

Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de *Second Life* : Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale

Christophe Duret
Université de Sherbrooke
christophe.duret@usherbrooke.ca

Résumé

Cet article porte sur les stratégies et tactiques mises en œuvre par les joueurs lors de la défense et de la subversion de la loi de l'ordre naturel dans le cadre des jeux de rôle goréens organisés dans *Second Life*. Sept types d'actions stratégiques et tactiques sont mis au jour, soit la clôture herméneutique, la clôture sociotechnique, la clôture légale, la clôture narrative, la clôture scénaristique, l'acculturation formelle et l'acculturation informelle, reposant tous sur le concept de « signification privilégiée » de Stuart Hall (1989) et de « clôture discursive » de Stanley Deetz (1991). Ces stratégies et tactiques sont alimentées par des textes exogènes que les joueurs font circuler dans l'écosystème transtextuel goréen, des intertextes aux métatextes, en passant par les para-, hyper-, auto- et archi- textes. De tels textes, par le biais d'une transprocéduralisation, contribuent à l'élaboration d'un espace thétiq, c'est-à-dire un espace de médiation entre les différents auteurs impliqués dans la rhétorique procédurale du jeu et les joueurs. Cet espace représente un lieu de rencontre de stratégies, de tactiques et de postures interprétatives contradictoires et conflictuelles au sujet de la loi de l'ordre naturel et de ses traductions ludiques.

Mots-clés

Environnements virtuels multiusagers; espace thétiq; expansion procédurale; jeu à thèse; jeu de rôle; jeu de rôle participatif en environnement virtuel; rhétorique procédurale; transfictionnalité; transtextualité; transprocéduralisation.

Les JRPEV goréens comme jeux à thèse subvertie¹

Selon un inventaire effectué par Alexis Blanchet (2008), 361 films ont fait l'objet d'une adaptation vidéoludique entre 1975 et 2008. À cela, il faut ajouter l'adaptation de romans, de bandes dessinées et de dessins animés qui alimentent grandement l'offre vidéoludique. Ces adaptations sont essentiellement effectuées dans le cadre d'une franchise commerciale, mais il existe également des initiatives amateur d'adaptation et de transfictionnalisation² vidéoludiques

où les joueurs, dans une logique participative (Jenkins, 2006) produisent les jeux auxquels ils prennent part. Ces initiatives sont le fait de *fans* et prennent la forme de jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (JRPEV).

Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (ci-après dénommés « JRPEV ») sont organisés dans des environnements virtuels en ligne multi-usagers (pensons, par exemple, à *Second Life*) au sein desquels les joueurs conçoivent les décors, les dispositifs techniques, les règlements et les accessoires nécessaires à son bon fonctionnement (Duret, 2014a).

Dans le cadre de cet article, nous aborderons les JRPEV goréens organisés dans *Second Life*. Les JRPEV goréens constituent une transfictionnalisation du monde de Gor dépeint dans les 34 romans composant le cycle de science-fiction *The Chronicles of Gor*, écrits par John Norman de 1966 à 2014. En tant que transfictionnalisation, les JRPEV prennent la forme d'une expansion procédurale, expression sur laquelle nous reviendrons plus loin. La planète Gor, qui sert ici de décor à ces jeux, comme le résume Tjarda Sixma (2009) – en prenant des raccourcis quelques peu hardis – est une « planète barbare [...] où les hommes sont des maîtres intrépides et les femmes, soit des maîtresses frigides, soit des esclaves sexuels³ » (p. 5, notre traduction).

Ces romans partagent des similitudes avec le roman à thèse tel que défini par Susan Suleiman (1983), qui « se signale au lecteur principalement comme porteur d'un enseignement, tendant à démontrer la vérité d'une doctrine politique, philosophique, scientifique ou religieuse » (p. 14). En effet, les romans exposent de manière inambiguë la loi de l'ordre naturel, une philosophie néo-darwinienne qui se dessine à contrecourant des discours des mouvements féministes américains des années 1960⁴, philosophie qui entretient avec le discours social (Angenot, 1989) une relation de non-contemporanéité ou de non-simultanéité (*Ungleichzeitigkeit*) (Bloch, 1977). Selon cette thèse, et pour reprendre les mots de Norman, « le sexe masculin est naturellement dominant et le sexe féminin, réactif à la dominance (Norman, in Smith, 1996, document non paginé, notre traduction). Les femmes sont donc, selon la loi de l'ordre naturel, biologiquement prédisposées à être soumises aux hommes et elles s'épanouissent dans cette relation de complémentarité des sexes.

La loi de l'ordre naturel structure la planète Gor et ses différents peuples, dont l'organisation sociale est axée sur l'esclavage. La communauté goréennes de *Second Life* regroupe deux types de joueurs caractérisés par leur posture interprétative sur les *Chronicles of Gor*, qui est soit littérale, soit distanciée (Duret, 2013). D'une part, on y retrouve les joueurs qui se veulent fidèles aux romans de Norman dans leur jeu de rôle (posture de lecture littérale). Ils se qualifient de *By the Books (BtB)*. D'autre part, il y a les joueurs qui se distancient d'avec le contenu des romans pour introduire dans les jeux de rôle goréens des éléments exogènes. Ce sont les joueurs *Gor Evolved (GE)*. Comme il est mentionné dans le manuel de jeu goréen *A Brief Guide to Gorean Roleplay in Second Life* (Ghiardie, 2010), le conflit entre les deux groupes concerne pour l'essentiel le rôle des femmes dans les jeux de rôle goréens et, corrélativement, la loi de l'ordre naturel. Les *BtB* affirment que, dans le cadre de la planète Gor, les femmes n'étant pas les égales des hommes, on ne peut leur permettre de porter les armes. Les *GE* affirment au contraire qu'il est réaliste de concevoir que les Goréens puissent avoir évolué socialement au point où les femmes seraient considérées comme les égales des hommes. Ils les estiment donc capables de se battre au même titre que ces derniers.

La diégèse⁵ des JRPEV goréens constitue, nous l'avons dit, une expansion de la diégèse des *Chronicles of Gor*. Cette expansion est problématique et conflictuelle, dans la mesure où elle contient des interprétations différentes de ce qu'est ou devrait être le monde de Gor, selon la sous-culture dont relève un joueur donné. La raison en est que les joueurs ne sont pas de simples lecteurs dont l'activité herméneutique relèverait de considérations personnelles peu ou pas partagées avec autrui. Ici, l'activité herméneutique donne lieu à une matérialisation : les joueurs sont les co-constructeurs des JRPEV goréens, de leurs décors, de leurs règlements, des dispositifs techniques qui rendent le jeu possible. Dès lors, la posture interprétative des joueurs – le fruit de leur activité herméneutique – s'inscrit dans la structure formelle et la diégèse des JRPEV.

Dans un tel cadre, et sachant l'importance que revêt la thèse de l'ordre naturel véhiculée par les *Chronicles of Gor*, nous aborderons les JRPEV goréens en tant que jeux à thèse subvertie. En effet, si la loi de l'ordre naturel possède ses hérauts parmi les joueurs (les *BtB*), elle connaît également des détracteurs qui œuvrent à sa subversion (les *GE*) et tentent de redéfinir les lois et les principes fondamentaux qui sous-tendent le monde de Gor dans son expansion vidéoludique. De ces positions divergentes, il ressort une polémique qui divise les joueurs tant en dehors du jeu (dans les forums et les blogues qui lui sont destinés, par exemple, et qui constituent une forme de jeu extrinsèque⁶) qu'en situation de jeu intrinsèque, où la polémique se transforme en antagonismes « actantialisés », en quelque sorte. Cette polémique divise les joueurs et les personnages qu'ils incarnent en diverses sous-cultures (*BtB* et *GE*, notamment) et s'inscrit à plusieurs niveaux du jeu, à commencer par ses dispositifs techniques. Nous verrons donc ici une typologie de ces diverses inscriptions décrite en termes de stratégies et de tactiques mobilisées par les joueurs afin de matérialiser, dans un contexte vidéoludique, leur interprétation de la loi de l'ordre naturel (sections *Stratégies et tactiques dans les JRPEV goréens* et *Une typologie des stratégies et tactiques goréennes*). Mais auparavant, nous décrivons la dimension textuelle des JRPEV goréens en termes « d'écosystème transtextuel » (Duret, 2014b) (section *Texte vidéoludique et écosystème transtextuel*), dimension incontournable dès lors qu'il s'agit de comprendre le contexte dans lequel ont lieu les stratégies et tactiques des joueurs, ledit contexte alimentant largement ces dernières.

Notre étude des stratégies et tactiques des joueurs et du contexte de diffusion des textes des JRPEV goréens repose sur les méthodes ethnographiques. Nous avons, dans un premier temps, analysé plusieurs documents produits par des joueurs dans des situations de jeu extrinsèque – des billets publiés sur des forums de discussion et des blogues de joueurs, des captures d'écran et des films vidéo tirés des JRPEV goréens ainsi que des encyclopédies en ligne (pensons notamment aux *Luther's Educational Scrolls*) et des revues amateur (*The New Gorean Voice*, par exemple) – consacrés aux JRPEV goréens et aux *Chronicles of Gor*. Dans un deuxième temps, nous nous sommes adonné à de l'observation participante au sein des JRPV goréens, entre mars 2013 et aujourd'hui, afin d'illustrer et de valider les données colligées lors des analyses des documents susmentionnés. De nos analyses et observations découlent les typologies des stratégies et tactiques des joueurs ainsi que des différents transtextes qui composent l'écosystème transtextuel des JRPEV goréens (Duret, 2014b). Les interactions ludiques des joueurs et les traces indirectes de leurs activités ludiques – leurs documents – ont été abordées en tant que textes et transtextes (voir la section ci-dessous).

Texte vidéoludique et écosystème transtextuel

Avant de décrire le concept d'écosystème transtextuel, il convient de définir celui de « texte » qui le sous-tend.

Texte, texte virtuel et textes actualisés

Dans les jeux de rôle, le texte est entendu par Lisa Padol (1996) comme tout matériau (nous précisons : tout matériau d'ordre sémiotique) qui atteint l'interface ludique entre au moins deux joueurs. Dans les JRPEV, l'interface ludique correspond à son environnement virtuel et au navigateur qui permet d'y circuler. Le texte se compose des interactions entre les personnages et entre ces derniers et la diégèse du jeu et/ou sa structure formelle, ainsi que des événements qui découlent de telles interactions. Le texte, toujours selon Padol, n'est pas le résultat d'une partie, mais la partie elle-même. Toutefois, nous tenons à préciser que le texte ainsi entendu n'est pas une entité autonome, close. En effet, les joueurs apportent avec eux des textes exogènes, des textes étrangers au texte vidéoludique du JRPEV, qu'ils inscrivent au sein même du jeu et qui nourrissent sa structure formelle et sa diégèse. Le terme consacré pour ce phénomène de circulation des textes est celui « d'intertextualité », dont la multitude des acceptions, dans et hors des *game studies*, appelle de nécessaires précisions. Nous emploierons plutôt le terme genettien de « transtextualité », que nous définirons plus loin.

La définition de Padol nous paraît incomplète pour notre propos. En effet, les jeux de rôle sont constitués d'une structure formelle qui, à l'image du cybertexte d'Espen Aarseth (1997), produit, consomme et organise des signes verbaux et des formes d'expression, de même qu'il produit des séquences d'événements lorsque le joueur interagit avec lui. Cette structure constitue l'instance qui simule l'univers fictionnel des jeux de rôle et les événements qui en sont constitutifs. Dès lors, il convient de désigner deux types de textes pour pallier à l'incomplétude de la définition de Padol : le texte virtuel et les textes actualisés. Le premier désigne la somme des textes possibles, soit des textes non encore advenus. Ce niveau textuel régit la simulation. Il constitue un champ des possibles structuré, d'une part, par l'ensemble des facteurs relevant de la structure sociale, de la structure formelle et de la diégèse du jeu qui programment les textes actualisés et, d'autre part, par les significations et les motivations que les joueurs, en tant que joueurs et en tant qu'individus, apportent avec eux (attitudes, valeurs, besoins, etc.). Les textes actualisés, quant à eux, constituent des matérialisations concrètes du texte virtuel et sont constitutifs du monde du jeu. Or, la définition de Padol ne tient compte que des textes actualisés et fait l'impasse sur le texte virtuel.

La distinction entre texte virtuel et textes actualisés revêt une pertinence certaine au regard de la question de la présence de textes exogènes dans un texte vidéoludique. En effet, s'il est possible d'établir une cartographie des textes qui composent le texte virtuel d'un jeu, seuls quelques-uns d'entre eux se matérialiseront lors d'une partie ou même lors de l'ensemble des parties qui seront jouées par l'ensemble des joueurs dans l'histoire d'un jeu. Ainsi, en analysant les textes actualisés issus d'interactions concrètes entre les joueurs et le jeu, il est possible de déterminer quels textes sont convoqués – quels textes sont activés au cours d'une partie – et de mettre au jour les apports effectifs de ces textes à la diégèse du jeu. Qui plus est, en comparant, d'une part, les textes exogènes mis en relation avec le texte virtuel d'un jeu avec, d'autre part, ceux qui sont

activés dans les textes actualisés, il devient possible de déterminer lesquels de ces textes exogènes occupent une place privilégiée au sein de l'écosystème transtextuel alors qu'ils sont charriés par les joueurs dans les JRPEV goréens et alimentent les stratégies et tactiques de ces derniers.

Écosystème transtextuel

La transtextualité telle que définie par Gérard Genette (1979), relève de la transcendance textuelle du texte. Elle désigne « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (p. 87). Ces autres textes sont appelés des « transtextes ». L'intertextualité, la paratextualité, l'hypertextualité, la métatextualité et l'architextualité sont les cinq relations subsumées sous le terme de « transtextualité » (Genette, 1982).

À quoi nous référons-nous lorsque nous parlons d'écosystème transtextuel? À la constellation des transtextes qui alimentent le texte virtuel des jeux vidéo, transtextes qui sont appelés à être activés dans les textes actualisés découlant des sessions de jeu. Par activation, il faut comprendre que tout texte virtuel est traversé par un nombre incommensurable de transtextes latents et que pour être potentialisés, ces derniers doivent influencer la diégèse du jeu et/ou sa structure formelle.

Par « écosystème transtextuel », nous désignerons donc l'ensemble des transtextes qui interagissent avec le texte des jeux de rôle en ligne et entrent avec lui en relation d'interdépendance, comme le « système » du terme « écosystème ». Cette relation implique, d'une part, un rapport de réciprocité, dans la mesure où si les transtextes nourrissent le texte vidéoludique, l'enrichissent, ce dernier contribue en retour à leur expansion, à leur démultiplication dans une nouvelle diégèse et à travers une nouvelle structure formelle. Cette relation exclut, d'autre part, les liaisons transtextuelles sans lendemain qui émaillent les textes actualisés à des fins purement décoratives; de l'allusif pour l'allusif, en quelque sorte. Par exemple, si, dans *Star Wars Galaxies*, des personnages utilisent une phrase extraite du film *The Big Lebowski* en guise de mot de passe pour se reconnaître entre eux, cela est susceptible d'amuser les *fans* dudit film, mais ne fait que renvoyer à un autre texte sans que ce renvoi enrichisse substantiellement le texte hôte ni le texte convoqué, sans qu'il y ait transformation de l'un au contact de l'autre.

Nous décrirons maintenant les cinq formes de transtextualité définies par Genette et nous verrons en quoi elles s'appliquent à la transtextualité dans les jeux vidéo.

L'intertextualité

La première forme de transtextualité est l'intertextualité au sens strict, telle que définie par Julia Kristeva (1969) et vue comme « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, [...] par la présence effective d'un texte dans un autre » (Genette, 1982, p. 8). L'intertextualité inclut la citation, le plagiat et l'allusion. La présence du slogan « The World is Yours », dans *Grand Theft Auto*, telle que relevée par Joris Dormans (2006), par exemple, relève à la fois de la citation du slogan publicitaire de la *Pan Am* et de l'allusion à l'appropriation de ce slogan par le protagoniste de *Scarface*, qui en fait son credo.

Il est possible de mettre au jour un ensemble d'intertextes doctrinaux (Suleiman, 1983), dans les *Chronicles of Gor*, qui appuient la thèse de l'ordre naturel et qui, corrélativement, migrent dans le texte virtuel des JRPEV goréens. Ces intertextes sont issus, notamment, du paradigme évolutionniste. Par exemple, dans *Tarnsman of Gor*, le narrateur décrit les mécanismes évolutifs en jeu entre le larl⁷ et sa proie :

“Quelle qu'en soit la raison, le larl préférera toujours ruiner une chasse, même prometteuse d'une curée de plusieurs animaux, plutôt que de permettre à une seule bête de filer devant lui vers la liberté. Je présume que c'est purement instinctif de sa part mais, sur une série de générations, cette méthode aboutit à l'élimination d'animaux qui, s'ils survivaient, transmettaient leur intelligence, ou peut-être leurs imprévisibles réactions de fuite, à leur descendance. Quoi qu'il en soit, quand le larl perd sa chasse, les animaux qui s'échappent sont ceux qui n'ont pas essayé de rompre le cercle, ceux qui se laissent rassembler facilement.”

Norman, p. 142 (1992b [1966])

Un tel intertexte doctrinal ne nourrit pas directement, sous cette forme, les JRPEV goréens. Toutefois, à l'instar d'une large constellation de transtextes, il nourrit ce que nous pourrions qualifier d'espace thétiq. L'espace thétiq constitue un espace abstrait, une carte du champ des possibles générée par la structure formelle du jeu. Il comprend les relations, comportements et gratifications que cette dernière génère ou permet en conformité avec une thèse donnée ou, comme c'est le cas de l'objectivisme randien dans le jeu *BioShock*, par exemple, à l'encontre de cette thèse. En d'autres termes, l'espace thétiq forme un monde discursif, le fruit d'une rhétorique procédurale (Bogost, 2007), mais également le lieu d'une médiation entre la rhétorique du jeu – qui implique, dans le cadre d'une co-construction telle que proposée par les JRPEV goréens, une multiplicité d'énonciateurs en conflit – et le joueur comme destinataire (défenseur ou détracteur) du discours doctrinal. Du côté du joueur, l'espace thétiq implique une reconstitution de nature cognitive. C'est en effet par le biais d'inférences qu'il se montre apte à mettre au jour les significations doctrinales rattachées aux règles avec lesquelles il interagit et qui limitent le champ de ses actions.

Un autre exemple d'intertexte doctrinal figure dans *Nomads of Gor*, lorsqu'un personnage paraphrase, en termes goréens, le célèbre *Homo homini lupus est* (« L'homme est un loup pour l'homme), de Plaute, lorsqu'il énonce : « L'homme est un larl pour l'homme » (Norman, 2006 [1969], p. 10). La référence devient plus explicitement hobbesienne au regard de l'allusion à l'*Épître dédicatoire de De Cive* « Et certainement il est également vrai, et qu'un homme est un dieu à un autre homme, et qu'un homme est aussi un loup à un autre homme. », qui figure, dans *Priest-Kings of Gor*, sous la forme suivante : « – Votre espèce est étrange, ajouta-t-elle. À moitié larl, à moitié Prêtre-Roi⁸ » (Norman, 1999 [1969], p. 195). L'intertexte hobbesien appuie plus fortement l'état de nature qui caractérise la planète Gor, en conformité avec la loi de l'ordre naturel. Cette planète devient, d'un point de vue doctrinal, un espace privilégié où s'appliquent sans restriction les mécanismes évolutifs et la thèse spencérienne de la survie du plus apte.

La paratextualité

La seconde forme de transtextualité est la paratextualité. Le paratexte est composé des discours, des commentaires et des présentations qui entourent une œuvre : le titre, l’emballage, la préface, les notes infrapaginales, les entrevues de l’auteur, etc. C’est un lieu de transition et de transaction entre le texte et le monde extérieur qui sert la réception du texte (Genette, 1987).

Lorsqu’il existe des désaccords entre des joueurs sur l’interprétation qu’il convient d’apporter aux romans de John Norman (qui influencent de manière privilégiée le jeu dans lequel ils sont impliqués) ou sur les modalités d’application de règlements – étant attendu que ces divergences ont des conséquences sur la diégèse ou la structure formelle du jeu – les paratextes constituent des sources auxquelles ils peuvent se rapporter pour étayer leur point de vue, en particulier les entrevues données par l’auteur, qui constituent plus précisément des épitextes⁹. Les paratextes revêtent donc une certaine influence sur la diégèse du jeu et sa structure formelle. Ils nourrissent, eux aussi, à l’instar des intertextes doctrinaux, son espace théorique.

L’épître suivant met de l’avant une interprétation de la loi de l’ordre naturel toute empreinte d’une autorité auctoriale, lorsque Norman (cité dans Smith, 1996) dépeint, en entrevue, à travers l’esclavage et la domination de la femme par l’homme, « la célébration de la gloire de la nature et de la réalité de la sexualité dimorphique [...] Ultimement, bien sûr, l’homme est le maître et la femme, l’esclave¹⁰ » (document non paginé [notre traduction]). L’épître renforce ici la thèse d’une complémentarité des sexes figurant au cœur des *Chronicles of Gor*, esquissée à travers l’idée d’une inclinaison naturelle de la femme à la soumission devant l’exercice de la force physique et de l’ascendance psychologique de l’homme à son endroit.

Un autre épître émis par l’auteur appuie directement la position des joueurs *BtB* au sujet de l’illégitimité des avatars de guerrières dans les JRPEV goréens :

“Il n’y a pas de « femmes guerrières » sur Gor, Gor est, globalement, un honnête monde réaliste dominé par les hommes [...] Il y a des filles panthères et des Talunas¹¹ sur Gor. Ce sont des femmes malheureuses, frustrées, dérangées, à moitié aliénées de leur sexe [...] Une fois capturées et soumises, il paraît qu’elles font de bonnes esclaves [...] Les femmes amazones / Madame-Conan-le-Barbare n’appartiennent pas au monde goréen¹²”

Norman, document non paginé (2001, notre traduction).

Cet épître est relayé sur les forums de joueurs et étaye l’argumentaire des joueurs *BtB* dans leur refus d’interagir avec des guerrières *GE*.

La métatextualité

La troisième forme de transtextualité est la métatextualité, qui désigne la relation critique unissant deux textes, l’un faisant le commentaire de l’autre. Les désaccords d’ordre interprétatif dont nous venons de parler impliquent parfois les métatextes au même titre que les paratextes. Dans les jeux de rôle goréens, l’interprétation qu’il convient de donner à la loi de l’ordre naturel divise les joueurs en deux sous-cultures, les *BtB* et les *GE*, comme nous l’avons vu. Or, dans des blogs, des forums, des pages personnelles, des encyclopédies en ligne et des *fanzines* sont

publiés un volumineux corpus de textes – que nous qualifierons d'exégétiques – qui ont pour vocation de diffuser une interprétation donnée de cette doctrine. Les textes exégétiques s'inscrivent directement dans la diégèse et la structure formelle des jeux goréens, dans la mesure où ils influencent le point de vue des joueurs sur le sujet et, corrélativement, leurs actions et les règlements qu'ils édicteront s'ils ont le statut d'administrateur ou de modérateur d'un sim goréen¹³.

L'architextualité

La cinquième forme de transtextualité (nous passerons à la quatrième, l'hypertextualité, plus tard), peu pertinente pour notre propos actuel, est l'architextualité, dont Genette (1982) écrit qu'elle est « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier » (p. 7).

L'hypertextualité

Enfin, Genette définit l'hypertextualité comme un phénomène se référant à la relation établie entre deux textes dont l'un se greffe à l'autre, en est la transformation. Il s'agit d'un texte au second degré. C'est le cas du jeu vidéo *Enslaved : Odyssey to the West*, un hypertexte des *Pérégrinations vers l'Ouest*, roman chinois du XVI^e siècle écrit par Wu Cheng En, constituant, pour sa part, son hypotexte, ou de *Salammbô*, un hypertexte de la bande dessinée éponyme, de Philippe Druillet, elle-même liée hypertextuellement au roman de Gustave Flaubert.

L'hypertextualité rend compte de cas où la dérivation de l'hypotexte à l'hypertexte est « à la fois massive et déclarée, d'une manière plus ou moins officielle » (Genette, 1982, p. 19). Ce concept nous apparaît pertinent pour rendre compte des textes exogènes inscrits de manière explicite et massive dans les JRPEV goréens vus comme les hypertextes des *Chronicles of Gor*. Ce rapport hypertextuel privilégié, nous le diviserons en trois ordres : (a) transfictionnel; (b) trans-structurel; et (c) transmodal, dans la mesure où il y a dérivation de données diégétiques (a), transposition de mécaniques ludiques (b), ce qui survient lorsqu'il y a relation hypertextuelle entre deux jeux, ou processus d'adaptation d'un média à un autre (c).

Richard Saint-Gelais (2011) définit la transfictionnalité comme « le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (p. 7). L'auteur rapproche la transfictionnalité de l'hypertextualité, dans la mesure où les deux phénomènes se recoupent partiellement. Ainsi, chez Genette, les continuations et les suites¹⁴, qui constituent deux types de forgeries (imitations sérieuses), sont à la fois des hypertextes et des transfictions. Hypertextes, car ils se greffent à un hypotexte. Transfictions, parce qu'il y a reprise de personnages et/ou prolongement d'une intrigue préalable. Toutefois, précise Saint-Gelais, hypertextualité et transfictionnalité ne sont pas réductibles l'un à l'autre. En effet, les hypertextes qui relèvent du pastiche imitent le style de leur hypotexte sans emprunter d'élément fictionnel à celui-ci. Pour distinguer les deux termes, Saint-Gelais écrit que « [l]hypertextualité est une relation d'imitation et de transformation entre textes; la transfictionnalité, une relation de migration (avec la transformation qui en résulte presque inmanquablement) de données diégétiques » (p. 10-11). Et si les migrations ont lieu entre différents textes, ces derniers sont occultés, « dans la mesure où l'espace au sein duquel circulent

les personnages et autres éléments diégétiques se donne comme indépendant de chacune de ses manifestations discursives » (p. 11).

En ce qui nous concerne, nous subsumerons sous l'expression « hypertextualité transfictionnelle » l'ensemble des relations hypertextuelles qui témoignent de migrations de données diégétiques entre les textes. Le maintien du terme « hypertextualité » offre l'avantage de pouvoir intégrer la transfictionnalité à notre modèle textuel qu'est l'écosystème transtextuel et de l'identifier à une forme de relation privilégiée entre deux textes.

Saint-Gelais (2011) met au jour plusieurs types de transfictionnalisations parmi lesquels nous retiendrons l'expansion. L'expansion prolonge une œuvre sur le plan diégétique, elle peut être, en termes genettiens, de nature proleptique, analeptique, elliptique ou paraleptique, selon qu'elle étend la diégèse vers l'avant (après les événements de l'œuvre qu'elle prolonge), vers l'arrière (avant les événements), dans les interstices laissés entre les événements ou parallèlement aux événements.

Notons que les quatre types d'expansion ne couvrent pas tous les cas de figures. Les JRPEV goréens constituent une expansion de la diégèse des romans les *Chroniques de Gor*. Mais les événements qui s'y déroulent ne prennent pas place dans une chronologie spécifiée, qui serait arrimée à celle des romans. On ne sait s'ils ont lieu avant, pendant ou après les événements vécus par le principal protagoniste et narrateur des romans, Tarl Cabot. En fait, chaque joueur a la possibilité d'inscrire son personnage et ses actions à l'époque souhaitée, ce qui, à l'échelle de la diégèse des jeux goréens, donne lieu à un nœud gordien de temporalités coprésentes mais parallèlement impossibles.

Un questionnaire portant sur la transtextualité dans les JRPEV goréens, distribué en juillet 2014¹⁵, nous a permis de confirmer que ce qui attire les joueurs, dans les *Chronicles of Gor*, ce ne sont pas tant les péripéties du héros qui ont lieu sur la planète Gor que Gor elle-même et, au premier plan, son organisation sociale et les us et coutumes de ses habitants. Tout cela devient susceptible, dans le processus de transfictionnalisation vidéoludique des *Chronicles of Gor*, d'alimenter la simulation de la planète Gor, qui devient, dès lors, ce que Janet Murray (2004) appelle un *storyworld*¹⁶ ou Linda Hutcheon (2013), un hétérocosme (*heterocosm*). Les protagonistes et les récits qui traversent les romans se voient relégués au second rang, au profit de Gor. Les récits des romans se prêtent d'ailleurs admirablement à une telle transfictionnalisation, puisqu'ils comptent des observations ethnologiques, géographiques, économiques, historiques, psychologiques, zoologiques et sociologiques exhaustives, en adéquation avec les principes du sous-genre science-fictionnel de la romance planétaire¹⁷. Nous nommerons « expansions procédurales » les expansions (transfictions) vidéoludiques qui délaissent les récits et les personnages de leur hypotexte pour ne conserver, essentiellement, que son monde diégétique, soit les informations utiles à la modélisation du monde fictionnel qui encadre ces récits et ces personnages. De telles expansions sont favorisées par ce que Henry Jenkins (2006) nomme « l'art de construire des mondes », art qui préside à la création d'œuvres telles que *The Matrix*, *Harry Potter*, *Star Wars* ou, en ce qui nous concerne, les *Chronicles of Gor*. Leurs créateurs fabriquent des environnements qui ne peuvent être complètement explorés ni épuisés dans un seul ouvrage ou par un seul type de média. Le monde déborde largement l'œuvre qui le décrit en grande partie parce que les spéculations et les créations des *fans* lui

donnent de l'expansion. Il en ressort de nouvelles structures de récits qui créent de la complexité en étendant la gamme des possibilités plutôt que de poursuivre un trajet simple comme dans les récits plus traditionnels marqués par un début, un milieu et une fin (Jenkins, 2006).

Stratégies et tactiques dans les JRPEV goréens

Après avoir vu quel écosystème transtextuel alimente les JRPEV de manière privilégiée, nous verrons maintenant les stratégies et les tactiques mobilisées par les joueurs dans les JRPEV goréens afin d'asseoir leur posture interprétative propre concernant la loi de l'ordre naturel. En d'autres termes, il s'agit d'examiner comment la loi de l'ordre naturel, présente dans une myriade de transtextes – l'hypotexte que constituent les *Chronicles*, les épitextes que forment les entrevues et lettres ouvertes de John Norman, les métatextes que proposent les fans dans les essais qu'ils consacrent au monde de Gor, etc. – se voit structurée au sein d'un espace thétiq ue et par le biais d'un ensemble de stratégies et de tactiques à visée persuasive.

Selon Michel de Certeau (1990), la stratégie est employée par l'ordre dominant, dont font partie les producteurs de l'industrie culturelle. Elle implique un calcul des rapports de force, une position surplombante permettant de maîtriser l'incertitude et les mouvements des adversaires ainsi qu'une base fixe d'opérations pour faire fructifier les acquis. La tactique, quant à elle, est utilisée par les dominés, les consommateurs et usagers des contenus médiatiques qui ne possèdent ni autonomie ni lieu en propre. Ils se voient forcés d'agir sur le terrain de l'autre, selon des lois imposées de l'extérieur; c'est une manière de « faire avec ». Comme le résume Pierre Macherey (2005), la tactique est « cet "art de faire" qui "joue" sur les failles du système et qui, sans [en] sortir, s'y invente des marges de manœuvre » (document non paginé). Pour notre propos, il devient ainsi possible de distinguer les stratégies des administrateurs et des modérateurs¹⁸ des sims, d'une part, et les tactiques des simples joueurs, d'autre part.

Nous avons mis au jour sept types d'actions stratégiques et tactiques mobilisées par les joueurs, les clôtures herméneutique, sociotechnique, légale, narrative et scénaristique, ainsi que les formes d'acculturation formelle et informelle. Nous nous inspirons ici des concepts de « signification privilégiée », de Stuart Hall (1989) et de « clôture discursive », de Stanley Deetz (1991). Ce dernier, dans la lignée de Michel Foucault, rend compte des procédés utilisés par un individu dans le but de faire taire ou d'éliminer les conflits et les contradictions dans un champ discursif donné. Dans le contexte des JRPEV goréens, les stratégies et tactiques sont donc des manières d'imposer une interprétation de la loi de l'ordre naturel. Le concept de « signification privilégiée », lui, se rapporte au fait que la signification est « polysémique dans sa nature intrinsèque [et qu'] elle est prise et constituée à travers la lutte pour une signification privilégiée; elle est retenue parmi plusieurs comme étant celle qui domine¹⁹ » (Hall, 1989, p. 47). Si le producteur de contenus médiatiques encode un programme afin de lui donner une interprétation privilégiée, la polysémie inhérente aux signes ne garantit pas que sa lecture concorde avec la signification dominante.

Du rapprochement entre les concepts de signification privilégiée, de clôture discursive, de stratégie et de tactique, on retient donc qu'il y a conflit entre les joueurs en vue d'imposer une lecture particulière de la thèse de l'ordre naturel et que ce conflit passe par un balisage des

significations qui s'y rapportent, par une réduction des interprétations possibles des *Chronicles of Gor* en vue de favoriser une lecture monologique, ce que recherche comme un idéal toute œuvre à thèse (Suleiman, 1983).

Une typologie des stratégies et tactiques goréennes

Clôture herméneutique

La clôture herméneutique décrit les activités exégétiques des joueurs lors de manifestations de jeu extrinsèque, manifestations à partir desquelles une interprétation personnelle des romans de Norman est mise de l'avant. Ces exégèses, que nous avons désignées précédemment comme des métatextes, sont publiées sur des forums, des blogues, des *notecards*²⁰ et des fanzines. Certaines sont présentées sous la forme d'encyclopédies en ligne ou de recueils d'extraits des *Chronicles of Gor* classés par thèmes. Leur influence sur les jeux de rôle goréens est grande, dans la mesure où de nombreux joueurs *GE* n'ont pas lu ou ont peu lu les *Chronicles of Gor* et qu'ils se fient sur ces exégèses pour construire leur personnage et leur jeu de rôle. Ils adoptent donc sans le vouloir la perspective de leur auteur sans pouvoir élaborer leur propre interprétation.

Voici un exemple de telles exégèses : lorsque des joueuses qui veulent incarner une femme guerrière dans les JRPEV goréens légitiment l'existence de tels rôles dans les *Chronicles of Gor*, elles se réfèrent généralement au personnage de Tarna, une femme placée à la tête d'une armée dans le roman *Tribesmen of Gor*. Une lecture *GE* remet en cause la pertinence de la loi de l'ordre naturel, puisque Tarna illustre la possibilité, pour une femme, de combattre au même titre que les hommes. À l'inverse, selon le travail d'exégèse présenté sur le blogue *The Tahari Desert of Gor* (Sheraka, 2009) et le 15^e essai des *Luther's Gorean Educational Scrolls* (2006), Tarna conforte plutôt la loi de l'ordre naturel, puisque la raison pour laquelle elle est à la tête d'une armée est qu'elle est manipulée par un seigneur de guerre qui se sert d'elle pour des raisons politiques : humilier ses opposants, les déshonorer en les forçant à combattre une armée conduite par une femme.

La clôture herméneutique est indépendante de la hiérarchie du pouvoir qui divise les joueurs, puisqu'elle s'exerce en-dehors des jeux de rôle goréens. Elle peut donc être à la fois d'ordre stratégique et tactique.

Clôture sociotechnique

La clôture sociotechnique décrit, quant à elle, les interprétations de l'œuvre de Norman inscrites dans les dispositifs sociotechniques des JRPEV goréens. À la suite de Madeleine Akrich, Florence Millerand, Serge Proulx et Julien Rueff (2010) définissent comme « sociotechniques » « les rapports sociaux inscrits dans la conception même du dispositif technique, design qui contraint et rend possibles certains usages plutôt que d'autres » (p. 4). Ces dispositifs sont de nature logicielle et représentent une forme de rhétorique procédurale (Bogost, 2007). Suivant ce concept, en effet, il est permis à un concepteur de jeux vidéo de mettre en œuvre des modèles dynamiques à l'aide de règles, de sorte qu'il puisse exprimer des idées abstraites et convaincre les joueurs confrontés à celles-ci. La rhétorique procédurale est particulièrement utile, en raison de sa nature symbolique, pour illustrer des systèmes d'ordre conceptuel. Gonzalo Frasca (2003), quant à lui, parle de rhétorique de la simulation, puisque c'est par le biais de la simulation que le

point de vue de l'auteur est véhiculé. L'auteur cite en exemple le jeu *The Sims*, dans lequel les règles permettent à des personnes de même sexe de s'embrasser. L'homosexualité, dans ces conditions, est une avenue que le personnage peut emprunter et qui est ouverte par le concepteur du jeu. La clôture sociotechnique apparaît donc comme une manière de circonscrire le sens d'une œuvre (ici, les *Chronicles of Gor*) ou de mettre de l'avant une thèse spécifique.

Dans le cas qui nous intéresse ici, en conjonction avec le concept d'écosystème transtextuel, nous pourrions dire que la clôture sociotechnique fonctionne dans le cadre de la procéduralisation de transtextes (processus que nous pourrions qualifier de « transprocéduralisation »). Une interprétation ou une thèse ne sont pas explicitement exposés, mais les dispositifs sociotechniques permettent aux joueurs de poser certaines actions qui abondent dans leur sens ou les empêchent de poser certaines actions qui les contredisent.

Par exemple, le *GM Meter*, un dispositif logiciel permettant aux avatars de combattre dans le cadre des JRPEV goréens, permet aux avatars féminins de prendre les armes et les dégâts qu'ils infligent sont égaux à ceux infligés par des combattants masculins. Ces scripts²¹ remettent en question la loi de l'ordre naturel en faisant de la femme une combattante à la mesure de l'homme et favorisent une posture interprétative distanciée. Toutefois, il est également possible, pour les administrateurs, et dans une optique *BtB*, d'accepter que le *GM Meter* soit en usage dans leur sim, mais, en contrepartie, de le paramétrer de telle manière que les femmes se montrent inférieures aux hommes au combat et infligent un nombre de points de dégâts moindre.

La clôture sociotechnique est de l'ordre de l'action stratégique, dans la mesure où, d'une part, ce sont les producteurs qui paramètrent les dispositifs et non leurs usagers et, d'autre part, ce sont les administrateurs et les modérateurs qui acceptent ou non l'emploi de tels dispositifs dans leur sim.

Clôture légale

La clôture légale concerne les règlements non implémentés dans le jeu sous forme de codes et qui régissent les sims goréens, appuyant dans l'exercice un point de vue sur la thèse de l'ordre naturel. Par exemple, les règlements du sim *The Great Tahiri* stipulent, conformément à une lecture *BtB* des *Chronicles of Gor*, que les femmes ne peuvent porter d'armes à l'exception d'une courte dague qui doit demeurer cachée, et que les raids menés par les panthères sont interdits, de même que par les femmes hors-la-loi, mercenaires ou pirates (règlements 2.e et 5.a). Le code vestimentaire des femmes libres est également réglementé. Ainsi, ces dernières doivent être « complètement couvertes, voilées. Pas de peau ou de cheveux visibles. Toute inconduite mènera au collier^{22 23}» (règlement 5.d).

Acculturation formelle et informelle

L'acculturation rend compte, au sein de la communauté goréenne, des tentatives, de la part de certains membres des différentes sous-cultures qui la constituent (*BtB*, *GE*, *lifestylers*, adeptes de BDSM, etc.), d'éduquer les joueurs afin de leur faire adopter leur posture interprétative sur les *Chronicles of Gor* et/ou sur le monde de Gor. Les modalités d'acquisition de ces caractéristiques et de ces normes passent soit par une structure formelle, soit par une structure informelle.

L'acculturation formelle désigne les différentes écoles créées à même les sims goréens afin que les joueurs puissent apprendre les us, les coutumes et les normes propres à un sous-groupe donné. Par exemple, la *Gorean University of Scrolls* (2011), fermée en 2011, se spécialisait dans l'éducation *BtB* des joueurs (caractéristiques propres à diverses castes de la société goréenne, spécificités des relations de libre compagnonnage²⁴, etc.). La *Gorean Pleasure Silk University* (2013) se spécialise dans l'apprentissage de la danse par les esclaves en vue de distraire leurs maîtres. Les cours prodigués dans le sim de Port Haifa sont de plusieurs ordres. Il est notamment possible, pour les esclaves, d'y apprendre les positions de soumission et comment supplier son maître pour obtenir ses faveurs ou, pour les femmes libres de Gor, d'apprendre le rôle qu'elles doivent remplir en société (Gor-SL, 2013).

L'acculturation informelle, quant à elle, se rapporte aux tentatives, de la part de joueurs, d'éduquer les autres joueurs en situation de jeu ou sur les forums goréens. Par exemple, Kaitlin, une joueuse *BtB*, afin de préserver une lecture littérale des *Chronicles of Gor*, se propose de former les joueurs qui ont peu ou pas lu les livres en les illustrant en situation *in character*²⁵. Elle écrit :

“Comment ramenons-nous Gor? En éduquant les gens à propos de ce qui se trouve réellement dans ces pages [les pages des *Chronicles of Gor*] à travers un jeu de rôle observable, puisque nous savons que la plupart [des joueurs] ne se dérange même pas à en ouvrir un [roman]”²⁶

The Gorean Forums (publié le 01/05/12, à 9:16 pm) (2012) (notre traduction)

La joueuse Babybear Serenity, plutôt que de tenter de modifier les habitudes des joueurs en situation de jeu, a plutôt opté pour la publication *out of character* d'un billet éducatif sur un forum. Ici, il s'agit de veiller à ce que les femmes qui ne sont pas soumises à l'esclavage (les *free women*) portent un voile opaque pour cacher leur chevelure et leur visage, conformément à la coutume goréenne :

“Je me suis retrouvée récemment dans une cité goréenne où presque toutes les femmes libres, hautes et basses castes, portaient des voiles transparents. J'ai fait de mon mieux pour « faire avec de manière RP [rôliste], mais les insultes sont tombées dans les oreilles d'un sourd [...] Je crains bien que dans ce cas-là, je n'étais pas convaincue qu'il y avait quelque chose de plus que je pouvais faire pour les éduquer sans créer de drame [...] J'ai donc décidé de formuler un billet éducatif dans le forum de la Maison Seginus. Je pourrais peut-être montrer la voie aux gens”²⁷

Gor-SL (publié le 10/11/11, à 00:43:35) (2011b) (notre traduction)

Cette dernière intervention témoigne d'une forme de métatextualité, dans la mesure où elle repose sur une lecture des romans de Norman et que la posture interprétative sous-jacente est diffusée en dehors des JRPEV goréens. L'intervention de Kaitlin témoigne plutôt d'une forme d'autotextualité²⁸, puisqu'elle a lieu au sein des JRPEV et qu'elle s'inscrit dans leur diégèse. Les actions prosélytes de son personnage sont textualisées (dans le sens où elles atteignent l'interface

ludique) et influencent les comportements d'autres joueurs. Un texte interne engendre donc d'autres actions qui grossissent la somme des textes constitutifs des JRPEV goréens. Bien que ce texte initial soit nourri par un hypotexte (les *Chronicles of Gor*) et, potentiellement, par des métatextes et des épitextes, nous le considérons comme autotextuel, dans la mesure où le contenu de ces transtextes est incorporé au personnage et que c'est par le biais des actions de ce personnage que de tels transtextes influencent la diégèse goréenne. Le personnage agit donc à titre de médiation. Appartenant à la diégèse goréenne, ce dernier constitue un texte endogène plutôt qu'un texte exogène.

L'acculturation formelle est de l'ordre de la stratégie, puisque les formateurs définissent et appliquent les règles que les apprenants doivent suivre et administrent l'espace dans lequel ces cours ont lieu. L'acculturation informelle est un instrument de clôture idéal pour les tacticiens, puisqu'elle peut avoir lieu dans des espaces qu'ils ne possèdent pas en propre. Toutefois, elle peut également s'inscrire dans le cadre des stratégies des administrateurs et des modérateurs des sims goréens.

Clôture narrative

La clôture narrative se rapporte à la mise en récit à posteriori des événements survenus en situation de jeu par les joueurs. Ces événements font l'objet d'une sélection, de la part des joueurs/auteurs, et sont présentés selon leur perspective propre. Dès lors, les récits qui résultent de cette sélection et de cette mise en perspective sont en partie déterminés par la posture interprétative des joueurs. Qui plus est, les récits à posteriori ont le pouvoir de réintégrer dans la diégèse du jeu, ne serait-ce qu'officieusement, des événements advenus en situation de jeu que des administrateurs et des modérateurs pourraient avoir invalidés parce qu'ils résultaient de comportements contraires aux règlements de leur sim. Or, ces règlements, comme nous l'avons mentionné, sont eux aussi porteurs d'un point de vue sur la thèse de l'ordre naturel. Ce faisant, la réintégration d'événements invalidés représente une tactique pour les joueurs sans pouvoir sur la définition et l'application des règlements, tactique qui permet la diffusion de leur posture interprétative. Notons que la clôture narrative est également un instrument à la portée des stratèges, puisque, comme dans le cas de la clôture herméneutique, elle a lieu en dehors des sims goréens, où la hiérarchie des joueurs n'existe plus. Ces récits à posteriori peuvent être scripturaux, mais ils peuvent également être représentés sous la forme de vidéos ou de captures d'écran tirés des événements en question.

Le récit à posteriori *An unconventional punishment*, publié par Dren Bernard dans le forum Gor-SL (2011a), est représentatif d'une posture interprétative *BtB* : relation entre un homme dominant, le maître, et une femme soumise, son esclave. Au pôle de l'agir, l'homme définit la situation dans laquelle elle et lui interagissent. Il conserve l'initiative du début à la fin de l'histoire : il initie le dialogue, donne des ordres, pose les questions et inflige un châtement. Au pôle du pâtir, l'Esclave répond aux questions, obéit aux ordres et subit le châtement. Dans ce récit, le maître initie une sorte de jeu cruel à la conclusion duquel l'esclave sera punie pour avoir osé porter des sandales sans la permission de celui-ci, dans l'unique but de se protéger des brûlures et des éraflures infligées par de longues marches dans le désert. Le maître a ici les pleins pouvoirs sur son esclave, de sorte qu'il est le seul à décider si cette dernière mérite que son corps soit épargné ou non par les rudes conditions de vie qui lui sont échues. L'esclave devra retenir

une leçon à cet effet : « le confort doit être mérité, ce n'est pas un bien acquis²⁹ » (Gor-SL, 2011a) (publié le 19/08/11, à 07:35:32) (notre traduction).

Clôture scénaristique

Si bon nombre d'interactions, dans les sims goréens, sont le fait d'improvisations, le jeu de rôle peut être parfois orchestré. Une ébauche de scénario est proposée par un joueur et d'autres joueurs seront en mesure, s'ils sont intéressés, de s'impliquer dans le jeu de rôle organisé. Il s'agit de définir un contexte, des circonstances et les grandes lignes de l'action. Est à charge au joueur d'improviser ensuite à partir des éléments fournis et des actions et réactions des autres joueurs qui se sont appropriés le scénario.

La clôture scénaristique rend compte des cas où les scénarios orientent le jeu de rôle conformément à une posture interprétative donnée. Par exemple, un scénario qui prévoirait un raid mené par une armée de guerrières surpuissantes, suivi de la capture et de la soumission à l'esclavage de guerriers, serait une forme évidente de clôture scénaristique à l'aide de laquelle la loi de l'ordre naturel serait subvertie par des joueurs *GE*.

Plusieurs scénarios de jeu de rôle sont diffusés sur le forum *The Gorean Forums*, à l'instar de *Unclaimed [Need master, Please]*, rédigé par KajiraInTheWind (The Gorean Forums, 2010). Ce dernier met en scène une esclave désespérée d'avoir été répudiée par son maître et qui se retrouve seule et vulnérable, une nuit, dans la forêt. La précision du titre « Need master, Please » sous-entend que le personnage cherche à revivre une situation de servitude et s'en remet tout entière aux hommes qui voudraient l'assujettir, recréant des conditions conformes à la loi de l'ordre naturel, où la femme soumise à l'esclavage remet sa liberté entre les mains d'un maître en échange de sa protection.

La clôture scénaristique est tout à la fois stratégique et tactique. Les joueurs comme les administrateurs peuvent proposer des scénarios de jeux de rôle. Néanmoins, les administrateurs ont le dernier mot sur les interactions qui ont lieu dans leur sim et peuvent refuser que certains jeux de rôle y aient lieu en bannissant les joueurs impliqués. Puisqu'il gère un espace privé, un administrateur a en effet le pouvoir de refuser sélectivement l'accès de son sim aux visiteurs.

Conclusion

Dans le cadre de cet article, nous avons examiné les stratégies et tactiques mises en œuvre par les joueurs dans le cadre des JRPEV goréens organisés dans *Second Life*, qualifiés de « jeux à thèse subvertie » et constituant une expansion procédurale des romans de science-fiction *The Chronicles of Gor*, de John Norman. Sept types d'actions stratégiques et tactiques ont été mis au jour dans la défense et la subversion de la thèse de la loi naturelle : la clôture herméneutique, la clôture sociotechnique, la clôture légale, la clôture narrative, la clôture scénaristique, l'acculturation formelle et l'acculturation informelle, reposant tous sur le concept de « signification privilégiée » de Hall (1989) et de « clôture discursive » de Deetz (1991). Ces stratégies et tactiques sont alimentées par des textes exogènes que les joueurs font circuler dans l'écosystème transtextuel goréen et inscrivent à même les limites du jeu, des intertextes aux métatextes, en passant par les para-, hyper-, auto- et archi- textes. De tels textes, par le biais

d'une transprocéduralisation, contribuent à l'élaboration d'un espace théétique, c'est-à-dire un espace de médiation entre les différents auteurs impliqués dans la rhétorique procédurale du jeu et les joueurs. Cet espace représente un lieu de rencontre de stratégies, de tactiques et de postures interprétatives contradictoires et conflictuelles au sujet de la loi de l'ordre naturel et de ses traductions ludiques.

Nos recherches ont mis en évidence des modes de communication à visée persuasive qui tiennent compte des spécificités du médium vidéoludique. Eut égard à l'importance de l'industrie du jeu vidéo et à l'ampleur de la diffusion de ses produits, à la jeunesse du champ des *game studies* et à l'attrait croissant de la ludification et des *serious games*, il apparaît nécessaire de nous doter, en tant que chercheur, d'outils analytiques et critiques aptes à rendre compte de l'inscription de textes à valeur doctrinale dans la structure formelle des jeux. De tels outils s'avèrent complémentaires à une analyse des composantes narratives de jeux porteurs – implicitement ou explicitement, de manière monologique ou dialogique – d'une thèse et de transtextes doctrinaux.

Références

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Angenot, M. (1989). *1889, Un état du discours social*. Longueuil: Le Préambule.
- Blanchet, A. (2008). Des films aux jeux vidéo: quand le jeu impose ses règles, In G. Brougère (Ed.), *La ronde des jeux et des jouets* (59-75). Paris: Éditions Autrement.
- Bloch, E. (1977). *Héritage de ce temps*. Paris : Éditions Payot.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Certeau, M. (de). (1990). *L'invention du quotidien, Tome 1: Arts de faire*. Paris: Éditions Gallimard.
- Clute, J., & Langford, D. (2013). Planetary Romance. *The Encyclopedia of Science Fiction*, Retrieved December 15, 2015, from http://sf-encyclopedia.com/entry/planetary_romance
- Dällenbach, L. (1976). Intertexte et autotexte, *Poétique*, 27, 282-296.
- Deetz, S. A. (1991). *Democracy in an Age of Corporate Colonization: Developments in Communication and the Politics of Everyday Life*. New York: State University of New York Press.
- Dormans, J. (2006). The World is Yours: Intertextual Irony and Second Level Reading Strategies in Grand Theft Auto. *Game Research*, Retrieved September 20, 2011, from <http://game-research.com/index.php/articles/the-world-is-yours-intertextual-irony-and-second-level-reading-strategies-in-grand-theft-auto>
- Duret, C. (2013). Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et communauté herméneutique conflictuelle: l'expérience ludique des joueurs dans les jeux de rôle goréens. *Communication, lettres et sciences du langage*, 7(1), 4-20.
- Duret, C. (2014a). Les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : définition et enjeux théoriques. (Thèse de maîtrise). Université de Sherbrooke, Sherbrooke, Québec. Retrieved September 15, 2015, from <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67>

- Duret, C. (2014b). Écosystème transtextuel et jeux de rôle participatifs en environnement virtuel: le sociogramme de l'ordre naturel dans les jeux de rôle goréens. In F. Barnabé & B.-O. Dozo (Eds.), *Livre et jeu vidéo*, Liège: Éditions Bebooks.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. *Ludology.org*. Retrieved September 20, 2011, from http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris: Éditions du Seuil.
- Genette, G. (1979). *Introduction à l'architexte*. Paris: Éditions du Seuil.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris: Éditions du Seuil.
- Ghiardie, T. (2010). A Brief Guide to Gorean Roleplay in Second Life. Retrieved September 20, 2011, from <http://web.archive.org/web/20100213111038/http://targaryen.eu/blog/2010/02/a-brief-guide-to-gorean-role-play-in-second-life>
- Gorean Pleasure Silk University. (2013). Gorean Dance of Second Life. Retrieved July 8, 2014, from <http://goreandancing.wordpress.com/>
- Gorean University of Scrolls. (2011). Gorean University of Scrolls. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.subscribeomatic.com/groups/view/4611>
- Gor-SL. (2011a). An unconventional punishment. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.gor-sl.com/index.php?topic=8265.0;wap2>
- Gor-SL. (2011b). Dear Dove. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9896.msg83954.html#msg83954>
- Gor-SL. (2013). Port Haifa – School Info. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.gor-sl.com/index.php/board,542.0.html>
- Hall, S. (1989). Ideology and communication theory. In B. Dervin, L. Grossberg, B. O'Keefe & E. Wartella (Eds.), *Rethinking communication I: Paradigm Dialogues*. Newbury Park, CA: Sage.
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation*. New York & London: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Kristeva, J. (1969). *Scmeiytikc: Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Éditions du Seuil.
- Luther's Gorean Educational Scrolls. (2006). Female Warriors #15, 5.0 Version. Retrieved July 25, 2013, from <http://www.gor-now.net/delphius2002/id31.htm>
- Macherey, P. (2005). Michel de Certeau et la mystique du quotidien. Retrieved July 25, 2013, from <http://stl.recherche.univ-lille3.fr/seminaires/philosophie/macherey/macherey20042005/macherey06042005.html>
- Millerand, F., S. Proulx, & J. Rueff. (2010). Introduction. In F. Millerand, S. Proulx & J. Rueff (Eds.), *Web social: mutation de la communication (15-32)*, Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Montola, M. (2003). Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses. In M. Gaden, L. Thorup & M. Sander (Eds.), *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt (82-89)*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03.
- Murray, J. (2004). From Game-Story to Cyberdrama. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf>
- Norman, J. (1992a [1966]). *Le tarnier de Gor*. Paris: Éditions J'ai lu.
- Norman, J. (1992b [1967]). *Le banni de Gor*. Paris: Éditions J'ai lu.
- Norman, J. (1999 [1968]). *Les Prêtres-Rois de Gor*. Paris: Éditions J'ai lu.
- Norman, J. (2001). *The Gorean World Is What It Is. The Complete John Norman*. Retrieved

- July 8, 2014, from <http://work.tcjn.info/world.htm>
- Norman, J. (2006 [1969]). *Le banni de Gor*. Paris: Éditions J'ai lu.
- Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Éditions du Seuil.
- Padol, L. (1996). *Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games*. Retrieved April 25, 2013, from <http://www.recappub.com/games.html>
- Pohjola, M. (2003). Manifesto of the Turku School. In M. Gaden, L. Thorup & M. Sander (Eds.), *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt* (34-39), Frederiksberg: Projektgruppen KP03.
- Ricardou, J. (1971). *Pour une théorie du nouveau roman*. Paris: Éditions du Seuil.
- Sheraka. (2009). Who is Tarna? The Tahari Desert of Gor. Retrieved July 25, 2013, from <http://tahari.wordpress.com/2009/09/30/who-is-tarna>
- Siang Ang, C., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. *Games and Culture*, 5(4), 354-380.
- Smith, D. A. (1996). No More Gor: A Conversation with John Norman: part one, *The New York Review of Science Fiction*, 8(92). Retrieved July 18, 2013, from <http://work.tcjn.info/nyre.htm> (Page consultée le 18 juillet 2013).
- Stenros, J., & Hakkarainen, H. (2003). The Meilahti Shool Thoughts on Role-Playing. In M. Gaden, L. Thorup & M. Sander (Eds.), *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt* (54-64). Frederiksberg: Projektgruppen KP03.
- Suleiman, S. R. (1983). *Authoritarian Fictions: The Ideological Novel As a Literary Genre*. New York: Columbia University Press.
- The Gorean Forums. (2010). Unclaimed [Need master, Please]. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=123&t=3509>
- The Gorean Forums. (2012). Bringing Gor back to Gor. Retrieved July 8, 2014, from <http://www.goreanforums.net/viewtopic.php?f=230&t=6840&start=20#p162775>

¹ Les recherches dont le présent article fait état ont été présentées lors des conférences annuelles 2014 et 2015 de la Canadian Game Studies Association / Association canadienne d'études vidéoludiques (CGSA/ACÉV). Elles ont bénéficié d'une aide financière de la part du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) et du Fonds québécois de recherche Société et culture (FQRSC).

² Pour une définition, se reporter à la section *L'hypertextualité*.

³ « barbaric planet [...] where men are bold masters and women are either frigid mistresses or sexual slaves ».

⁴ Pensons aux discours rattachés au *Women's Liberation Movement* et au *National Organization for Women (NOW)* ou aux discours sur la construction sociale des genres.

⁵ La diégèse est l'univers spatio-temporel au sein duquel les personnages des joueurs évoluent dans le cadre d'un jeu de rôle (Genette, 1972). Pour Markus Montola (2003), le terme « diégèse » revêt deux significations dans l'étude des jeux de rôle : il est soit un monde fictif, signification qui le rapproche de la définition de Genette, soit ce qui est considéré comme vrai dans un tel monde. Cette dernière définition est celle retenue par Montola lui-même, de même que par Mike Pohjola (2003) et Jaakko Stenros et Henri Hakkarainen (2003). Ainsi, Montola (2003) définit la diégèse comme la somme des informations portant sur le monde du jeu, les lois qui régissent sa réalité fictionnelle, les verbalisations des joueurs et des maîtres de jeu durant la partie, de même que leurs pensées, leurs émotions et leurs actions.

⁶ Selon Chee Siang Ang, Panayiotis Zaphiris et Stephanie Wilson (2010), le jeu intrinsèque (*intrinsic play*) est contenu dans les limites prédéterminées de la structure du jeu, alors que le jeu extrinsèque (*extrinsic play*) déborde ces limites ; il se manifeste dans les forums où les joueurs partagent des astuces en vue d'améliorer leurs performances de jeu ou publient des histoires qui enrichissent la description de leur personnage.

⁷ Le larl est la version goréenne du léopard terrien.

⁸ Les Prêtres-Rois sont des êtres insectoïdes surévolués auxquels les Goréens rendent un culte divin.

⁹ Lorsqu'il se rapporte à un texte donné, l'épitéxte est un paratexte situé à l'extérieur du livre et prend la forme de correspondances, entrevues, journaux intimes, etc. L'épitéxte s'oppose au péritexte, qui désigne ce qui figure « autour du texte, dans l'espace du même volume, comme le titre ou la préface, et parfois inséré dans les interstices du texte, comme les titres de chapitres ou certaines notes » (Genette, 1987, p. 11).

¹⁰ « a celebration of the glory of nature and the reality of dimorphic sexuality [...] Ultimately, of course, the male is the master, and the female is the slave ».

¹¹ Les Panthères et les Talunas constituent deux groupes exclusivement composés de femmes, vivant dans des environnements forestiers, en marge de la société goréenne.

¹² « There are no 'female warriors' on Gor. Gor is on the whole an honest, male-dominated realistic world [...] There are panther girls and talunas on Gor. They are unhappy, frustrated, disturbed women, half alienated from their sex [...] Once captured and subdued it is said they make excellent slaves [...] Amazon women/Mrs. Conan the Barbarian does not belong in the Gorean world ».

¹³ Un « sim » ou « simulator », dans *Second Life*, est un espace virtuel tridimensionnel hébergé par les serveurs de la compagnie. Il est loué aux usagers, qui se voient libres de les aménager et de les administrer à leur guise en retour.

¹⁴ Pour reprendre les termes de Genette (1982), « on donne la continuation de l'ouvrage d'un autre [...] [et] on donne la suite de son propre ouvrage » (p. 222-223). La continuation (allographe) vise à compléter l'ouvrage que son créateur a laissé inachevé (généralement en raison de son décès). Pensons au *Requiem* de Mozart. La suite (autographe) vise quant à elle à donner des rebondissements à une œuvre achevée. C'est le cas des films *Rocky II à V* (1979 à 1990) et de *Rocky Balboa* (2006), suites de *Rocky* (1976), qui ont tous été scénarisés par le même auteur (Sylvester Stallone). Saint-Gelais (2011), toutefois, ajoute à cette typologie les continuations autographes et les suites allographes. L'auteur donne l'exemple de *Mademoiselle Bovary*, de Raymond Jean, comme suite allographe de *Madame Bovary*, de Flaubert, et la seconde partie de *Don Quichotte*, écrite par Cervantès, comme continuation autographe de la première partie.

¹⁵ L'article faisant état de cette recherche est actuellement en processus d'évaluation.

¹⁶ Le concept de *storyworld* rend compte du fait qu'un jeu et son histoire sont enchevêtrés et inséparables dans le cadre vidéoludique et que l'improvisation collective qui résulte des codes de programmation sous-tendant ces jeux et les interactions entre les joueurs et ces codes engendre une simulation qui n'est plus ni un jeu ni une histoire, mais bien un *storyworld*.

¹⁷ Selon John Clute et David Langford (2013), la romance planétaire (*planetary romance*) se définit comme « tout récit de science-fiction dont le lieu principal [...] est une planète et dont l'intrigue tourne à un degré significatif autour de la nature de ce lieu » (document non paginé).

¹⁸ Par « administrateurs », il faut entendre les propriétaires des environnements virtuels où se déroulent les jeux de rôle. Les administrateurs et les modérateurs incarnent également un ou des personnages, mais comme les maîtres de jeu dans les jeux de rôle sur table, il leur incombe, en plus, d'arbitrer les conflits, d'élaborer les règlements en vigueur sur l'espace qu'ils gèrent – bien que cette tâche puisse être l'objet de négociations entre les différents types de participants – et de les appliquer.

¹⁹ « polysemic in its intrinsic nature [and] [i]t is caught in and constituted by the struggle to "prefer" one among many meanings as the dominant ».

²⁰ Cartons distribués aux avatars de *Second Life* sur lesquels figurent des informations, des invitations, les règlements du sim, etc.

²¹ Dans *Second Life*, les scripts sont des lignes de programmation qui prennent la forme d'objets qu'un usager peut conserver dans son inventaire. Ils permettent d'obtenir certains effets : modifier l'apparence d'un objet, comment il se déplace, ses interactions et ses échanges avec des avatars, etc.

²² Le terme « collier » réfère, dans le contexte goréen, à l'anneau de fer porté par les esclaves autour de leur cou en signe de leur asservissement.

²³ « fully covered, veiled. No skin and hair showing. Misbehaviour will result in a collar ».

²⁴ Équivalent goréen du mariage.

²⁵ Un joueur est *in character* (IC) lorsque les actions qu'il pose et les répliques qu'il émet sont attribuables à son personnage et non à lui-même. À l'inverse, un joueur est en situation *out of character* (OOC) lorsque les actions qu'il pose et les répliques qu'il énonce lui sont attribuables. Il n'incarne donc pas son personnage.

²⁶ « How do we bring back Gor? Educate people on what is really inside those pages through observable RP since we know most can't be bothered to pick one up »

²⁷ « I recently found myself in a gorean city where almost every free woman, high caste and low caste were wearing sheer veils. I did my best to "deal with it in RP", but the insults fell on deaf ears. [...] I fear that in this instance I wasn't confident there was much I could do to give them education without creating drama [...] I then decided to form an educational post on my House of Seginus forum. I could perhaps direct people ».

²⁸ Jean Ricardou (1971) distingue deux formes d'intertextualité : l'une externe, qui rend compte des rapports entre textes, et l'autre interne, qui régit les rapports qu'un texte entretient avec lui-même. Lucien Dällenbach (1976) nomme « autotextualité » ces rapports internes du texte, parmi lesquels il inclut la mise en abyme. En ce qui nous concerne, l'autotextualité observée se manifeste à chaque fois que des éléments textuels appartenant aux JRPEV goréens inspirent des séances de jeu de rôle subséquentes (l'élaboration d'un personnage, de son comportement, de ses actions, etc.). Des textes internes sont donc convoqués et nourrissent d'autres textes internes. C'est ce qui se produit lorsqu'un joueur s'inspire d'un personnage évoluant dans la diégèse des JRPEV goréens pour construire la personnalité de son nouveau personnage. C'est également ce qui se produit lorsqu'il s'inspire de situations vécues par son ancien personnage pour permettre au nouveau de réagir d'une manière adéquate dans des situations analogues.

²⁹ « confort is earned not a given ».