres. Étudier les principes qui sous-tendent les jeux permet de ne pas se limiter à une analyse d'éléments isolés de leur contexte médiatique. De plus, ces modes d'organisation font référence à des visions du monde (Boström, 2005) qui dépassent le simple cadre des situations ludiques. Ce dépassement implique alors de chercher à définir les rapports qui s'établissent entre les jeux et d'autres activités de la vie quotidienne.

26 Enfin, un dernier type de structuration fait référence au contexte socioculturel de publication des jeux et se retrouve dans leur composante linguistique et dans leurs traductions, que les acteurs sociaux du milieu industriel appellent la « localisation » (Bernal-Merino, 2006),[3] plus particulièrement lorsqu'elles impliquent des éléments religieux. En effet, certains éléments linguistiques et non linguistiques changent lors d'une adaptation du jeu pour un marché localisé. La version japonaise du jeu Zelda utilisait des références chrétiennes, qui furent effacées pour la sortie hors du Japon (Likarish, 2014). Les politiques de traduction d'un jeu vidéo sont, elles aussi, soumises à des logiques commerciales d'extension de marché à l'international (Carlson & Corliss, 2011, p. 64). Ainsi les analyses des pratiques de « localisation » participent-elles à une réflexion plus générale sur l'équilibre entre différenciation et convergence culturelles présentes dans des problématiques liées à la globalisation (Carlson & Corliss, 2011, p. 72).

27 Dans ce numéro, Yannick Kernec'h et Clément Personnic proposent une étude de la série de jeux vidéo de l'éditeur From Software regroupés sous l'appellation *Soulborne*. Dans ces jeux, les éléments mythologiques et religieux tiennent une place centrale dans la diégèse. Toutefois, le créateur principal de cette série a volontairement voulu rendre l'accès aux informations relatives au monde fictionnel assez complexe à appréhender, pour inviter le joueur à mener une exploration approfondie afin d'en saisir toute la teneur. En s'appuyant sur les travaux de Bernard Perron et Dominic Arsenault concernant l'activité de compréhension des joueurs sous forme de différentes « spirales », ainsi que ceux de Sébastien Genvo (2013) sur le joueur-modèle, les auteurs de l'article développent l'idée que le *play design* de ces jeux met l'accent sur une herméneutique du joueur visant à accroître ses connaissances sur la diégèse. Les représentations religieuses ou mythologiques de cette série de jeux ne sont souvent présentées que de manière parcellaire, malgré leur omniprésence. À la manière de la reconstitution d'un puzzle, le joueur-herméneute ne pourra construire une image plus complète de l'univers fictionnel ainsi développé qu'en réunissant de nombreux éléments.

Stratégies identitaires ludiques et religions

28 Les processus de construction identitaire des acteurs sociaux sont un des aspects centraux des appropriations et de l'engagement des joueurs dans les activités ludiques (Voisenat, 2009). Elle articule à la fois l'aspect social et l'aspect fictionnel des pratiques

ludiques autour de la figure de « personnage-joueur » (Di Filippo, 2013) et soulève la problématique de la réception des faits religieux au niveau des individus. Les jeux de rôle proposent des palettes importantes de personnages qui font référence à des faits religieux, tels que des clercs, figures d'inspiration chrétienne, des druides (Bruneaux, 2006), des chamans (Hamayon, 2015 ; Jilek, 2005 ; Znamenski, 2007) ou encore des paladins, chevaliers au service d'une divinité. Cette dernière figure est, entre autres, inspirée par le roman de Poul Anderson (1961) *Three Hearts and Three Lions*, qui puise dans les chansons de geste, ainsi que dans les légendes arthuriennes (Gautier, 2013 [2007]) et leur réception contemporaine (Blanc, 2016). Ces quelques exemples sont un point de départ pour s'interroger sur les rapports entre le joueur et son ou ses personnage(s), qui fonctionnent comme des « véhicules d'action » (Caïra, 2007, p. 62 ; Voisenat, 2009, p. 129). Autrement dit, c'est à travers eux que le joueur agit dans le cadre du jeu. Ils sont une part centrale des « stratégies identitaires » que le joueur met en place. Ces stratégies sont définies comme des

> procédures mises en œuvre (de façon consciente ou inconsciente) par un acteur (individuel ou collectif) pour atteindre une, ou des, finalités (définies explicitement ou se situant au niveau de l'inconscient), procédures élaborées en fonction de la situation d'interaction, c'est-à-dire en fonction des différentes déterminations (socio-historiques, culturelles, psychologiques) de cette situation (Camilleri *et al.*, 2007 [1990], p. 24).

29 Un exemple de stratégie identitaire est la pratique que les rôlistes appellent le « *roleplay* ». Ce terme « renvoie à l'idée d'incarnation du personnage. Le joueur lui donne une forme de consistance et de cohérence en rapport à l'univers de jeu grâce à différentes stratégies de langage et d'action » (Di Filippo, 2013).

30 Au-delà de l'observation de l'usage en situation d'interaction, il est nécessaire d'étudier les rapports entretenus entre différentes situations. Durant les parties de jeu de rôle ou la pratique de MMORPG, les joueurs sont amenés à interpréter des personnages qu'ils peuvent conserver parfois pendant plusieurs années. Ils peuvent disposer de plusieurs personnages différents en fonction des jeux auxquels ils jouent. De plus, ils peuvent assumer des fonctions variées selon les parties, amenant à s'interroger sur les manières dont ils passent de l'une à l'autre (Périer, 2017a). En jeu de rôle papier, la question des temporalités se pose aussi en fonction du type de parties jouées, si elles sont ponctuelles (pour des parties appelées « *one shot* ») ou en campagne, c'est-à-dire qu'elles proposent une continuité entre différents scénarios et durant plusieurs séances (Périer, 2017b). Dans ce second cas, les règles du jeu, et notamment les règles de progression, peuvent influencer les appropriations de références religieuses en les faisant évoluer. L'identité peut être définie comme « une structure polymorphe dont les éléments constitutifs sont les aspects psychologiques et sociaux en rapport à la situation relationnelle à un moment donné, d'un agent social (individu ou groupe) comme acteur social » (Camilleri *et al.*, 2007 [1990], p. 28). S'ajoute à l'interprétation que « le polymorphisme de cette structure apparaît clairement lorsque les éléments, ou "marqueurs" ou "identials" pertinents dans une situation relationnelle donnée, disparaissent au profit d'autres éléments quand la situation se modifie » (Camilleri *et al.*, 2007 [1990], p. 28). Il s'agira alors d'étudier comment les rapports que les joueurs entretiennent à leurs personnages et, à travers eux, aux références religieuses de l'activité ludique évoluent au cours du temps.

31 Pour aller plus loin, il est également important de comprendre la place du jeu dans la vie des joueurs en général, car celle-ci participe à définir le sens donné aux références

religieuses qui s'y expriment et à mieux saisir leur rôle dans nos sociétés. En effet, il est nécessaire de dépasser l'interprétation simpliste qui consiste à voir dans les jeux un « réenchantement du monde », comme on le retrouve dans les travaux de Mircea Eliade, de Gilbert Durand, de Michel Maffesoli ou plus récemment de Frédéric Vincent ou Céline Bryon-Portet (Di Filippo, 2016, p. 274). Ces interprétations, toujours formées sur les mêmes schémas opposant mondes contemporains industrialisés et individualistes à un soi-disant retour aux origines sacrées recréant du lien social, s'inscrivent dans un usage post-moderne de l'idée de « désenchantement du monde » (Josephson-Storm, 2017, p. 304-305). Afin de saisir le sens que les acteurs donnent aujourd'hui à leurs pratiques, il ne faut pas opposer simplement pratiques ludiques et vie ordinaire, de la manière dont le faisaient de nombreuses études classiques. Au contraire, il est essentiel de les resituer dans la vie des acteurs de manière plus générale et dans les espaces et les temporalités où ils s'expriment, pour comprendre la place qu'ils occupent en relation avec d'autres pratiques (Di Filippo, 2016, p. 463). Il est aussi nécessaire de garder à l'esprit que cette place est, elle aussi, dynamique, puisque les engagements des individus varient au cours du temps.

Polémiques religieuses et paniques morales

32 Les jeux suscitent des réactions diverses auprès du grand public. Dans plusieurs jeux vidéo, la mise en scène de la figure de Jésus Christ, de la cathédrale de Manchester (Campbell et Grieve, 2014, p. 5) et du dieu Hanuman (Zeiler, 2014), ont été à l'origine de plusieurs attaques de la part de groupes religieux. Toutefois, ces critiques sont parfois des arguments servant à asseoir une autorité religieuse ou à justifier des demandes de compensation financière (Zeiler, 2014). Les discours qu'elles engendrent peuvent néanmoins servir de point d'appui à une analyse des visions du monde sous-jacentes que les acteurs opposent lorsqu'ils évoquent des conceptions religieuses ou ludiques du monde.

33 La polémique qui a touché les jeux de rôle au début des années 1980 peut servir de cas d'étude pour comprendre une partie de la réception des jeux de rôle par des groupes fondamentalistes (Martin, Fine, 1991 ; Laycock, 2015). À cette époque, les jeux de rôle subissent les assauts d'associations militantes religieuses, qui s'appuient sur des faits divers pour dénoncer leur caractère satanique. Ces événements illustrent une forme de réception différente qui fait sortir le jeu de rôle du cadre de simple loisir pour l'amener vers une confrontation sociale et culturelle aux yeux d'une frange de la population. Bien qu'à ce moment, ces débats aient aussi contribué à une forme de promotion pour les jeux, les concepteurs choisissent tout de même de changer les noms des démons et des diables pour les rendre peu reconnaissables.[4] Ces polémiques ont donc une influence sur le développement du jeu et fournissent une illustration des représentations religieuses qui peuvent soulever des débats dans un contexte culturel particulier. En parallèle, elles montrent que les éléments issus des mythes nordiques, grecs ou égyptiens ne sont pas à l'origine de telles tensions. Ce faisant, elles nous invitent à interroger ce qui constitue, à un moment donné, un modèle de croyances au sein d'une population et ses modes de prescription face à des activités qui contreviennent à ses propres représentations.

34 En France, au milieu des années 1990, le jeu de rôle sera également associé aux sectes, à des profanations de tombes ainsi qu'à des suicides par différents médias qui sollicitent

l'avis de spécialistes de criminologies et de dérives sectaires.[5] Une image négative lui est alors associée. Cette nouvelle polémique aura pour effet de susciter une réaction de la part de joueurs et d'acteurs du milieu. En 1997, la fédération française de jeux de rôle (FFJDR) est créée et les magazines spécialisés tentent de présenter les jeux de rôle de façon pédagogique, en présentant les affaires qui ont mené aux condamnations dans les médias et les raisons de ces attaques. En plus de ces initiatives, deux ouvrages notables sont publiés sur le sujet la même année. Le premier est un livre de présentation généraliste rédigé par le rédacteur en chef de *Casus Belli*, principal magazine de ce secteur (Guiserix, 1997), qui revient sur l'histoire des jeux de rôle, leurs principes de base et leur place dans les pratiques culturelles. Le second est une étude menée par le Lieutenant de gendarmerie Jean-Hughes Matelly (1997), qui a travaillé sur les liens possibles entre les jeux de rôle et diverses affaires criminelles. L'auteur revient de façon critique sur le traitement médiatique dont les jeux de rôle ont fait l'objet. Puis, après avoir présenté le loisir de façon détaillée, il passe en revue les bénéfices et risques potentiels, mobilisant des travaux en sociologie et criminologie, afin de relativiser grandement le discours médiatique.[6] Comme nous le voyons, en France aussi, les polémiques ne laissent pas les mondes des jeux de rôle indifférents ou inchangés. Dans ce cadre, l'étude des rapports entre jeux et faits religieux peut bénéficier de l'apport des études sur les discours médiatiques et religieux (Douyère, 2014, 2016 ; Douyère, Dufour, Riondet, 2016), afin de mieux caractériser la manière dont les médias évoquent des arguments liés aux déviances religieuses pour y assimiler les jeux de rôle. Ces travaux permettent d'aborder les différents discours religieux présents dans l'espace public, les rhétoriques qui leur sont associées et les manières dont ils se confrontent, les acteurs qui prennent part à ces communications, les contextes d'énonciation, leurs supports et leurs diffusions, ou encore les formes de leurs expressions.

35 Deux articles du présent numéro abordent ces questions. Le premier est l'article de Julien Lalu consacré aux jeux *Pokémon* et plus spécifiquement aux paniques morales que celui-ci a suscitées de la part de mouvements religieux fondamentalistes et radicaux. Il étudie notamment le discours de la vidéo de Fabienne Guerrerro qui présente *Pokemon* comme jeu du diable et accuse la franchise de corrompre l'esprit des plus jeunes. Par son développement multi-supports de type « média mix » japonais, son « omniprésence inquiète certains croyants qui y voient une nouvelle manière de corrompre l'esprit des enfants à des fins financières » (Lalu, dans ce numéro). Les défenseurs de ces thèses tentent ainsi de lutter contre une « perte d'influence de la religion sur la jeunesse », car les jeux vidéo constitueraient un « détournement des croyants au profit du jeu vidéo ». Néanmoins, tous les croyants et tous leurs représentants n'adoptent pas la même position et Julien Lalu note qu'on peut observer différentes stratégies au sein de l'Église catholique. À la suite d'autres chercheurs traitant de ces questions, il considère alors que l'on a affaire ici à des questions d'autorité religieuse dans lesquelles des groupes radicaux tentent d'imposer leur vision particulière en se positionnant en entrepreneurs de morale.

36 Dans son article sur le scoutisme et les jeux, Charles-Edouard Harang évoque les questions que pose l'usage du jeu dans des groupes catholiques, à travers l'exemple d'une poupée garçon produite dans les années 1960, qui déclenche une polémique, car elle vient bousculer la norme. Dans ce cas, les mouvements de jeunesse catholiques viendront défendre ce jouet. Nous reviendrons plus bas sur ce texte qui propose un second angle d'analyse.

Frontières poreuses et détournements

37 Jeux et religions se rencontrent sur de nombreux terrains et les activités religieuses peuvent elles-mêmes induire une part de jeu : Roberte Hamayon (2012) a montré que les frontières entre jeux et croyances sont poreuses dans les pratiques ludiques des peuples sibériens ; les jeux sont parfois utilisés dans l'éducation religieuse ;[7] le *Moksha Patam*, jeu d'origine indienne inspiré par l'Hindouisme, sert pour le développement personnel et spirituel (Parlett, 2018 [1999], p. 91-94) ; le football est utilisé de façon métaphorique pour mettre en scène les croyances d'une secte en Corée du Sud (Luca, 2013) ; les matchs sportifs sont interprétés comme des formes de rituels contemporains (Segalen, 2011 [1998]) ; des études archéologiques de l'antiquité ont mis à jour des pièces de jeu dans les lieux sacrés, tels que des temples (Losyte, 2018) ou des tombes (Tristão, 2018). Les jeux de rôle font, eux aussi, l'objet d'appropriations religieuses ou de détournements, comme on peut le constater à travers des mariages sur le thème de *Dungeons & Dragons* ou encore des éloges funéraires de joueurs aux amis qui partageaient leurs tables de jeu.

38 Ces exemples permettent de revenir sur un certain nombre d'interprétations proposées par les chercheurs en sciences sociales, qui suggéraient que jeu et sacré étaient deux sphères de phénomènes sociaux opposées. En effet, le jeu a pu être interprété comme dégradation du sacré (Durkheim, 2013, p. 544), les deux notions ont été opposées symétriquement par rapport à la vie ordinaire (Caillois, 1946 ; Benveniste, 1947), ou s'excluant mutuellement (Henriot, 1969, p. 96 ; Bonenfant, 2015, p. 63). Or, les différents cas cités précédemment nous montrent que l'opposition n'est pas systématique et qu'il est nécessaire de réévaluer les interprétations de ces chercheurs, en s'éloignant des catégories de sacré et profane dont la pertinence a été largement remise en question (Isambert, 1982 ; Borgeaud, 1994 ; Souza, 2012 ; Tarot, 2012).

39 Les nombreux exemples évoqués tout au long de cette introduction permettent d'étudier les croisements entre jeux et religions au-delà des questions de réception exposées jusqu'à présent. Autrement dit, il s'agira de ne pas se limiter à l'étude des différentes dimensions sociales qu'engage la présence d'éléments religieux dans les jeux, mais, plus largement, de mettre en lumière des situations sociales où jeux et religions s'articulent. Ce type de phénomènes permettra notamment de discuter l'idée de « second degré » proposée par Jacques Henriot (1989, p. 261), selon qui le joueur entretient toujours une certaine distance avec l'objet de son jeu. Ce faisant, il sera possible de confronter les notions de *jouer* et de *croire*, afin d'étudier les modalités d'adhésion des acteurs sociaux. Pour Roberte Hamayon (2012, p. 19)

> dans l'engagement du croyant, le doute qui est au cœur de l'attitude de croyance tient une place analogue à celle de l'indétermination qui motive les variations d'intensité dans l'engagement du joueur dans son jeu. Il s'étire en forme de continuum entre un pôle de distanciation et un pôle d'adhésion.

40 Dans un autre registre, les formes de situations ludiques peuvent être comparées aux formes de situations rituelles, comme le proposaient déjà Johan Huizinga (1988 [1938], p. 27) et, plus tard, des chercheurs du champ des *Performances Studies* (Schechner, 2013 [2002]). En outre, il sera possible d'étudier la manière dont les jeux sont utilisés pour rendre concrets et sensibles des phénomènes qui tiennent plus généralement de la vie spirituelle.

41 L'article de Charles-Edouard Harang interroge les rapprochements entre activités ludiques et religieuses au sein des mouvements de jeunesse catholiques qui emploient des jeux dans l'éducation et la formation. Par son approche historique, il couvre l'évolution de ces mouvements, notamment du scoutisme, entre les années 1920 et la période d'après-guerre. Dans les mouvements de jeunesse, les jeux rassemblent un ensemble de pratiques allant du jeu de société au jeu de piste en passant par les jeux de foulard ou de cartes. L'objectif des responsables de ces groupes est de pouvoir associer « éducation morale et éducation sociale ». De plus, ils peuvent aussi attirer des enfants qui ne seraient pas forcément intéressés par la dimension spirituelle dans un premier temps. Charles-Edouard Harang montre également qu'il existe une hétérogénéité parmi les différents mouvements ou patronages selon la classe sociale de leurs adhérents ou des participants. Les mouvements ouvriers ne visent pas les mêmes finalités d'insertions et, par conséquent, ils n'usent pas du même type de jeux. Son travail l'amène à la conclusion que « le jeu ne s'oppose pas au sacré [...] il lui est complémentaire » et, en s'appuyant sur les propos de Michel de Certeau sur la croyance, il suggère même que « les jeux produisent du réel et du sacré ». En suivant le parcours historique que propose l'auteur, le lecteur apprend donc que si, au départ, le jeu pose des questions sur son rôle dans un contexte ou les pédagogies actives prennent de plus en plus d'importance, la situation évolue après la Seconde Guerre mondiale lorsque les loisirs et la culture américaine prennent une place grandissante.

Conclusions et perspectives

42 Comme je viens de l'exposer, les rapports entre jeux et faits religieux peuvent être étudiés sous de multiples angles d'analyse. En cela, elles appellent toutes les disciplines relevant des sciences humaines et sociales à s'emparer de ces questions et, aussi, à collaborer dans des approches pluri- voire interdisciplinaires pour saisir ces objets dans toutes leurs complexités. À travers les différents axes proposés ici, dont certaines réflexions sont reprises dans les articles de ce numéro, j'ai souhaité brosser un tableau assez large des perspectives d'analyse des rapports entre jeux et faits religieux, qui, même sans constituer une liste exhaustive, permet d'ores et déjà d'envisager des recherches connexes. Nous pourrions rajouter la question des rapports entre expérience ludique et expérience religieuse ou encore celle des jeux cités dans les sources et récits religieux, pour n'évoquer que ces deux exemples. De même, malgré la portée limitée du nombre d'objets d'étude utilisés dans la présente introduction et dans les articles de ce numéro (trois portent sur les jeux vidéo et un sur le scoutisme), bien d'autres formes de jeux et d'activités ludiques pourraient faire l'objet de ce type d'analyses. Pensons par exemple aux jeux de société, aux jeux de rôle ou grandeur nature (GN), mais aussi aux tarots ou osselets servant aux pratiques divinatoires, à la marelle ou aux nombreux jouets contenant des références à différentes religions. Les exemples sont déjà nombreux et de nouveaux cas d'étude possibles apparaissent régulièrement. Dès lors, nul besoin d'en appeler à tous les dieux du ciel pour trouver et composer de nouveaux corpus ou terrain d'études, ni pour trouver des approches originales !

BIBLIOGRAPHIE

AMSELLE J.-L. (2001) *Branchements. Anthropologie de l'universalité des cultures*, Paris, Flammarion.

AMSELLE J.-L. (2009 [1990]) *Logiques métisses*, Paris, Payot et Rivages.

ANDERSON B. (1996 [1983]) *L'Imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte.

ANDERSON P. (1961) *Three Hearts and Three Lions*, New York, Doubleday.

AUGÉ M. (2001 [1998]) *Les Formes de l'oubli*, Paris, Payot & Rivages.

BAINBRIDGE W. S. (2013) *eGods. Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford/New York, Oxford University Press.

BATESON G. (1977 [1955]) « Une théorie du jeu et du fantasme », in G. Bateson, *Vers une écologie de l'esprit. 1*, Paris, Seuil, pp. 247-264.

BAUSSANT M. (2007), « Penser les mémoires », *Ethnologie française*, 37 (3), pp. 389-394.

BENSA A. (2012 [2006]) *La Fin de l'exotisme. Essais d'anthropologie critique*, Toulouse, Anacharsis.

BENVENISTE É. (1947) « Le jeu comme structure », *Deucalion*, 2, pp. 161-167.

BERNAL-MERINO M. Á. (2006) « On the Translation of Video Games », *JoSTrans – The Journal of Specialised Translation*, 6, pp. 22-36.

BLANC W. (2016) *Le Roi Arthur, Un mythe contemporain*, Paris, Libertalia.

BLUMENBERG H. (2001 [1979]) *Arbeit am Mythos*, Frankfurt am Main, Suhrkamp.

BLUMENBERG H. (2005 [1971]) *La Raison du mythe*, Paris, Gallimard.

BLUMENBERG H. (2016 [2014]) *Préfiguration. Quand le mythe fait l'histoire*, Paris, Seuil.

BOAS F. (1962 [1928]) *Anthropology and Modern Life*, New York, Dover Publication, Inc.

BONENFANT M. (2015) *Le Libre Jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.

BONENFANT M. & GENVO S. (2014) « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, 2, https://journals.openedition.org/sdj/286.

BORGEAUD P. (1994) « Le couple sacré/profane. Genèse et fortune d'un concept "opératoire" en histoire des religions », *Revue de l'Histoire des religions*, 211 (4), pp. 387-418.

BORGEAUD P. (2021), *La Pensée européenne des religions*, Paris, Seuil.

BÖSTRÖM I. (2005) « Religion och världsbild i fritidsrollspel », *Barnboken*, 28, 1, pp. 11-23.

BRUNEAUX J.-L. (2006) *Les Druides. Des philosophes chez les Barbares*, Paris, Seuil.

BURKE P. (2009) *Cultural Hybridity*, Cambridge/Malden, Polity Press.

CAILLÉ A. (2015) « Jouer/donner/s'adonner », *Revue du M.A.U.S.S.*, 45, pp. 189-212.

CAILLOIS R. (1946) « Le ludique et le sacré », *Confluences*, 10, pp. 66-77.

CAILLOIS R. (1963 [1939]) *L'Homme et le Sacré*, Paris, Gallimard.

CAILLOIS R. (1967 [1958]) *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

CAIRA O. (2007) *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions.

CAMILLERI C., KASTERSZTEIN J., LIPIANSKY E. M., MALEWSKA-PEYRE H., TABOADA-LEONETTI I. & VASQUEZ A. (2002 [1990]) *Stratégies identitaires*, Paris, Presses universitaires de France.

CAMPBELL H. A., PRICE GRIEVE G. (2014) « What Playing with Religion Offers Digital Game Studies », in H. A. Campbell, G. Price Grieve (eds), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, pp. 1-21.

CAPONE S. (2013) « Do we need über-terms for "cultural mixture"? », *Current Anthropology*, 54 (4), pp. 474-475.

CARLSON R. & CORLISS J. (2011) « Imagined Commodities: Video Games Localization and Mythologies of Cultural Difference », *Games and Culture*, 6 (1), pp. 61-82.

CERTEAU M. (de) (1971) « La rupture instauratrice ou le christianisme dans la culture contemporaine », *Esprit. Nouvelle série*, 404, pp. 177-1214.

CLASRES P. (1967) « Ethnologie des Indiens Guayaki. La vie sociale de la tribu », *L'Homme*, 7 (4), pp. 5-24.

CULIN S. (1907) *24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology: Games of North American Indians*, Washington, U.S. Government Printing Office.

DAVID C. (2015) *Le Jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat, Université de Paris 13.

DETWEILER C. (2010) « Introduction. Halos and Avatars », in C. Detweiler (ed.), *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, Louisville, Westminster John Knox Press, pp. 1-16.

DI FILIPPO L. (2013) « Les notions de personnage-joueur et *Roleplay* pour l'étude de l'identité dans les MMORPG », *¿Interrogations? Revue pluridisciplinaire en sciences de l'homme et de la société*, 15, http://www.revue-interrogations.org/Les-notions-de-personnage-joueur.

DI FILIPPO L. (2014) « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25, pp. 281-308.

DI FILIPPO L. (2016) *Du mythe au jeu. Approche anthropo-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG* Age of Conan: Hyborian Adventures, Thèse de doctorat, Université de Lorraine/Université de Bâle.

DI FILIPPO L. (2019) « Fantasy et panthéon nordique dans *Donjons et Dragons* », *Fantasy Art and Studies*, 6, pp. 67- 76.

DI FILIPPO L. (2020a) « Le zombie de Donjons et Dragons : hybridations et évolutions », in A. Tuaillon-Demésy & S. Grosprêtre (dirs), *Le Zombie : mythe ou réalité ?*, Chambery, ActuSF, pp. 73-82.

DI FILIPPO L. (2020b) « Stereotypes of the North in a Massively Multi-player Role-Playing Game », *in* N. Meylan & L. Rösli (eds), *Old Norse Myths as political Ideologies. Critical Studies in the Appropriation of Medieval Narratives*, Turnhout, Brepol, pp. 175-188.

DI FILIPPO L. (2020c) « Retrouver le Nord dans le multivers : des récits médiévaux scandinaves à la cosmologie de *Dungeons and Dragons* », *Deshima. Revue d'histoire globale des Pays du Nord*, 14, pp. 57-73.

DI FILIPPO L. & SCHMOLL P. (2013) « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revues des sciences sociales*, 49, pp. 64-73.

DI FILIPPO L. & SCHMOLL P. (2016) « La ville après l'apocalypse: entre formalisation projective et réalisation locale », *Revues des sciences sociales*, 56, pp. 126-133.

DITOMMASO L. (2006) « The Persistence of the Familiar: The Hyborian World and the Geographies of Fantastic Literature », *in* B. Szumskyj (ed.), *Two-Gun Bob. A Centennial Study of Robert E. Howard*, New York, Hippocampus Press, pp. 107-119.

DOUYÈRE D. (2014) « La recherche en SIC sur le sacré et le religieux », *Les cahiers de la SFSIC*, 9, pp. 107-116.

DOUYÈRE D. (2016) « De la recherche en communication : matérialité, critique et idéologie(s) », *Questions de communication*, 29, pp. 195-221.

DOUYÈRE D., DUFOUR S. & RIONDET O. (2014) « Étudier la dimension communicationnelle des religions », *MEI – Médiation et information*, 38, pp. 7-20.

DURKHEIM É. (2013) *Les Formes élémentaires de la vie religieuse* [1912], Paris, Presses universitaires de France.

FOURNIER L. S. & CROZAT D. (2005), « De la fête aux loisirs : événement, marchandisation et invention des lieux », *Annales de géographie*, 643, pp. 307-328.

FOURNIER L. S. (2013a) « Introduction. Jeux collectifs et revitalisation des traditions en Europe », *in* L. S. Fournier (dir.), *Les Jeux collectifs en Europe. Transformations historiques*, Paris, L'Harmattan, pp. 9-10.

FOURNIER L. S. (2013b) « Jeux collectifs et socialisation du corps dans les fêtes religieuses », *Cahiers d'études du religieux. Recherches interdisciplinaires*, 11, https://journals.openedition.org/cerri/1181.

GAUTIER A. (2013 [2007]) *Arthur*, Paris, Ellipses.

GENVO S. (2013) *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches tome 1, Université de Lorraine.

GERACI R. M. (2014) *Virtually Sacred. Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*, Oxford/New York, Oxford University Press.

GREGORY D. (1995) « Imaginative Geographies », *Progress in human geography*, 19 (4), pp. 447-485.

GUISÉRIX D. (1997) *Le Livre des jeux de rôle*, Paris, Borneman.

HAMAYON R. (2012) *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens*, Paris, Éd. La Découverte.

HAMAYON R. (2015a) *Le Chamanisme. Fondements et pratiques d'une forme religieuse d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, Eyrolles.

HAMAYON R. (2015b) « Petit pas de côté », *Revue du M.A.U.S.S.*, 45, pp. 75-90.

HENRIOT J. (1969) *Le Jeu*, Paris, Presses universitaires de France.

HENRIOT J. (1989) *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.

HERVIEU-LÉGER D. (1993) *La Religion pour mémoire*, Paris, Les éditions du Cerf.

HUIZINGA J. (1939 [1935]) *Incertitudes. Essai de diagnostic du mal dont souffre notre temps*, Paris, Librairie de Médicis.

HUIZINGA J. (1988 [1938]), *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.

HUOTARI K. & HAMARI J. (2012) « Defining gamification: a service marketing perspective », *in* A. Lugmayr (dir.), *MindTrek '12 Proceeding of the 16th International Academic MindTrek Conference,* New York, ACM, pp. 17-22 .

ISAMBERT F.-A. (1982) *Le Sens du sacré. Fête et religion populaire*, Paris, Éditions de Minuit.

JILEK W. G. (2005) « Transforming the Shaman: Changing Western Views of Shamanism and Altered States of Consciousness », *Investigación en Salud*, 7 (1), pp. 8-15.

JOHNSON H., WINTER S., ADKISON P., STARK E. & ARCHER P. (2004) *30 Years of Adventure : A Celebration of Dungeons and Dragons*, Renton, Wizards of the Coast.

JOSEPHSON-STORM J. A. (2017) *The Myth of Disenchantment. Magic, Modernity, and the Birth o the Human Sciences*, Chicago/Londres, The University of Chicago Press.

LAPLANTINE F. & NOUSS A. (1997) *Le Métissage*, Paris, Flammarion.

LAYLOCK J. P. (2015) *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, Oakland, University of California Press.

LEIBOVITZ L. (2013) *God in the Machine. Video Games as Spiritual Pursuit*, West Conshohocken, Tempelton Press.

LIKARISH P. (2014) « Filtering Cultural Feedback. Religion, Censorship, and Localization in Actraiser and other Mainstream Video Games », *in* H. A. Campbell, G. Price Grieve (eds), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, pp. 174-175.

LOSYTE V. (2018) « L'Artémision de Thasos: astragales et jetons en cristal de roche et leur rapport avec les rites de passage », communication présentée lors du colloque « Bons ou Mauvais jeux ? », Fribourg, Suisse, 5-6 novembre.

LUCA N. (2013) « L'entre-deux temps du croire », *Nouvelle revue de psychosociologie*, 16, pp. 17-35.

MARTIN D. & FINE G. A. (1991), « Satanic Cults, Satanic Play: Is "Dungeons & Dragons" a Breeding Ground for the Devil? », *in* J.T. Richardson, J. Best & D. G. Bromley (eds), *The Satanism Scare*, New York, Aldine De Gruuyter, pp. 107- 123.

MARY A. (2010) « Syncrétisme », *in* R. Azria & D. Hervieu-Léger (dirs), *Dictionnaire des faits religieux*, Paris, Presses universitaires de France, pp. 1194-1202.

MATELLY J.-H. (1997) *...Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle. Crimes ? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Les Presses du Midi.

MATELLY J.-H. (1999) « La peur du jeu de rôle », *Les cahiers de l'IRSA (Institut de recherches sociologiques et anthropologiques)*, 3, pp. 125-136.

MAUSS M. (1968 [1904]) « Jeux et divertissement en Australie », *in* M. Mauss, *Œuvres 2. Représentations collectives et diversité des civilisations*, Paris, Éditions de Minuit, pp. 256-257.

MAUSS M. (2002 [1947]) *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot et Rivages.

MAUSS M. (2003) « Rapport des jeux et des rites », *Socio-anthropologie*, 13, https://journals.openedition.org/socio-anthropologie/172.

MEYLAN N. (2013) « Magie numérique, magie anthropologique. Le mana dans la construction de l'efficacité rituelle », *Les Cahiers du numérique*, 9, pp. 15-40.

MEYLAN N. (2017) *Mana: A History of a Western Category*, Leiden, E.J. Brill.

MOHNIKE T. (2012) « Géographies du savoir historique. Paul-Henri Mallet entre rêves gothiques, germaniques et celtiques », *in* É. Schnakenbourg (dir.), *Figures du Nord. Scandinavie, Groenland et Sibérie. Perception et représentations des espaces septentrionaux du Moyen Age au XVIIIe siècle*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, pp. 215-226.

MUSSET A. (2012) *Le Syndrome de Babylone. Géofictions de l'apocalypse*, Paris, Armand Colin.

PÉRIER I. (2017a) « Le jeu de rôle, une autre forme de narration sérielle ? », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, 2016-2, https://journals.openedition.org/itineraires/3453.

PÉRIER I. (2017b) « Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10, https://journals.openedition.org/rfsic/2857.

PARLETT D. (2018 [1999]) *Parlett's History of Board Games*, Brattleboro, EPBM.

PIETTE A. (1988) *Les Jeux de la fête. Rites et comportements festifs en Wallonie*, Paris, Publications de la Sorbonne.

RICOEUR P. (2000) *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil.

SAID E. W. (2003) *Orientalism* [1978], Londres, Penguin.

SAPIR E. (1917) « Do We Need a "Superorganic"? », *American Anthropologist*, 19, pp. 441-447.

SCHAEFFER J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique ».

SCHECHNER R. (2013 [2002]) *Performance Studies : An Introduction*, Londres/New York, Routledge.

SCHUT K. (2013) *Of Games and God: A Christian Exploration of Video Games*, Grand Rapids, Brazos Press.

SEGALEN M. (2011 [1998]) *Rites et rituels contemporains. Domaines et approches*, Paris, Armand Colin.

SERVAIS O. (2015) « Cérémonies de mariage dans World of Warcraft : transfert rituel ou institution collective ? », Tic & société, 9 (1-2)
https://journals.openedition.org/ticetsociete/1823

SOUZA M (de) (2012) « Introduction », *in* M. Souza (de), A. Peters-Custot & F.-X. Romanacce (dirs.), *Le Sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, pp. 7-25.

TAROT C. (2012) « Sur les aléas du vocabulaire du sacré dans les sciences sociales en France au XXe siècle », *in* M. de Souza, A. Peters-Custot & F.-X. Romanacce (dirs), *Le Sacré dans tous ses états. Catégories du vocabulaire religieux et sociétés, de l'Antiquité à nos jours*, Saint-Étienne, Publications de l'université de Saint-Étienne, pp. 339-350.

TODOROV T. (2004 [1995]) *Les Abus de la mémoire*, Paris, Arléa.

TRIERWEILER D. (2004) « *Polla ta Deina*, ou comment dire l'innommable. Une lecture d'*Arbeit am Mythos* », *Archives de Philosophie*, 67, p. 249-268.

TRISTÃO L. L. (2018) « Des jeux dans la tombe d'un médecin dans la province de Lusitania », communication présentée lors du colloque « Bons ou Mauvais jeux ? », Fribourg, Suisse, 5-6 novembre.

TURGEON L. (2003) *Patrimoines métissés. Contextes coloniaux et postcoloniaux*, Paris/Quebec, Éditions de la Maison des sciences de l'homme/Presses de l'université de Laval.

VOISENAT C. (2009) « Comment peut-on être un troll ? Le joueur et ses personnages dans l'univers de *World of Warcraft* », *Terrain*, 52, pp. 126-141.

WAGNER R. (2012) « First Person Shooter Religion: Algorithmic Culture and Interreligious Encounter », *CrossCurrents Magazine*, 62 (2), pp. 181- 203.

WAGNER R. (2013) « God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Video Games », *Journal of the American Academy of Religion*, 84 (1), pp. 249-261.

WENDLING T. (2010) « Une joute intellectuelle au détriment du jeu ? Claude Lévi-Strauss vs Roger Caillois (1954-1974) », *Ethnologies*, 32 (1), pp. 29-49.

ZEILER X. (2014) « The Global Mediatisation of Hinduism through Digital Games. Representation versus Simulation in *Hanuman: Boy Warrior* », *in* H. A. Campbell, G. Price Grieve (eds), *Playing with Religion in Digital Games*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, pp. 66-87.

ZNAMENSKI A. A. (2007) *The Beauty of the Primitive. Shamanism and the Western Imagination*, Oxford, Oxford University Press.

NOTES

1. Presque simultanément, Emile Benveniste (1947) fait une proposition similaire.
2. La seule exception aux titres chrétiens des personnages clerc semble être le titre de « Lama ».
3. Le terme localisation est utilisé dans l'industrie vidéoludique, mais son utilisation pose des problèmes dans le champ de la traductologie (*Translation Studies*), car il est trop vague et se réfère à des éléments non textuels.
4. Démons et diables deviennent respectivement « tanar'ri » et « baatezu ».
5. Le choix des intervenants, comme Jean-Marie Abgrall, spécialiste des sectes, est ainsi révélateur de l'orientation que les médias souhaitaient donner à ces affaires en associant les jeux de rôle à des pratiques religieuses déviantes, d'embrigadement et de conditionnement.
6. Matelly (1999) reprendra ses réflexions sur les rapports entre jeux de rôle et panique morale dans un article paru dans *Les cahiers de l'IRSA - Institut de recherches sociologiques et anthropologiques*.
7. https ://www.comptoir-religieux.fr/107-jeux-religieux, consulté le 08/06/2018.

RÉSUMÉS

Si les rapports entre jeux et faits religieux ont assez tôt fait l'objet d'analyses dans les sciences sociales françaises, chez des auteurs comme Marcel Mauss et Émile Durkheim, cette thématique de recherche ne s'est pas développée fortement par la suite dans le champ des sciences humaines et sociales (SHS). Toutefois, depuis 2010, de nouveaux travaux abordant ces questions ont vu le jour dans le monde anglo-saxon, en prenant pour objet d'étude plus spécifiquement les jeux numériques. Après un état de l'art sur ces questions, cet article introductif propose un ensemble de pistes de réflexion pour aborder ce domaine qui connaît un renouveau d'intérêt : emprunts culturels, formes de syncrétismes, mises en scène d'éléments religieux liés aux processus de structuration, stratégies identitaires ludiques et religions, polémiques religieuses et paniques morales et, enfin, porosités des frontières entre activités ludiques et religieuses.

Despite the fact that the relations between games and religious facts have quite early been a topic of concern for researchers in French social sciences, like Marcel Mauss and Émile Durkheim, this theme has not developed much in social sciences and humanities (SSH) since then. However, since 2010, a new interest has grown among researchers studying digital games, mostly in the Anglo-Saxon world. After presenting a brief state of the art on those questions, this introduction presents some leads to enter this research field, which has lately gained some new interest : cultural borrowings, syncretism forms, representations of religious elements linked

with structuration processes, identification strategies and religions, religious polemics and moral panics, and, lastly, porous borders between playful and religious activities.

INDEX

Mots-clés : religions, mythologies, représentations, réceptions, syncrétismes
Keywords : religions, mythologies, representations, receptions, syncretisms

AUTEUR

LAURENT DI FILIPPO

Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine