L'imaginaire face à l'angoisse : de la gestion ludique de la finitude

Figures de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures solo et en ligne

Imaginary vs. anguish : the ludic management of the finitude. Figures of death in solo and online roleplaying and adventure videogames

Delphine Grellier

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/284>

DOI : 10.4000/quaderni.284

ISSN : 2105-2956

Éditeur

Les éditions de la Maison des sciences de l'Homme

Édition imprimée

Date de publication : 5 octobre 2008

Pagination : 53-60

Référence électronique

Delphine Grellier, « L'imaginaire face à l'angoisse : de la gestion ludique de la finitude », *Quaderni* [En ligne], 67 | Automne 2008, mis en ligne le 05 janvier 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/284> ; DOI : 10.4000/quaderni.284

l'imaginaire face à l'angoisse : de la gestion ludique de la finitude *figures de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures solo et en ligne*

Delphine
Grellier

*Doctorante en sociologie
Institut de recherches
sociologiques et anthropologiques
Centre de Recherche sur l'Imaginaire
Université Paul Valéry Montpellier III*

« La raison d'être d'une civilisation est de lutter contre le pouvoir dissolvant de la mort. »

Louis-Vincent Thomas, *Anthropologie des obsessions*, Paris, L'Harmattan, 1988, p. 12.

« Dynamisme organisateur »¹, l'imaginaire propose un terrain propice à l'expression des figures des angoisses, comme en atteste la multitude de productions imaginaires, des réflexions sur « l'au-delà » aux récits, contes, images, films, jeux, mettant en scène des représentations de la mort dans le but d'atténuer son pouvoir « dissolvant »².

Dans cette optique, il est donc tout à fait pertinent d'analyser quelles figures de la mort – et du temps – sont véhiculées dans les créations imaginaires on ne peut plus contemporaines que constituent les jeux vidéo. Plus précisément, le présent article propose un regard sur les jeux vidéo de rôles et d'aventures, *solo* et en ligne³ et s'attachera à montrer en quoi les modalités de gestion des dimensions du temps et de la mort dans ces jeux sont représentatives du rapport entretenu par nos sociétés avec ces deux dimensions angoissantes.

De la fonction euphémisante de l'imaginaire

*« Figurer un mal, représenter un danger, symboliser une angoisse, c'est déjà, par la maîtrise du cogito, les dominer »*⁴. Dans cette optique, la fonction régulatrice et euphémisante de l'imaginaire face aux éléments angoissants a été largement démontrée, notamment par Gilbert Durand.

Insaisissable, irrévocable, la mort constitue dans nos sociétés un élément déstructurant par

excellence. Invariant anthropologique, le vécu de cette angoisse primaire s'exprime sous formes de particularités culturelles diverses, chaque groupe construisant de successives figures de la mort dénotant du rapport particulier entretenu à cet élément angoissant.

Dans nos sociétés, l'angoisse de la mort est étroitement liée à une modalité d'appréhension du temps comme élément déstructurant. Il s'agit d'une particularité culturelle, dans la mesure où toutes les sociétés ne vivent pas l'idée de temps comme angoisse, certaines ne disposant d'ailleurs pas de concept équivalent à celui que nous utilisons pour le désigner – c'est notamment le cas des Nuers du Soudan, comme l'a montré Edward Evans-Pritchard.⁵

Manifestation du pouvoir humain à opérer dans les choses abstraites et à les maîtriser, le décompte du temps a initialement été instauré dans les monastères pour substituer l'Ordre à « *la surprise, le doute, le caprice, et l'irrégularité* »⁶, et générer des repères devant le désordre, le chaos, et l'indicible éternité. Dans la mesure où chaque rempart que l'Homme construit pour lutter contre ce qu'il ne maîtrise pas génère lui-même des zones d'incertitude et d'inconnu⁷, le temps s'est finalement institué comme entité angoissante, du fait qu'on considère qu'« *il va dans une seule direction, suit le cycle de la naissance, de la croissance, du développement, du dépérissement et de la mort* »⁸. En d'autres termes, le temps devient « compte à rebours » de la mort, temps de la finitude, et revêt de ce fait un caractère angoissant : « *C'est que le temps n'est pas un fluide qui s'écoule indifféremment. Il nous concerne ; il nous provoque.* »⁹.

Pour échapper à ce temps de l'éphémère et répondre à l'angoisse qu'il génère, l'Homme crée le temps de l'imaginaire, temps de la rêverie et de l'immortalité sans pouvoir destructeur : « *Soudain toute l'horizontalité plate s'efface. Le temps ne s'écoule plus. Il jaillit.* »¹⁰.

Du temps de l'éphémère au temps de l'éternel

La dimension du temps est totalement absente des premiers jeux vidéo de rôles et d'aventures *solo* des années 1990, dans la mesure où il n'y existe aucune dimension temporelle propre au jeu : les personnages évoluent dans un univers atemporel sans écoulement d'heures, de jours, ni de saisons, ni aucune représentation du temps. La seule exception concerne certains passages de jeux chronométrés, qui rappellent la contrainte du temps réel, mais n'instaurent aucunement une dimension temporelle propre à l'univers de jeu. C'est à partir des années 2000 que s'opère une mutation progressive tendant à introduire un temps propre à chaque univers de jeu et remplissant un rôle dans la narration. Dans un premier temps, des horloges ou calendriers marquant l'écoulement du temps sont progressivement intégrés aux jeux. Ce sont par la suite les signes visibles de cet écoulement qui sont mis en image au cours du jeu : succession des jours et des nuits, changements de saisons, vieillissement du personnage, etc.

L'instauration de cette tendance est alimentée par une volonté d'accroissement du réalisme et de la cohérence des jeux, et permise par l'évolution des possibilités technologiques autorisant la conception d'univers visuellement évolutifs.

Dans cette même optique et relativement à la même époque, le développement des jeux de rôles en ligne met également en place une modalité inédite de gestion de la dimension temporelle. Non seulement les univers de ces jeux disposent tous d'un temps propre dont l'écoulement influence l'environnement de jeu et l'évolution de l'aventure, mais surtout, ils revêtent un caractère dit « persistant ». Le temps du jeu ne s'écoule pas uniquement au cours de la partie, mais de façon continue et permanente, y compris lorsque le joueur n'est pas connecté au jeu.

Les joueurs accueillent de façon très favorable l'intégration de cette dimension temporelle aux univers de jeux dans la mesure où l'accroissement du réalisme et de la cohérence ne peut que favoriser leur sentiment de présence dans l'aventure : « *Si j'entre dans une ville la nuit, où les fenêtres des chaumières sont éclairées, où des personnes dansent et chantent près d'un feu de village, j'arriverais presque à regretter de pas pouvoir sentir la chaleur du feu sur la peau, et les odeurs de fumée* »¹¹. Cette implication est par ailleurs dotée d'un intérêt commercial certain du point de vue des producteurs de jeux dans la mesure où elle favorise, au même titre que le caractère persistant des univers de jeux de rôles en ligne, un investissement conséquent en termes de temps de jeu et une forme de fidélisation au « produit ».

Outre ces motivations ludiques ou stratégiques, cette réintroduction du temps dans les univers de jeux est à notre sens très significative sur le plan de l'analyse sociale de l'imaginaire. Comment comprendre en effet la réintroduction de cet élément angoissant du quotidien dans l'imagi-

naire, dont la vocation est précisément d'ordre euphémisant ?

Initialement plongés dans des univers atemporels et dans le temps imaginaire de l'éternel, les joueurs sont aujourd'hui amenés à s'immerger dans une nouvelle dimension temporelle, parallèle à celle du quotidien. Le joueur avance désormais dans l'aventure avec la contrainte angoissante du temps qui s'écoule ; il doit agir vite, avant la tombée de la nuit par exemple, ou parfois accomplir une quête ou une action à un moment précis défini par le jeu. Ainsi, le jeu *Final Fantasy XI*¹² offre la possibilité aux personnages d'entretenir des plantations, qui doivent être pourvues en engrais un certain jour de la semaine (en référence à un calendrier interne au jeu) et nécessitent donc d'être connecté au bon moment.

Cette évolution est significative d'une mutation dans l'appréhension des éléments angoissants, et d'un changement de régime de l'imaginaire vécu par nos sociétés¹³. Alors que le régime diurne de l'imaginaire des sociétés modernes supposait un positionnement contre les éléments angoissants par des procédés de lutte ou de négation – dont l'absence de temps dans les premiers jeux était tout à fait emblématique –, le régime nocturne dans lequel notre imaginaire bascule de manière progressive, repose quant à lui sur une intégration et une acceptation des éléments angoissants. Le temps de la finitude n'est plus occulté ou nié, mais incorporé au jeu dont il devient partie prenante. Ce nouveau temps de l'imaginaire est toujours le temps de l'éternel, mais désormais par une acceptation plénière de l'existence du temps quotidien, temps de la finitude comme nous l'avons déjà mentionné.

Dans la mesure où temps et mort sont dans nos sociétés liés par une connivence irréductible, il est à présent légitime de déterminer si la gestion de la dimension de la mort a connu, à l'instar de celle du temps, des mutations significatives.

La mort vidéoludique : du *game-over* à la résurrection

Dans les jeux vidéo *solo*, la mort du personnage induit la fin du jeu, le redouté « *game over* ». Le joueur peut éviter cette mort en utilisant la sauvegarde, qui, effectuée par exemple avant un passage difficile du jeu, permet de recommencer celui-ci à l'infini jusqu'à la réussite. D'autre part, certains jeux octroient plusieurs « vies » au personnage, la mort définitive n'intervenant qu'une fois toutes les vies épuisées. La mort s'instaure donc comme une menace latente, mais tempérée par la possibilité de recommencer à l'infini, sorte d'éternité concédée au joueur. Ceci peut d'ailleurs expliquer le rapport « *désinvolte et humoristique* »¹⁴ entretenu par la majorité des joueurs avec la mort de leur personnage, « *la mort n'est pas la fin, si je n'arrive pas à faire ma quête du premier coup, je me dis bon, je recommence* »¹⁵.

Cet état de fait s'est trouvé tout à fait modifié par l'émergence des jeux en ligne à univers persistants, au sein desquels ni pause ni sauvegarde ne sont possibles. Pour la plupart, ces jeux ne comprennent pas de possibilité de mort définitive pour le personnage : celui-ci réapparaît quasiment instantanément dans un « lieu de résurrection » dédié, parfois quelque peu affaibli et ayant perdu certaines compétences. Cette gestion de la mort pose problème aux développeurs car elle incite

certains joueurs à effectuer des actions sans réflexion préalable, aucune ne pouvant avoir de conséquences directement fatales pour leur personnage ; selon certains pratiquants, ces types de comportements dans le jeu pourraient nuire à une forme d'éthique ludique.

De ce fait, à l'heure actuelle certains joueurs et développeurs sont partisans d'instaurer une possibilité de mort définitive, ou à défaut, une mort lourde de conséquences pour le personnage en termes de compétences. Ceci aurait pour objectif de responsabiliser les participants quant aux actions de leurs personnages, mais également de faire « disparaître » certains joueurs anciens disposant d'avatars de très haut niveau, qui, selon les développeurs, bloqueraient l'arrivée de nouveaux joueurs – et donc de nouveaux clients – notamment du fait qu'ils remportent systématiquement tout affrontement envers les personnages moins expérimentés. L'éventualité de ce nouveau mode de gestion de la mort des personnages provoque de vifs débats dans les milieux du jeu, tant parmi les concepteurs que parmi les joueurs, les uns craignant de voir des joueurs quitter le jeu à la mort de leur personnage, les autres acceptant effectivement avec difficulté de renoncer à la forme d'éternité jusqu'à présent concédée à leurs personnages.

Conscients des nécessités d'évolution de la gestion de la mort, certains développeurs l'intègrent progressivement aux jeux, sans pour autant imposer d'ores et déjà une mort permanente et définitive. Ainsi, dans le jeu *World of Warcraft*¹⁶, lorsque le personnage meurt, il devient un « personnage fantôme », disposant de solutions diverses pour obtenir une résurrection :

« 1. Vous pouvez partir à la recherche du « cadavre » de votre personnage et le récupérer ; votre personnage ne subit alors aucune pénalité.

2. Un compagnon (...) peut ressusciter votre personnage (...), dont les caractéristiques sont temporairement diminuées.

3. Votre personnage peut (...) être ressuscité immédiatement dans le cimetière. Il souffrira d'un mal de résurrection qui provoquera une réduction des caractéristiques pendant plusieurs minutes. »¹⁷.

Cet extrait met en évidence l'introduction progressive de la mort dans le jeu, plus lourde de conséquences que l'habituelle résurrection automatique. La mort devient un handicap léger et temporaire – par la perte de compétences, le temps passé à la résurrection du personnage, etc. – mais en aucun cas rédhibitoire ; une multitude de voies permettent en effet au joueur de ressusciter son personnage, le maintien de celui-ci au statut de fantôme n'étant d'ailleurs pas même envisagé.

Dans cette même optique, un jeu actuellement à l'étude¹⁸ propose d'inclure la dimension du vieillissement des avatars ainsi qu'une possibilité de mort « naturelle » de ces derniers. Cette mort serait définitive et permanente, ce qui constituerait une innovation notable au sein des jeux de rôles en ligne. Sur le plan de l'analyse, l'un des points intéressants et très significatifs de ce projet réside par ailleurs dans la possibilité offerte aux joueurs d'élaborer une descendance du personnage, dont le joueur aurait à charge d'augmenter les compétences et connaissances. Une fois le premier personnage disparu, le joueur aurait donc la possibilité de poursuivre le jeu avec les « en-

fants » de l'avatar initial, qu'il aurait lui-même « élevés » et conduits à l'âge adulte. Outre une accentuation indéniable du réalisme du jeu, ce concept de descendance des personnages offre la réponse idéale à l'actuel débat autour de la mort permanente en intégrant cette dernière au jeu sans pour autant occasionner une rupture dans la pratique du joueur ni risquer de perdre un consommateur du point de vue commercial ; ce procédé accentuerait par ailleurs le caractère influent de la dimension temporelle dans la narration.

À l'instar des mutations relatives à la dimension temporelle, au-delà des considérations rationnelles évoquées en amont, ces nouvelles modalités de gestion de la mort dans les jeux de rôles en ligne, tout autant que les débats dont elles font l'objet, se révèlent très significatives du point de vue de l'analyse sociologique. Comme nous l'avions mentionné concernant l'angoisse du temps, celle de la mort est aujourd'hui appréhendée de façon nouvelle et inédite et les procédés par lesquels l'imaginaire nous accompagne dans l'appréhension de cet élément angoissant sont également en pleine mutation. Non plus niée et occultée par une éternité concédée par l'imaginaire, la mort s'intègre progressivement au jeu, rappelant l'une des définitions de la post-modernité énoncée par Michel Maffesoli, « *une affirmation de la vie suffisamment multiforme pour y inclure la mort* »¹⁹.

De l'antithèse à l'euphémisme : trajet de l'esprit du temps

L'analyse des jeux vidéo de rôles présentée ici a pu mettre en évidence la mesure dans laquelle ces objets imaginaires sont porteurs et emblématiques

de systèmes de représentations actifs dans les sociétés contemporaines. Au-delà de motivations commerciales de développement des produits et d'accentuation de l'implication des joueurs, les mutations observables dans les contenus imaginaires de ces jeux revêtent une dimension sociale et symbolique essentielle, et se révèlent être des indices de changement de l'esprit du temps.

Selon Philippe Ariès²⁰, le XX^e siècle était caractérisé par une conception de la mort de type « mort inversée » qui consistait à affronter la mort par des méthodes d'oubli et d'occultation : funérailles discrètes à l'extérieur des villes et villages, périodes de deuil courtes, éloignement du foyer de tous les éléments relatifs à la mort (placement des malades à l'hôpital, etc.). La forme d'inexistence de la mort dans les jeux vidéo *solo* comme dans la plupart des jeux en ligne, s'inscrit également dans cette optique d'occultation. Par ailleurs, n'oublions pas que dans les jeux la mort est également mise en scène dans une interaction dynamique avec les protagonistes, exposée au premier plan comme élément à combattre à travers la lutte héroïque des personnages contre leurs ennemis, monstres et autres créatures figurant la mort de manière on ne peut plus explicite. Ces deux approches apparemment antinomiques relèvent en réalité d'une commune volonté de lutter contre la mort, inéluctable et inacceptable fin, qu'il s'agisse de la nier ou de lutter contre elle sans relâche. Cette posture face à la mort est emblématique de la modernité et du régime diurne qui la caractérise, « régime héroïque de l'antithèse »²¹, où « les figurations du temps et de la mort ne sont qu'excitation à l'exorcisme, qu'invitation imaginaire à entreprendre une thérapeutique par l'image »²².

Inversement, les évolutions en matière de gestion du temps et de la mort sont tout à fait emblématiques du régime nocturne, « régime plénier de l'euphémisme »²³, où l'euphémisation des angoisses se réalise par leur intégration et leur acceptation.

L'imaginaire des jeux vidéo de rôles et d'aventures est donc empreint d'éléments appartenant respectivement aux régimes diurne et nocturne déterminés par Gilbert Durand, ce qui est tout à fait significatif de la relation dialectique de ces deux régimes et de la phase de transition dans laquelle se situent les sociétés contemporaines postmodernes : jusqu'alors dominant, le régime diurne en déclin laisse progressivement la place au régime nocturne.

Parallèlement à l'instauration du régime nocturne de l'image comme régime dominant, il sera à l'avenir intéressant d'analyser l'évolution des contenus imaginaires des jeux vidéo de rôles et d'aventures, et par conséquent celle des modalités de réalisation de la fonction euphémisante de l'imaginaire. Ne l'oublions pas, quelles que soient ses modalités d'expression, « *La fonction d'imagination est avant tout une fonction d'euphémisation, mais non pas simplement opium négatif, masque que la conscience dresse devant la figure hideuse de la mort, mais bien au contraire dynamisme prospectif qui, à travers toutes les structures du projet imaginaire, tente d'améliorer la situation de l'homme dans le monde.* »²⁴.

N · O · T · E · S

1. Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale*, Paris, Dunod, 1992, 11^e édition, 536 pages.
2. Louis-Vincent Thomas, *Anthropologie des obsessions*, Paris, L'Harmattan, 1988, p. 12.
3. Les jeux vidéo *solo* sont pratiqués seuls par le joueur sur son ordinateur ; les jeux vidéo en ligne sont pratiqués par l'intermédiaire d'Internet ; un nombre massif de joueurs participent ensemble au même jeu, quelle que soit leur localisation dans le monde.
4. Gilbert Durand, *op. cit.*, p. 135.
5. Edward Evans-Pritchard, *Les Nuers. Description des modes de vie et des institutions politiques d'un peuple nilote*, traduit de l'anglais par Louis Evrard, Paris, Gallimard, 1968, 312 pages.
6. Lewis Mumford, *Technique et civilisation*, Paris, Seuil, 1950, p. 22.
7. Comme le mentionne Patrick Legros, « *L'invincible (...) est responsable de l'édification des remparts, tout comme cet édifice est le créateur de l'Invincible.* », Patrick Legros, *La création sociale de l'image imaginaire : étude de tératologie fantastique*, Thèse, Discipline Sociologie, Paris V, 1994, p. 336.
8. *Ibid.*, p. 25
9. Louis-Vincent Thomas, *Fantasmes au quotidien*, Paris, Librairie des méridiens, 1984, p. 99.
10. Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, Paris, Stock, 1992, p. 106.
11. Elween, 21 ans, joueuse en ligne.
12. Jeu vidéo *Final Fantasy XI*, Squaresoft, 2004.
13. Nous nous référons ici à la théorie de Gilbert Durand, postulant l'existence de deux régimes de l'imaginaire, diurne et nocturne. Voir Gilbert Durand, *op. cit.*
14. Laurent Trémel et Mathilde Bouthors, « Mourir, c'est perdre. Scénarisation de la mort dans les jeux vidéo », in *La mort et l'immortalité. Encyclopédie des savoirs et des croyances*, sous la direction de Frédéric Lenoir et Jean-Philippe de Tonnac, Bayard, 2004, 1600 pages.
15. Uris, 28 ans, joueur de jeux de rôles en ligne.
16. Blizzard entertainment, 2005.
17. Extrait du manuel du jeu *World of Warcraft* disponible en ligne : <http://www.wow-europe.com>
18. *Age of Mourning*, Newrosoft R&D, rebaptisé en 2007 *Throne of Chaos*, Loud And, Nuanced Entertainment, date de sortie inconnue au moment de la rédaction.
19. Michel Maffesoli, *L'instant éternel*, Paris, La table ronde, 2003, p. 33.
20. Philippe Ariès, *L'Homme devant la mort*, Paris, Seuil, 1977, 641 pages.
21. Gilbert Durand, *op. cit.*, p. 220.
22. *Ibid.*, p. 135.
23. *Ibid.*, p. 220.
24. Gilbert Durand, *L'imagination symbolique*, Paris, P.U.F., 1998, p.118.

R · É · S · U · M · É

Partant de l'hypothèse d'une vocation euphémisante de l'imaginaire, cet article propose de s'intéresser aux modalités de gestion de l'angoisse de la mort au sein des univers de jeux vidéo de rôles et d'aventures *solo* et en ligne. L'analyse des expressions de cette angoisse universelle au sein des créations imaginaires, on ne peut plus contemporaines que constituent les jeux vidéo, offre un regard éclairant quant aux relations entretenues par nos sociétés avec la finitude. La réflexion permet par ailleurs de réaffirmer le caractère emblématique de la création imaginaire quant aux systèmes de représentations et, de ce fait, la pertinence d'intégrer l'étude de celle-ci à l'analyse du social.

Imaginary vs. anguish : the ludic management of the finitude. Figures of death in solo and online role-playing and adventure videogames

On the assumption of imagination's euphemizing vocation, this article proposes to address the management modalities of death's anguish in offline and online role-playing and adventure video games world. The analysis of universal anxiety expressions among these so contemporary imaginary creations which are video games provides light illuminating relations between our societies and the finitude. The reflection will also reaffirm the emblematic specificity of the imagination as a system of representations, and thus the relevance of integrating the study of it in the social analysis.