

XVIII

***Autour des funérailles  
dans World of Warcraft.  
Ethnographie entre religion  
et mondes virtuels***

*Olivier Servais*

Depuis presque deux décennies, les mondes numériques ont un rôle croissant dans nos existences. Des outils de communication, des réseaux sociaux comme *Twitter*, *Google*, voire *Facebook*, ou de véritables univers virtuels comme *Second Life* ou *World of Warcraft* sont autant de lieux sociaux où se joue la vie de nos contemporains<sup>1</sup>. Cette prégnance a amené certains spécialistes à voir dans ces lieux les prémises de nouvelles sociabilités<sup>2</sup>. Plaisir et dépendances, physiques et sociaux, se mêlent à travers ces nouveaux objets insolites aux contours en perpétuelle redéfinition. D'autres, au contraire, y voient une extension de nos vies sociales, bref, un débordement normal de l'humain en dehors du corps, dans des prothèses technologiques et virtuelles<sup>3</sup>.

---

1. S. TURKLE, *The second self: computers and the human spirit*, New York, Simon & Schuster, 1985 ; ID., *Les Enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, 1986 ; ID., *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon & Schuster, 1999. Voir aussi plus spécifiquement sur la culture du jeu : B. KING, J. BORLAND, *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture*, New York, McGraw-Hill/Osborne, 2003.

2. P. LÉVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995 ; E. BELIN, *Une sociologie des espaces potentiels. Logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck Université (Ouvertures Sociologiques), 1998.

3. N. FROGNEUX, « La Révolution des corps. Pour une anthropologie des prothèses contemporaines », dans J. P. LEBRUN, N. FROGNEUX, É. GAZIAUX, W. LESCH, B. CADORÉ (éd.), *Habiter et vivre son corps*, Bruxelles, Lumen Vitae, 2002, p. 35-63.

Comme tout lieu social, ils n'échappent pas à la question du sens, voire aux problématiques religieuses. D'autant que les religions y ont pignon sur rue, étant des acteurs à part entière de plusieurs de ces univers parallèles.

Depuis deux ans, nos travaux de recherche<sup>4</sup> se sont focalisés particulièrement sur *World of Warcraft* (WoW), le plus couru des mondes si particuliers actuels<sup>5</sup>. Quel est l'intérêt d'étudier ces mondes si particuliers pour comprendre les mutations contemporaines du religieux ? C'est tout l'objet de ces quelques pages. Notre réflexion s'articulera en deux temps. Une première partie brossera les différentes perspectives de recherche pour l'étude de la religion sur internet. Cela nous permettra de préciser notre posture de recherche et nos méthodes. Sur cette base, nous décrirons les dimensions principales qui caractérisent le terrain que constitue l'univers de WoW. Enfin, nous synthétiserons la réalité religieuse en son sein. Cette première partie posera donc le cadre de l'enquête.

Dans un second temps, nous focaliserons notre propos sur une question significative de ce religieux en transformation, le cas des cyberfunérailles dans WoW. À partir d'une polémique emblématique – autour d'une cérémonie d'hommage à un joueur décédé, une affaire de méditation et de prière d'avatars (représentations numériques d'individus) interrompue de manière violente et inopinée par d'autres avatars – on s'interrogera sur les mutations des frontières anthropologiques du religieux que ce cas de figure traduit.

## I. RELIGION ET INTERNET

### 1. Plusieurs approches

Depuis une dizaine d'années maintenant, les études socio-anthropologiques analysant le lien entre religion et internet se sont multipliées.

---

4. Mes remerciements vont particulièrement à Gregory Dhen pour nos multiples débats sur ce terrain partagé, à Tom Boellstorff (UC. Irvine) et à Raphael Lioger (Sciences Po, Aix) qui alimentèrent à leur façon mes analyses, l'un sur le virtuel, l'autre sur le posthumain.

5. Blizzard Entertainment (2008), *World of Warcraft dépasse les 11,5 millions d'abonnés dans le monde*, [billet en ligne], communiqué de presse du 23/12/2008. Disponible sur internet : <http://eu.blizzard.com/frfr/company/press/pressreleases.html081223>.

La toile étant devenue un lieu social important, les religions s'y sont déployées comme les autres dimensions de l'activité humaine.

Internet constitue peut-être, et avant tout, une source de renseignements sur le religieux actuel<sup>6</sup>. Grâce à internet, on dispose dorénavant d'une véritable banque de données nouvelles en la matière<sup>7</sup>. C'est donc d'abord comme outil heuristique que le web est utilisé par les spécialistes des religions. Internet y apparaît comme un dispositif capable d'alimenter en données des recherches sur le religieux actuel. L'objet de ces recours à internet est donc bien le religieux classique mais à partir d'informations nouvelles, ou médiatisées par des moyens nouveaux.

À cet égard, la religion actuelle a représenté l'essentiel des publications sur le religieux contemporain sur internet. Dans cet ensemble très touffu, on retrouve de nombreuses questions réduisant avant tout la toile à un outil utilisé par les religions pour communiquer. On étudie ainsi soit la présence sur le web des religions, des confréries ou des groupuscules particuliers, soit leur usage d'internet et de ses outils. En bref, il s'agit d'une analyse du religieux comme objet médiatisé ou comme acteur de médiatisation. On retrouve dans ce panel très hétérogène autant des enquêtes généralistes que des études de cas plus ciblées<sup>8</sup>. Les questions de la croyance et de la conversion sont aussi étudiées à travers des enquêtes sur la dynamique propre du religieux dans ces univers numériques<sup>9</sup>.

Une autre perspective, plus appliquée, et très spécifique, consiste en l'étude de l'incorporation du religieux dans les logiciels, jeux ou outils

6. Je reprends ici à mon compte l'opposition virtuel-actuel de Tom Boellstorff, évitant l'usage du terme « réel » sous-entendant que le virtuel n'est pas réel.

7. W. S. BAINBRIDGE, *Internet-Based Research in the Social Science of Religion*, Association of Religion Data archives, 2010 ; ID., « Expanding the Use of the Internet in Religious Research », dans *Review of Religious Research*, 49/1(2007), p. 7-20.

8. Voir parmi les multiples références : St. O'LEARY, « Cyberspace as Sacred Space: Communicating Religion on Computer Networks », dans *Journal of the American Academy of Religion*, 64/4 (1996), p. 781-808 ; J. K. HADDEN, D. E. COWAN (éd.), *Religion on the Internet*, New York, Elsevier, 2000 ; J. P. MITCHELL, S. MARRIAGE, *Mediating religion: conversations in media, religion and culture*, Continuum International Publishing Group, 2003 ; R. I. J. HACKETT, « Religion et Internet », dans *Diogenès*, 211/3 (2005), p. 86-99 ; Chr. P. SCHEITL, « The Social and Symbolic Boundaries of Congregations: An Analysis of Website Links », dans *Interdisciplinary Journal of Research on Religion*, 1 (2005) : [www.religjournal.com](http://www.religjournal.com) ; Y. LAPPIN, *Virtual caliphate: exposing the Islamist state on the internet*, Potomac Books, 2010 ; G. OREN, « Reconstituer les frontières religieuses en ligne : l'émergence d'un internet juif confessionnel », dans *Le Temps des médias* 2/17 (2011), p. 118-119.

9. Voir par exemple : L. L. DAWSON, D. E. COWAN, *Religion online: finding faith on the Internet*, New York, Routledge, 2004.

web<sup>10</sup>. L'objectif est de voir comment l'intégration d'une dimension religieuse dans certains logiciels leur donne une nouvelle dimension ou entraîne une évolution de leur usage ou de leur public.

Troisième voie, l'étude de communautés religieuses virtuelles<sup>11</sup>. En effet, avec l'évolution d'internet, l'accroissement de sa dimension interactive (web 2.0) et le développement de véritables lieux numériques virtuels, c'est littéralement à de nouveaux groupes religieux que nos sociétés ont affaire aujourd'hui.

Les chercheurs s'intéressent ici aux communautés en ligne, celles qui existent, s'organisent et agissent avant tout virtuellement, à l'aide de supports numériques. Il peut s'agir de communautés particulières liées à des religions officielles, mais aussi de l'émergence de collectifs religieux nouveaux, ancrant leur activité essentiellement sur la toile. Toujours est-il que l'on demeure encore, par la nature explicitement religieuse (ou spirituelle) de leurs pratiques, dans le champ traditionnel du religieux.

Une dernière catégorie d'études, plus récentes et moins nombreuses, rompt probablement un peu plus profondément avec ces options. Dans la veine de ce que l'on a appelé la religion analogique, ce petit nombre de chercheurs envisagent les comportements vis-à-vis de la toile (addiction, dévotion, etc.) comme s'il s'agissait d'une religion. En d'autres termes, les pratiques virtuelles sont analogiquement rapprochées à des pratiques religieuses. Cette approche fonctionnaliste considère donc les pratiques digitales, et plus typiquement la fréquentation des univers virtuels comme des postures quasi religieuses. Cyber-religion, religion implicite sur internet, ou cyber-spiritualité sont autant de termes qui tentent de qualifier cette imbrication de pratiques

---

10. S. P. WYCHE, R. E. GRINTER, « Extraordinary Computing : Religion as a Lens for Reconsidering the Home », dans *Proceedings of the 27<sup>th</sup> International Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, ACM, 2009, p. 749-758 ; S. P. WYCHE, K. E. CAINE, B. K. DAVISON, S. N. PATEL, M. ARTEAGA, R. E. GRINTER, « Sacred Imagery in Techno-Spiritual Design », *ibid.*, p. 55-58.

11. C. HELLAND, « Online-Religion/Religion Online and Virtual Communitas », dans J. HADDEN, D. COWAN (éd.), *Religion on the Internet, op. cit.* ; B. BRASHER, *Give Me That Online Religion*, San Francisco, Jossey-Bass, 2001 ; L. L. DAWSON, « Religion and the Quest for Virtual Community », dans L. L. DAWSON, D. E. COWAN, *Religion Online, op. cit.* ; M. LENORE KLINK, « I Type the Amens and Think the Rest » : *An Ethnographic Look at Religion in Virtual Reality*, Reed College, May 2008 (thèse) ; Em. R. KABIRUAN, Ch. CHIEN-HSU, T.-Sh. JENG, « Isn't it Real? Experiencing the Virtual Church in Second Life », dans *Handbook of Research Practices and Outcomes in Virtual Environments*, Information Science Reference, H. HAO YANG, St. CHI-YIN YUEN, vol. 1, p. 270-288.

virtuelles et de logiques religieuses<sup>12</sup>. C'est dans cette optique que nous envisageons notre approche des mondes virtuels, et de *World of Warcraft* en particulier.

## 2. *World of Warcraft* ?

Dans cette galaxie très particulière des métavers<sup>13</sup>, plus communément appelés mondes virtuels, *World of Warcraft* assume une position spécifique<sup>14</sup>. En effet, il incarne depuis presque une décennie (depuis son lancement en 2004 jusqu'à aujourd'hui en 2012), l'univers vidéoludique dominant. Devançant de loin tous ses concurrents en termes d'abonnés, il est devenu un véritable phénomène de société et a développé une véritable culture spécifique chez ses *aficionados*. Il représente en quelque sorte l'archétype de ces nouveaux jeux massivement multijoueurs, lui qui a intégré à un niveau encore jamais atteint la dimension sociale à côté de la finalité ludique. Si bien qu'on a pu évoquer l'avènement de véritables tribus électroniques<sup>15</sup>. La référence à WoW est d'une pertinence totale, tant les guildes, ces collectifs de référence dans le jeu, correspondent au plus haut point à une culture tribale virtuelle<sup>16</sup>.

WoW est donc avant tout un jeu de millions de pratiquants. Les abonnés sont répartis par serveurs (appelés royaumes) sur base linguistique. C'est un serveur francophone, Varimathras, qui a fait principalement l'objet de nos recherches. C'est un *monde persistant* de jeu de rôle, qui fonctionne pratiquement en permanence. On peut de ce fait parler de véritable univers parallèle. Il s'y passe à tout moment des événements, comme dans la vie d'ici-bas.

---

12. M. HOJSGAARD, « Cyber-religion: On the cutting edge between the virtual and the real », dans M. HOJSGAARD, M. WARBURG (éd.), *Religion and Cyberspace*, London, Routledge, 2005 ; K. PÄRNA, *Believing in the Net: implicit religion and the internet hype, 1994-2001*, Amsterdam, University Press, 2010 ; M. C. Th. ZIJDERVELD, *Cyber-pilgrims: The construction of spiritual identity in Cyberspace*. Mémoire en théologie, Utrecht, Pays-Bas, Université d'Utrecht, 2008.

13. Le concept de métavers renvoie à un monde virtuel décrit dans le roman *Snow Crash* (1991) de N. STEPHENSON. Ce monde numérique, géré par un logiciel informatique, abrite une communauté d'utilisateurs vivant sous la forme d'avatars.

14. *World of Warcraft* [Computer Software]. Irvine, CA, Blizzard Entertainment.

15. T. L. ADAMS, S. A. SMITH, *Electronic tribes. The virtual worlds of geeks, gamers, shamans, and scammers*, Austin, The University of Texas Press, 2008.

16. T. BRIGNALL, « Guild life in the world of Warcraft: Online game tribalism », dans T. ADAMS, S. SMITH, *Electronic tribes: The virtual world of geeks, gamers, shamans, and scammers*, *op. cit.*, p. 110-123.

La scénographie y est médiévale-fantastique, de type jeu de rôle classique<sup>17</sup>, ancrée dans un environnement dosant habilement le compétitif et le collaboratif. Les joueurs peuvent s'affronter entre eux (*Players versus Players*, dit *PvP*) ou affronter ensemble des créatures mues par l'ordinateur (*Players versus Environment*, dit *PvE*), chaque royaume étant régi par l'un de ces deux modes de jeu. Ainsi, Varimathras est un serveur *PvE* qui favorise la coopération contre l'ordinateur. À partir d'un certain niveau, les joueurs autonomes sont par la force des choses contraints de rejoindre une guild. Ces regroupements plus ou moins soudés varient d'une dizaine à quelques milliers de joueurs.

Bien qu'il y ait une dominante de pratiquants entre seize et trente-cinq ans, on trouve tous les profils de joueurs. Finalement, WoW correspond à une économie de dizaines de milliers de travailleurs : employés de la société Blizzard, « *gold farmers* » professionnels chinois fournissant en or les joueurs occidentaux<sup>18</sup>, sportifs coréens s'affrontant en championnat national sur des plateaux de télévision<sup>19</sup>, jusqu'aux médecins spécialisés dans cette nouvelle addiction.

Ce métavers a fait l'objet de deux monographies principales publiées en 2010, celle de Bonnie Nardi, *My life as a night elf priest*<sup>20</sup>, et celle de William Bainbridge intitulée *Warcraft Civilization*<sup>21</sup>. Les deux perspectives contrastent assez fortement, même si les auteurs déploient tous les deux au départ une enquête socio-anthropologique.

À partir de sa trajectoire dans le jeu, Bainbridge développe une analyse de son voyage personnel au sein du métavers. Il se focalise donc sur la narrativité et sur les références culturelles inspirant le jeu. C'est en racontant de manière imbriquée son expérience personnelle du jeu, les inspirations du monde actuel sur le jeu, sans oublier la mythographie et le design (*affordances*) propres à l'univers de Warcraft, que Bainbridge articule son ouvrage. Il nous présente en quelque sorte la

17. La littérature est abondante sur ce sujet. Voir par exemple : G. A. FINE, *Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago/London, University of Chicago Press, 1983 ; D. MACKAY, *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, North Carolina, McFarland, 2001.

18. R. HEEKS, *Current Analysis and Future Research Agenda on « Gold Farming »: Real-World Production in Developing Countries for the Virtual Economies of Online Games*, Manchester, Institute for Development Policy and Management, 2008, Working Paper Series, Paper No. 32.

19. O. HYE RYOUNG, « New Media Practices in Korea », dans *International Journal of Communication*, 5 (2011), p. 320-348.

20. B. NARDI, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of the World of Warcraft*, Ann Arbor, MI, University of Michigan Press, 2010.

21. W. S. BAINBRIDGE, *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*, Cambridge, MA, MIT Press, 2010.

civilisation warcraft *ad intra*, vue par l'expérience d'un voyageur. On voit moins les joueurs, leurs capacités à travestir les règles ou à innover des pratiques, que la logique et les différentes dimensions du jeu. Il s'agit donc de la description dense de l'univers d'un point de vue spécifique. En définitive, on évoque peu les pratiquants quotidiens. Les guildes, par exemple, reçoivent trois pages sur un volume qui en fait deux cent cinquante. Le travail de Bonnie Nardi s'inscrit dans une autre perspective. À partir de son immersion comme joueuse et d'une véritable enquête ethnographique, ce sont *a contrario* les différentes dimensions de la vie des pratiquants qui sont au centre de son propos. Bien qu'en anthropologie réflexive l'auto-analyse ait sa place, c'est surtout la description de plusieurs aspects de l'expérience du jeu qui fait l'objet de son investigation. Culture, genre, *theorycraft*, addiction, place du jeu dans la vie des joueurs, expérience « esthétique » ou encore nature de ce média, sont autant de thématiques abordées par Nardi.

### 3. Perspectives théoriques et méthodologiques

Avant d'aller plus en avant dans l'exploration de ce métavers, une mise au point théorique et méthodologique de notre démarche nous semble s'imposer.

– Premier postulat : pour nous, WoW est un lieu technique *Open ended*<sup>22</sup>. Cela signifie qu'au-delà des contraintes déterminées par les designers (lois et *affordance*), les utilisateurs se réapproprient à leur manière cet espace virtuel (normes et praxis).

– Deuxième postulat : les pratiquants de ce monde virtuel sont guidés dans leurs actes par un projet de cohérence axiologique qui, de ce fait, génère chez eux un processus de filtration de ses multiples identités virtuelles (avatars<sup>23</sup>). L'activation de ces identités est manifestée

22. T. MALABY, « Parlaying Values: Capital in and Beyond Virtual Worlds », dans *Games and Culture*, 1/2 (2006), p. 141-162 ; C. STEINKUEHLER, « The mangle of play », dans *Games and Culture*, vol. 1, n° 2, Sage Publications, 2006, p. 199-213 ; Y. M. KOW, B. NARDI, « Culture and Creativity: *World of Warcraft* Modding in China and the U.S. », dans *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, W. S. BAINBRIDGE (éd.), Artington, Guildford, United Kingdom, Springer, 2010, p. 21-41.

23. O. V. ROSAS, Gr. DHEN, « One Self to Rule Them All: A Critical Discourse Analysis of French-Speaking Players' Identity Construction in *World of Warcraft* », dans N. ZAGALO, L. MORGADO, A. BOA-VENTURA, *New Communication and Identity Paradigms*, Information Science Reference, 2012, p. 337-366.



par une mise en avant de certaines caractéristiques au détriment d'autres (indexicalité) en fonction de chaque contexte<sup>24</sup>.

– Troisième postulat, il existe une porosité entre la vie dans le jeu (*IG* ou *In Game*) et la vie dans le dit « réel » (*IRL* ou *In Real Life*<sup>25</sup>). Cela signifie, en d'autres mots, que ces univers ne sont pas clos sur eux-mêmes. *De facto*, le pratiquant constitue en lui-même une interface entre plusieurs réalités, celle du métavers auquel il participe et celle du monde actuel<sup>26</sup>.

– Enfin, dernier postulat : une réalité sociale particulière s'épanouit dans ces métavers et se traduit particulièrement par l'émergence de véritables collectivités virtuelles, souvent désancrées d'un espace « terre à terre<sup>27</sup> ».

C'est donc sur ce quadruple axiome théorique que nous bâtissons notre approche.

La complexité et la nouveauté de ces groupes humains, leur petite taille, le poids en leur sein des imaginaires et des valeurs, tout comme leurs multiples articulations individuelles et collectives avec d'autres réalités, justifient dès lors pleinement pour nous le recours en premier lieu à l'enquête ethnographique de terrain. C'est bien ce que d'aucuns ont appelé l'*In Game ethnography*<sup>28</sup> qui est la méthode de référence de nos travaux, quand nous nous focalisons sur les collectifs nodaux de WoW, les guildes. L'observateur impliqué est dès lors confronté à de multiples tâches au cœur de ces collectifs : discussions et activités de

24. T. BOELLSTORFF, *Coming of age in second life: anthropologist explores the virtually human*, Princeton & Oxford, Princeton University Press, 2008.

25. E. CASTRONOVA, *Synthetic Worlds*, Chicago, Chicago Univ. Press, 2005 ; B. NARDI, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of the World of Warcraft*, *op. cit.*

26. Nous n'utilisons pas l'opposition virtuel/réel qui implicitement validerait que les mondes virtuels ne sont pas réels. Nous lui préférons la dichotomie réel/actuel que déploie Boellstorff dans sa monographie, et qui qualifie deux dimensions du réel.

27. N. DUCHENEAUT, N. YEE, E. NICKELL, R. J. MOORE, « *Alone together?* » *Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games*, dans *Proc. CHI'06*, ACM Press, 2006, p. 407-416 ; N. DUCHENEAUT, N. YEE, E. NICKELL, R. J. MOORE, « *Building an MMO with Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft* », dans *Games and Culture*, 1 (2006), p. 281-317 ; N. DUCHENEAUT, N. YEE, E. NICKELL, and R. J. MOORE, *The Life and Death of Online Gaming Communities: A Look at Guilds in World of Warcraft*, dans *Proceedings of CHI*, New York, ACM, 2007, p. 839-848.

28. W. S. BAINBRIDGE, « *Religious Ethnography on the World Wide Web* », dans J. HADDEN, D. COWAN (éd.), *Religion on the Internet: Research Prospects and Promises*, *op. cit.* ; W. S. BAINBRIDGE, W. A. BAINBRIDGE, « *Electronic Game Research Methodologies : Studying Religious Implications* », dans *Review of Religious Research*, 49/1 (2007), p. 35-53.



guilde, donjons et raids de guilde, ou événements multiples ont été l'objet récurrent de notre recherche.

Dans un article très didactique, Tom Boellstorff établit trois perspectives d'approche de ces mondes virtuels<sup>29</sup>. Tout d'abord, ce qu'il appelle « le virtuel pour lui-même », qu'on retrouve de manière emblématique dans ses propres travaux sur *Second Life*<sup>30</sup>. Ensuite, la comparaison de réalités similaires dans différents mondes virtuels, ce qu'il qualifie de « virtuel versus virtuel ». On songe directement aux recherches de Célia Pearce qui suivit une communauté virtuelle se délocalisant d'un monde en disparition, *Uru*, vers l'univers de *Second Life*<sup>31</sup>. Elle y analyse notamment les transformations induites sur une communauté par le passage à un autre univers numérique de référence.

Enfin, pour Boellstorff, une troisième option existe, celle qui étudie les relations entre monde virtuel et monde actuel. C'est ce qu'entreprend spécialement Bonnie Nardi lorsqu'elle étudie les communautés de joueurs en Chine<sup>32</sup>.

Cependant, peu de chercheurs se limitent à une seule approche. Ainsi, Nardi allie par exemple première et troisième approche. De fait, chaque regard apporte son lot d'informations. Nous combinerons pour notre part les trois attentions : une comparaison des discours de différentes communautés de jeux en ligne à propos de problématiques religieuses, une analyse de phénomènes religieux déployés au sein de WoW et l'impact d'un événement externe à caractère potentiellement religieux, un décès, dans WoW<sup>33</sup>. Cette option multiregard impose de compléter l'observation participante par l'analyse de centaines de pages de forums de joueurs, de sites web de guildes<sup>34</sup> et d'interviews

29. T. BOELLSTORFF, « A Typology of Ethnographic Scales for Virtual Worlds », dans W. S. BAINBRIDGE (éd.), *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual*, London, Springer, 2009, p. 123-134.

30. T. BOELLSTORFF, *Coming of age in second life: anthropologist explores the virtually human*, Princeton & Oxford, Princeton University Press, 2008.

31. C. PEARCE, « Communities of Play: The Social Construction of Identity in Persistent Online Game Worlds », dans *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Play-able Media*, P. HARRIGAN, N. WARDRIP-FRUI (éd.), Cambridge, MA, MIT Press, 2007, p. 311-317.

32. B. NARDI, *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of the World of Warcraft*, op. cit., p. 176-194.

33. T. L. TAYLOR, *Play between worlds: Exploring online game culture*, Cambridge, MA, MIT Press, 2006.

34. Principaux sites analysés : [www.millenium.org](http://www.millenium.org), <http://worldofwarcraft.judge-hype.com>, <http://www.thebloodlust.org/forums/index.php>, <http://www.presence-pc.com>, <http://www.lelombrik.net>, <http://m.gamaniak.com>, <http://forum.xbox-mag.net/index.php>, <http://www.youtube.com>, <http://www.journaldugamer.com>, <http://forums.jeuxonline.info>,

non directives en jeu (une cinquantaine via des logiciels comme *Team Speak* ou le *Chatting* intégré au jeu et une dizaine dans l'univers actuel du pratiquant). Concrètement, dans la tradition développée par George Marcus<sup>35</sup>, cela signifie en définitive une enquête dans de nombreux sites des deux mondes<sup>36</sup>, un véritable *tracking* des pratiquants.

#### 4. Le religieux et WoW

Analyser le religieux dans WoW implique de le repérer et de l'identifier sans équivoque. Quels sont les signes ostensibles ou implicites de religieux dans le jeu ? Sur cette base, le constat premier est sans discussion. Aussi surprenant que cela puisse paraître, le monde de Warcraft est un univers pétri d'imaginaire religieux. Quand vous mourez – et dans le jeu, cette situation est excessivement fréquente – un ange, agent informatique, vous ressuscite. Nous sommes bien là en présence d'un symbole morphologiquement très religieux. Autre illustration, plusieurs personnages sont liés à des comportements religieux : un paladin, un druide, un shaman et un prêtre. Ce sont d'ailleurs tous des personnages qui ont la faculté de guérir les autres joueurs. Une dimension altruiste a donc été attribuée aux capacités de ces figures religieuses. Nombre de décors sont eux aussi de manière très prégnante à morphologie religieuse. Vous avez de la sorte des édifices qui, même s'ils n'ont pas de croix, de croissants ou de chandeliers, s'apparentent, par leur forme et leur architecture, à des édifices religieux. Il en est de même pour les cimetières, où vous ne trouverez jamais de signes explicites de religion, mais où la morphologie religieuse est très présente. Le religieux est dans la référence culturelle qu'induit une forme spécifique de bâtiment ou de construction.

---

<http://guilde-chrysantheme.forumactif.com>, <http://www.cs-view.com>, <http://flammeseternelles.frbb.net/forum>, <http://la-furie-fyros.forumactif.com>, <http://www.clubic.com/forum>, <http://www.lelezard.com>, <http://www.jeuxvideo.com/forums.htm>, <http://www.serenity-now.org>, <http://dream-guild.forumpro.fr/forum>, <http://narutorendan.superforum.fr>, <http://bkbk.discutforum.com/forum>, <http://clantremere.forum2jeux.com>.

35. G. MARCUS, « Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography », dans *Annual Review of Anthropology*, 24 (1995), p. 95-117 ; G. MARCUS, *Ethnography through thick and thin*, Princeton, Princeton University Press, 1998.

36. Chr. HINE, « Multi-sited Ethnography as a Middle Range Methodology for Contemporary STS », dans *Science, Technology, & Human Values*, 32/6 (November 2007), p. 652-671.

Pour ce qui est de la dimension purement interne au jeu (le religieux comme décor spatial et mythographie), nous renvoyons à Bainbridge, qui y consacre un chapitre entier<sup>37</sup>. Mais l'enquête nous emmène plus loin. Au-delà d'une dimension religieuse interne à la conception de l'univers de Warcraft, on peut noter la présence et la revendication par certains pratiquants d'attitudes, voire de ritualités spirituelles ou religieuses.

Nous avons ainsi découvert, dans le cadre de cette recherche, des cérémonies à l'intérieur du jeu. Ce ne sont pas des cérémonies organisées par les concepteurs du jeu dans le cadre de la narration. Il s'agit de rituels que les joueurs ont élaborés entre eux et qu'ils vivent collectivement *via* leur avatar. On trouve ce type de pratiques particulièrement sur certains serveurs qui s'appellent des « serveurs jeu de rôles ». En leur sein, les individus doivent incarner au maximum leur personnage lors de leur immersion dans le jeu. On assiste dès lors tantôt à une cérémonie de mariage entre deux joueurs d'une même guild, tantôt à un enterrement. Au sein d'une de ces guildes, appelée « l'Alliance des seigneurs », deux avatars se sont mariés, et les membres du collectif ont organisé virtuellement une célébration. À l'origine, le jeu ne le prévoit pas. Les joueurs vont donc littéralement créer le rite. Dans le cas présent, ils vont donc se rendre à la cathédrale au cœur de Hurlevent, la capitale de l'Alliance. Le maître de guilde préside la cérémonie d'engagement et, à la sortie, les mariés sont salués par l'ensemble du groupe. Certes, la guild est limitée par les contraintes de l'ordinateur. Celui-ci ne permet pas de lancer du riz ou d'autres choses ; les joueurs créent donc avec les contraintes que leur impose la technique. Dans ce cas précis, on va saluer les mariés en se plaçant en deux haies d'honneur parallèles au sortir de l'édifice.

Vous avez également des cérémonies funéraires. Les commémorations en Chine sont particulièrement connues dans la communauté WoW et lient littéralement mondes virtuels et mondes actuels. De fait, la plupart du temps, chez des joueurs intensifs, il s'agit de moments qui visent à rendre hommage à un ami virtuel décédé dans le monde actuel. Bref, la mort physique d'un humain entraîne une cérémonie virtuelle.

Les formes varient grandement. Cela peut se dérouler dans un environnement naturel, par exemple le long d'un lac, ou dans un édifice religieux. La cathédrale de Hurlevent est probablement l'édifice bâti le plus courant. Ces événements rassemblent de quelques personnages à

---

37. W. S. BAINBRIDGE, *The Warcraft civilization. Social science in a virtual world*, *op. cit.*, p. 53-79.

presque une centaine. Le déroulement de la cérémonie est lui aussi très variable. Des chants en l'honneur de cette personne disparue, des paroles publiques ou simplement des avatars présents ensemble au même endroit et en silence. Dans certains cas, le défunt est un collègue de travail ou un ami. Mais souvent, la plupart des joueurs ne connaissent le décédé qu'à travers la relation virtuelle.

En résumé, nous avons donc d'abord une présence d'espaces à morphologie religieuse, c'est-à-dire culturellement religieux. Ce décor aux connotations implicitement religieuses est conçu par les designers du jeu. Il vise à un pluralisme par absence de signes explicites. Sur base de référents culturels globaux, nous savons qu'il s'agit de lieux religieux. Mais les concepteurs ont évité d'identifier précisément un ancrage religieux spécifique. De même, on trouve la présence de fonctions religieuses, mais là aussi, impossible de les assimiler précisément à un équivalent dans le monde actuel. Difficile de plus de rattacher les motifs du choix de ces personnages à des aspirations spirituelles personnelles des joueurs. Enfin, nous observons une revendication de pratiques, voire de ritualités spirituelles ou religieuses par les pratiquants eux-mêmes. Cela fait-il pour autant de ces célébrations du religieux ? Où est-on face à un simple jeu de rôle de cérémonies ?

Une autre voie d'interprétation serait de considérer cet univers virtuel analogiquement comme une religion. C'est-à-dire que fonctionnellement, il répond aux mêmes questions que les religions, les questions du sens ultime de l'existence : sens de la vie, sens de la mort, sens de la souffrance, sens de l'existence, etc. Cela revient alors à faire de WoW une religion grâce aux réponses que l'univers virtuel donne à ces questions fondamentales. Quand Gaon parle des mondes numériques comme paradis artificiels, nous ne sommes pas loin de cette acception<sup>38</sup>. Le sacré émergerait ainsi au cœur du digital<sup>39</sup>. Il serait constitué par certains pratiquants, probablement les plus férus, en un nouveau sacré immanent, émergeant du jeu.

Adam Perkins, dans un mémoire de maîtrise récent, est sans doute un de ceux qui ont le mieux perçu cette finalité attribuée à WoW<sup>40</sup>. Dans

38. T. GAON, « Des mondes numériques comme paradis artificiels », dans F. BEAU, *Culture d'univers*, Paris, Fyp, 2007.

39. St. AUPERS, D. HOUTMAN, *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital*, Brill, 2010.

40. A. PERKINS, *Religious Experience in World of Warcraft*, Texas State University, San Marcos, Texas May 2011, Mémoire de maîtrise.

son travail, le raid, une action de guerre collective en guildes, devient le véritable rituel collectif où est vécue l'expérience religieuse<sup>41</sup>.

Les funérailles me semblent à cet égard plus explicitement renvoyer à des questionnements primordiaux.

## II. FUNÉRAILLES

La problématique de la mort dans les jeux vidéo a fait l'objet de quelques traitements. Tous s'orientent dans une même direction : la conception de la mort par les *game designers*<sup>42</sup>. C'est donc essentiellement la mort virtuelle qui retient l'attention des chercheurs. Comment est-elle représentée ? Que signifie cette mort ? Bref, quelle conception de la mort se donne à voir dans ces univers numériques ? La mort y est donc analysée en tant que produit façonné par des programmeurs. Ce ne sont donc pas les pratiques des joueurs qui retiennent l'attention, comme si ceux-ci n'abordaient cette problématique dans le jeu que comme pratiquants dociles d'un monde préformaté. Notre enquête cependant nous a appris que les joueurs sont rarement des utilisateurs passifs. Ils créent souvent leur propre logique de jeu, avec des significations et des manières de faire qui dépassent toujours largement ce pour quoi le jeu avait été conçu. De plus, ils intègrent souvent dans le jeu des éléments de leur vie personnelle, ceux-ci apportant des dimensions nouvelles à l'expérience ludique.

41. Sa référence à Durkheim et à un religieux avant tout holiste explique ce choix. Toutefois, dans une société ayant l'individu pour référent social, et où le religieux est avant tout affaire de choix personnel, on peut s'interroger sur cette option. D'autant que le lien avec les questions fondamentales évoquées auparavant apparaît limité.

42. L. KLAstrup, « What Makes World of Warcraft a World? A Note on Death and Dying », dans *Digital Culture, Play, and Identity*, H. G. CORNELIUSSEN, J. W. RETTBERG (éd.), MIT Press, 2008, p. 143-166 ; L. KLAstrup, « Why Death Matters: Understanding Gameworld Experience », dans *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 4/3 (2007) ; L. KLAstrup, « Death Matters: Understanding Gameworld Experiences », dans *Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology (ACE)*, New York, ACM, 2006 ; M.-Fr. BACQUÉ, « Editorial. La Mort en jeu vidéo », dans *Études sur la mort*, 1/139 (2011), p. 7-9 ; D. GRELLIER, *La Figuration de la mort dans les jeux vidéo de rôles et d'aventures. De la fonction euphémisante de l'imaginaire* [document en ligne], Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines – OMNSH (2005). Texte disponible sur internet : <http://www.omnsh.org/spip.php?article54>

## 1. Découverte

Les funérailles n'échappent pas à cette dynamique des joueurs. Investiguant cette question dans WoW, nous sommes en effet tombés sur une série d'annonces funéraires : « *A Special Funeral: WoWers Mourn for A Dead Fellow at Cathedral.* » Ces notifications sur forum furent pour nous la porte d'entrée vers une nouvelle vision des rites dans WoW. Ces cérémonies créées par les joueurs à l'attention de relations décédées dans la vie constituaient indéniablement une dimension potentiellement religieuse à investiguer plus en profondeur.

Lors d'une discussion informelle début 2012 à l'université d'Irvine, un designer notoire de Blizzard nous avoua avoir eu des difficultés avec des cérémonies funéraires :

*We had problem with funeral... We didn't allow religious rituality or explicit religious messages in the game in order to avoid religious tensions but the players developped their own practices in new forms [...]*

Les cérémonies funéraires étaient donc bien présentes et, au vu de cette affirmation, pas seulement de manière anecdotique. Si ce n'est pas en nombre, c'est en termes d'impact dans le jeu à tout le moins.

De fait, ce type de pratique n'est pas neuf dans WoW, même s'il est difficile à identifier, et parfois impossible à dater précisément. Dans les cas les plus connus, la légende urbaine se mêle rapidement à la réalité. En octobre 2005 déjà, une anecdote sur un site de joueurs témoignait de l'émergence de cette pratique rituelle :

C'est hier que nos chers confrères de LanGamers ont attiré notre attention sur une bien étrange affaire, liée à la communauté des joueurs de World of Warcraft en Chine. D'après nos confrères, et le site d'information China View, une joueuse invétérée de World of Warcraft se serait laissée mourir, à force de rester trop longtemps derrière son ordinateur. Bien que les cas de décès de joueurs trop accros de MMORPG deviennent, hélas, de moins en moins des scoops, l'histoire ici relatée par nos confrères donne une idée de la singularité des communautés de joueurs de MMORPG. La jeune fille, dont le surnom était « Snowly », est morte le mois dernier après avoir joué plusieurs jours de suite, sans interruption, sur le jeu de Blizzard. Peu avant son décès, la jeune fille avait déclaré à sa communauté qu'elle comptait s'attaquer à une phase de jeu autant délicate que difficile, et quelques heures avant sa mort, elle avouait qu'elle se sentait « très fatiguée ». Là où l'histoire devient très étrange, c'est qu'une semaine après le décès de la jeune fille, une cérémonie de

funérailles a été organisée en plein monde virtuel, les avatars des joueurs se regroupant autour du souvenir de Snowly<sup>43</sup>.

Que ce site rapporte un événement conforme à la réalité ou déformé, il témoigne d'une certaine existence du phénomène. Il nous raconte une cérémonie de funérailles virtuelles organisée par les partenaires de jeu de cette défunte. Or, un rituel funéraire collectif a quelque chose à voir, dans la très grande majorité des sociétés, avec du spirituel ou du religieux. Analyser ce type d'événement nous semble dès lors parfaitement adéquat pour tenter de déterminer plus en profondeur la nature de certaines de ces pratiques virtuelles.

L'existence de telles pratiques « virtuelles » serait sans conteste une innovation religieuse. De fait, il s'agirait d'une ritualité avec non-présence physique, mais avec présence collective et gestualité dans un espace numérique. De plus, cette cérémonie collective est explicitement marquée chez ses participants par le sentiment de vivre un événement qui concerne la vie réelle, même si celui-ci est vécu par l'intermédiaire d'un avatar dans un monde virtuel. Ce n'est pas une vie par procuration, c'est la vraie vie, mais vécue à travers un nouveau média, le métavers.

## 2. Controverse

Pour développer notre hypothèse de ce type de funérailles comme événement spirituel vécu, nous avons choisi une controverse comme révélatrice de cette nature réelle de l'événement.

Lors de son interview, le designer de Blizzard évoqué plus haut mentionnait explicitement l'interrogation de l'entreprise gérant WoW, concernant les demandes de joueurs pour des hommages funéraires. Il développait alors un certain nombre de situations problématiques. Les *helpdesks* se sont ainsi retrouvés confrontés à une situation sur serveur *PvP* (joueurs contre joueurs) où les règles du jeu étaient respectées mais où il y avait un problème dans l'expérience que les joueurs avaient du jeu. C'est le fameux cas de la guilde *Serenity Now*<sup>44</sup>.

En 2006, une joueuse invétérée du serveur américain, Illidan, est décédée inopinément. Une cérémonie virtuelle d'hommage fut

---

43. Voir : <http://www.presence-pc.com/actualite/WoW-funerailles-12871/>, en ligne, 5 novembre 2005.

44. Je remercie O. Bergot, étudiant en SOCA13 en 2010, qui a porté ce cas à notre connaissance.



organisée par sa guilde dans WoW. L'annonce publique de cette cérémonie fut faite plus ou moins en ces termes :

Le mardi 28 février, Illidan n'a pas seulement perdu un bon mage, mais aussi une bonne personne. Pour ceux qui l'ont connue, Fayejin était l'une des personnes les plus gentilles que nous ayons jamais rencontrées. Ce mardi, elle a subi une attaque, et a succombé la nuit dernière. Je fais ce post simplement pour informer tous ceux qui ont pu la connaître. Aussi, demain, le 4 mars, à 5 heures 30 du serveur, nous ferons un *memorial in-game* pour elle afin que ses amis puissent lui rendre hommage. Nous le tiendrons à Frostfire Hot Springs dans Winterspring, car elle aimait pêcher dans le jeu (elle aimait le son de l'eau, qu'elle trouvait apaisant) et elle aimait la neige. Si vous voulez témoigner de votre respect, s'il vous plaît, venez <sup>45</sup>.

Concrètement, le 4 mars 2006, un proche de la défunte dirige son avatar et amène le personnage au lieu-dit. Il couche le personnage le long de l'étendue d'eau. Puis, les avatars présents, une trentaine, essentiellement de la faction Horde, dans un calme olympien, se placent en file pour rendre hommage silencieusement à la défunte, devant son corps numérique couché là.

Mais voilà qu'un collectif de l'autre faction, l'Alliance, la guilde *Serenity-Now*, décide d'intervenir durant cet événement. Scandalisés par ce geste qu'ils jugent inapproprié, ses membres planifient une opération *commando surprise* pour mettre fin à ce qu'ils considèrent comme une mascarade. Lourdemment armé et équipé de ses meilleures armures, le groupe fond sur les méditants sans défense. Le massacre est total.

*Serenity-Now* enregistre en vidéo toute la scène et place le film sur Google Video et YouTube <sup>46</sup>. Telle une traînée de poudre, le montage se propage partout sur internet et l'incident génère de nombreuses réactions en tous sens. Un débat, parfois houleux, éclate alors au sein de la communauté de WoW. Les forums sont assaillis de positionnements quant à la légitimité ou non de la cérémonie ou de l'attaque.

---

45. Pour la version originale en anglais : <http://forums.illidrama.com/show-thread.php?1826-Memorial-to-Fayejin>, en ligne, 3 mars 2006.

46. <http://www.youtube.com/watch?v=Gti6TCIHx0w>, en ligne.

### 3. Analyse

Ce cas de figure célèbre a essentiellement fait l'objet de réflexions éthiques visant à établir si l'attitude des attaquants était juste ou non<sup>47</sup>. Bien que cette problématique soit intéressante, là n'est pas bien entendu notre propos. De fait, le débat que révèle cette controverse est aussi sociologiquement très instructif. Il nous donne des éléments de réponse à la question que nous nous posons à propos de la nature spirituelle ou religieuse du rituel en question.

Mais revenons un instant sur la cérémonie en elle-même. Celle-ci revêt un caractère au fond relativement classique dans la forme : un schéma rituel bricolé par certains membres et auquel s'adonnent assez intuitivement les participants. La séquence est évidente : 1) Attente des participants sur le lieu du rite ; 2) Temps de recueillement collectif organisé dans une file d'attente vers l'avatar du disparu ; 3) Une succession de moments individualisés d'hommage face au corps virtuel de l'avatar du défunt.

Vu les événements qui précipitèrent le terme de ce mémorial, on ne peut rien dire sur l'éventuelle suite de ce séquençage. Pour ce qui est du lieu, le choix d'un endroit naturel est explicitement commenté dans les annonces publiques : il s'agit de respecter la volonté implicite du défunt. C'est pourquoi la guilde de la défunte assume publiquement l'organisation de cette manifestation dans un lieu ouvert aux activités guerrières et permettant potentiellement une attaque de joueurs de l'autre faction. La règle du jeu imposée par les concepteurs prévoit en effet que, dans ce type de zone, une situation de guerre ouverte prévaut, là où dans d'autres zones, la trêve prend le pas ou, à tout le moins, une ritualisation du conflit s'instaure.

L'irruption du jeu, l'attaque massive de la guilde Serenity Now au cœur de la cérémonie, ne constitue ainsi en soi qu'un respect des règles du jeu. Selon l'esprit du jeu, l'acte guerrier peut donc être qualifié de normal, voire de « GG » (*Good Game*) selon l'expression des joueurs, pour marquer la réussite d'un objectif selon la logique du jeu. Si polémique il y eut, c'est bien entendu que cette perspective purement ludique ne semble pas avoir été partagée par tous les joueurs. De fait, cet événement a mis en lumière plusieurs conceptions du rituel selon la place que le jeu occupe dans la vie sociale de chaque pratiquant.

---

47. M. EVANS, « You Can Kill Your Friends but You Can't Save Gnomeregan », dans L. CUDDY, J. NORDLINGER, *World of Warcraft and Philosophy*, Chicago & La Salle, Open Court, 2009, p. 3-13.

Certes, il s'agit, selon la règle du jeu, d'une zone *PvP* qui autorise ce type de comportements. Mais, dans leur émoi contre cet acte hostile, les défenseurs de la cérémonie revendiquent une notion qu'ils jugent supérieure aux règles du jeu, le droit à faire une expérience positive dans le jeu. Et, de fait, il existe pour chaque joueur de *WoW* une charte des comportements qui place comme premier objectif le fait de favoriser l'expérience agréable du jeu pour les autres participants. Gâcher explicitement l'expérience ludique des autres est dès lors contre l'esprit du jeu. Et on comprend bien entendu ici que les interprétations les plus contradictoires puissent avoir cours quant à la définition de cette expérience ludique positive. Au regard de ce prescrit, était-ce un comportement approprié ou non ?

En fait, tout dépend de la définition que l'on donne à l'expérience ludique positive. Une opposition claire et massive s'institue alors entre pratiquants quant à la frontière entre le *In Game* et le *In Real Life*. Pour les uns, il s'agit d'un jeu, point à la ligne. C'est-à-dire d'une expérience virtuelle qui se doit d'être détachée de tout contexte de la vie actuelle. L'expérience positive est donc de vivre le jeu pleinement, et de ne pas renvoyer à la réalité actuelle lors des actions virtuelles.

Posté par Germur le Preux le 26/04/2006 à 20 h 23 : « De quel droit avait-il a interrompre la cérémonie ? Le droit de jouer peut être ? Le droit de jouer a un jeu de guerre, de combat, qui plus est sur un serveur pvp... plus j'y pense et plus je me dis que ct une "occasion pvpiste à ne ma manquer<sup>48</sup> »

Bref, pour Germur, comme pour d'autres *joueurs*, *WoW* est avant tout un jeu, un jeu guerrier, qui ne laisse que peu de place au développement de la sociabilité, si ce n'est dans un cadre purement vidéoludique.

*A contrario*, pour d'autres *habitants* de *WoW*, quel que soit leur point de vue sur ce genre de cérémonie, il est inacceptable de manifester son opposition par un comportement de ce type :

Posté par Aimer le 26/04/2006 à 19 h 51 : « ya dotre moyen de faire des revendications par rapport o lien virtuel et irl que de gacher un hommage. Chacun pense ce ki veut moi chui assez d accord avec c gens ki on rendu hommage et chui pas un nolife c une facon de lui dire au revoir si on peut pas le faire irl 6 : kan jvoit ca g honte d etre alliancieux<sup>49</sup> »

48. Voir : <http://worldofwarcraft.judgehype.com/imprimer.php?page=commentaires&n=9126&add=40>, en ligne le 15 janvier 2012.

49. Voir : <http://scghost.judgehype.com/imprimer.php?page=commentaires&n=9126&add=40>, en ligne. Consulté le 15 janvier 2012.

Beaucoup soulignent le côté positif et humain de ce genre de célébration :

Posté par Killervampire le 26/04/2006 à 19 h 18 : « Chacun fait ce qui veut si des joueurs ont décidé de faire un dernier hommage a un ami décédé c'est leur droit Tout comme de ce faire attaque sur un serveur dédié a ca... Perso je ne l'aurais pas fait, car c'était peut être le seul moyen a ces joueurs de rendre cet hommage. Tous les joueurs ne se connaisse pas physiquement... le geste est beau. Je serais fier que les joueurs "ami" et de ma guilde face cela pour moi...<sup>50</sup> »

On sent ici s'opposer deux conceptions de la fréquentation d'Azeroth, l'univers de Warcraft. Les uns y jouent, leur implication est donc située dans ce cadre restreint, alors que d'autres y habitent littéralement. WoW devient dans cette optique un univers social comme d'autres, qui participe à la vie subjective du pratiquant.

Le scandale apparaît ainsi là où le désaccord est à son apogée. Pour les uns, il s'agit d'un acte quasi sacré car il met en jeu l'intégrité de l'individu défunt et de ses proches considérés comme des amis à part entière. Le respect du mort et de sa famille devient donc, sous cet angle, une valeur de référence, quel que soit le lieu, virtuel ou actuel, où se jouent concrètement ces valeurs. Pas de distinguo ou de hiérarchie entre relations physiques et relations virtuelles en quelque sorte.

Pour les autres, rien de tout cela n'est mis sur la table, puisqu'il s'agit d'une parodie de réalité. On joue à être amis, mais c'est au sein du jeu. Au fond on ne connaît pas ces gens. Cette seconde conception hiérarchise clairement les relations élaborées au sein des mondes actuel et virtuel. Les secondes y apparaissent manifestement comme inférieures qualitativement.

C'est donc bien à nouveau du statut de cette cérémonie qu'il est question. Une cérémonie stigmatisée par plusieurs comme *No Life*, c'est-à-dire comme un rituel d'individus considérant qu'ils sont plus réels dans le monde virtuel que dans le monde classique. Cette pratique méritait dès lors une remise en place, même violente, de la hiérarchie des réalités. Pour les partisans de cette attitude, la fin d'un individu signifie la fin d'un avatar, un compagnon de route connu uniquement par sa médiation numérique. Cette position, dont la plupart des intervenants veulent se distancer, fait ainsi l'objet de multiples critiques parfois cyniques, quant au déni de réalité supposé qu'elle implique. La remarque de *Revlis* en novembre 2005 est à cet égard cinglante :

---

50. *Ibid.*

« À quand l'intraveineuse sur USB ? ». Cette position *No Life*, peu défendue ouvertement sur les forums, car jugée publiquement honteuse, s'apparente fortement à une interprétation religieuse. En effet, elle considère le rite en jeu ici comme d'une nature particulière. Nous ne sommes pas en face d'une simple pratique, il s'agit ici d'un acte sérieux, grave, plein de symbole et de sens, bref un acte à part, sacré en quelque sorte.

Au-delà de ces deux postures extrêmes, pour la majorité des intervenants, il s'agit cependant plus singulièrement d'une cérémonie à vocation mémorielle. On rend hommage et on se souvient. Même si l'acte s'agit des mêmes finalités que les cérémonies classiquement « religieuses », le statut du rituel est avant tout humain. L'objectif est de faire son deuil. Faire le deuil d'un ami, aider la famille à faire son deuil en l'entourant. On célèbre ici la fin d'un pratiquant qui était un ami virtuel. Une personne appréciée à qui on témoigne, virtuellement, un attachement et dont on fait mémoire.

Cela n'empêche pas les tenants de cette posture de rejeter avant tout l'acte agressif, quel que soit le jugement que l'on porte sur ce type de pratique. Un extrait de conversation ethnographique sur notre terrain est symptomatique de cette normalité :

15:41:26 [E.] chuchote : Ah oui je comprends, qu'importe le camp ou je serais, j'apprécie pas :/

15:43:02 [E.] chuchote : Oui justement j'imagine, on tue mon perso alors que je voulais rendre hommage à mon pote décédé dans le jeu qu'on adorait, je serais dégoutée

15:43:22 [E.] chuchote : même si c virtuel, même si c des pixels qu'on détruit, y a la symbolique ^^<sup>51</sup>

La symbolique... Voilà ce surplus d'âme qui fait la différence et exige une attitude « hors jeu » dans ce contexte. Mais dans un univers peuplé de joueurs de toutes cultures et de toutes origines, que signifie le terme « symbolique » ? Certainement pas une signification univoque. D'ailleurs, les protagonistes utilisent constamment des termes identiques qu'ils jugent implicitement de même signification pour tous les acteurs du débat. Or force est de constater que les acteurs mobilisent des termes qui ne signifient absolument pas la même chose d'un individu à l'autre.

L'exemple le plus courant est la référence à la valeur « respect ». Ce terme, en apparence commode, est surutilisé par les intervenants du

51. Entretien ethnographique, Serveur Varimathras, Azeroth, 20 mars 2012.

débat. Pourtant, il signifie des choses irréductibles. Pour le camp des joueurs, le respect est le respect des règles du jeu. Favoriser une attitude respectueuse, c'est de fait permettre à la logique ludique de se déployer sans invasion de référent exogène au jeu. À l'inverse, l'invocation du respect dans le camp des habitants de WoW signifie surtout le respect du défunt et de sa mémoire. Un même mot, mais des compréhensions totalement différentes.

Avec une interrogation en point de mire formulée *in extenso* par un joueur hebdomadaire nommé C. : « Peut-on et doit-on transposer les règles morales de la vie "réelle" dans la vie virtuelle ? »

## CONCLUSION

S'il fallait retenir deux idées de ce premier débroussaillage, on pourrait tout d'abord dire que le statut de la cérémonie dépend assez clairement de l'échelle d'identification à son avatar. Pour l'*Habitant* de WoW, c'est-à-dire le praticien intensif considérant, à l'opposé des simples *joueurs*, le métavers comme une part entière de sa vie sociale et son avatar comme une émulation de soi-même, WoW est un de ces lieux de vie, qui peut comprendre toutes les facettes de la réalité, y compris le spirituel ou le religieux. Pour les *habitants* les plus impliqués, qualifiés par certains de *No Life*, ces cérémonies funéraires sont sans conteste religieuses analogiquement. Elles s'inscrivent dans une conception immanente du religieux, ancrée dans l'expérience vécue au sein de l'univers virtuel, et répondent par analogie aux mêmes questions fondamentales de l'existence que les religions traditionnelles. En l'occurrence, ici, il s'agit de la problématique de la mort et de ce qu'elle charrie avec elle : devenir de l'individu, souffrance des proches, sens de l'existence, etc.

Seconde idée-phare, la virtualisation de ce type de cérémonie funéraire transforme les logiques religieuses. Le rite funéraire classique dans sa configuration religieuse chrétienne déplace un corps physique, le cadavre, vers un futur virtuel, la résurrection. Un célébrant institutionnel (le prêtre) invoque donc le virtuel (la divinité), pour virtualiser un corps mort (un corps ressuscité). Cette espérance d'un futur pour le disparu permet en partie le deuil des proches. Une logique sécularisée succéda à ce type de célébration. En l'absence de certitude sur un au-delà devenu très hypothétique, et dans un contexte de crise des institutions traditionnelles de sens, les dispositifs funéraires nouveaux se focalisent sur la célébration

communautaire. Ils visent le vécu ici-bas, en commémorant le souvenir du disparu, et invitent à faire collectivement le deuil<sup>52</sup>. La disparition du corps (montée de la crémation) ou l'exaltation du défunt (cérémonie et tombe personnalisées) ancrent alors symboliquement ce type de dispositif avant tout dans une perspective « matérielle ». De fait, par la dématérialisation du corps brûlé ou la personnalisation du moment cérémoniel et du lieu d'inhumation, la matérialité des symboles devient le référent principal de ces dispositifs de gestion de la mort. Le virtuel n'existe plus.

Les cérémonies virtuelles nous renverraient alors à une troisième logique, substitutive à la précédente. Le corps numérique du défunt constituerait, d'une certaine manière, une dématérialisation corporelle antérieure à la cérémonie. Dès lors, la célébration ne gère plus la dimension matérielle du corps ou de sa mémoire, mais se focalise sur la commémoration sociale du défunt et organise le processus de deuil de sa communauté. Le corps numérique du mort n'est plus qu'un objet de la cérémonie, qui vise avant tout le souvenir et le maintien du *lien émotionnel* avec le disparu et le soutien moral des proches. D'une fonction de transcendance, sotériologique et institutionnelle, il y a quelques décennies, on basculerait vers une fonction d'immanence, sociale et relationnelle.

---

52. Sur cette évolution voir « La mort et l'au-delà », *Recherche sociologique*, 32/2 (2001).