
Jeux de rôle participatifs en environnement virtuel et en communauté herméneutique conflictuelle : l'expérience ludique des joueurs dans les jeux de rôle goréens¹

Christophe Duret

Université de Sherbrooke

Résumé : Cette recherche a pour objectif de mettre au jour l'expérience ludique des joueurs dans le cadre d'un jeu de rôle organisé dans un environnement virtuel qui constitue l'adaptation d'une œuvre romanesque de science-fiction. Il s'agit ici d'aborder le jeu dans un contexte où les règlements, la simulation et l'univers diégétique d'un jeu de rôle numérique font l'objet d'une co-construction négociée au sein d'une communauté herméneutique conflictuelle, au regard d'un point de vue interprétatif multiplié et problématique sur l'œuvre qui la sous-tend. La triple *mimèsis* de Paul Ricoeur (1983; 1984; 1985) sera mobilisée afin de rendre compte de l'appropriation d'une œuvre littéraire par des joueurs et de son adaptation ludique au regard d'une culture participative tel qu'entendu par Jenkins (2006), culture où les frontières entre la production et la réception sont brouillées. La méthode ethnographique sera privilégiée et reposera sur des documents produits par les joueurs dans le cadre d'une réflexion méta-ludique.

Mots-clés : culture participative; expérience ludique; game studies; herméneutique; jeux de rôle; MUVE; Second Life.

1. Introduction

Selon Juul (2010), la polémique qui a traversé le champ des *game studies* à partir de la fin des années 1990 entre les ludologistes et les narratologistes, dans laquelle sont impliqués à l'époque Eskelinen (2001), Frasca (1999; 2003), Jenkins (2002), Juul (1998; 2001), Murray (2005) et Simons (2007), notamment, a cédé le pas à un nouveau débat opposant des chercheurs qui privilégient le jeu comme objet d'étude (« game-centric view ») (Juul 2002; Aarseth 2003) à ceux qui privilégient le joueur (« player-centric view »). Les premiers affirment que le jeu dicte ce que

¹ Cet article a été rédigé sous la supervision de François Pettigrew, de la Télé-université, et de Christian-Marie Pons, de l'Université de Sherbrooke. La recherche sur laquelle il s'appuie a 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).

le joueur peut faire, alors que les seconds affirment plutôt que tout ce qu'il advient dans le cadre du jeu est le fait du joueur.

La dernière décennie a vu un nombre grandissant d'études s'inscrire dans une perspective centrée sur le joueur. Pensons aux travaux de Genvo (2005; 2006; 2008a,b,c; 2011; 2012) sur la médiation ludique, de Perron (2005), d'Arsenault et Perron (2008) et de Lieberoth (2006) sur l'expérience de jeu comme processus cognitif ou encore aux travaux portant sur l'immersion d'Ermi et Mäyrä (2005), de Harding (2007), de Holter (2007), de Thon (2008), de Bowman (2012), et de White *et al.* (2012). Ces travaux portent sur l'expérience du joueur en situation de jeu. Toutefois, cette expérience ne doit pas être considérée comme étant entièrement circonscrite à l'intérieur d'un espace de jeu séparé de la vie ordinaire, ce que Huizinga (1951) appelle le « cercle magique ». C'est pourquoi Garfield (2000) met de l'avant le concept de « metagame » pour rendre compte de la manière dont l'interface du jeu interagit avec la vie des joueurs et Calleja (2011), la distinction entre les phases de micro- et de macro-engagement, la première concernant l'engagement du joueur dans le jeu et la seconde, un engagement à long terme qui déborde du jeu. De plus, comme le démontre Harviainen (2009), l'expérience ludique se déploie à de multiples niveaux, du monde du quotidien, situé hors du jeu, à la diégèse du jeu. Siang Ang *et al.* (2010) distinguent, quant à eux, le jeu intrinsèque et le jeu extrinsèque, ce dernier regroupant les activités qui, sans constituer le jeu en tant que tel, lui sont connexes (par exemple, la mise en récit par un joueur de ses aventures vécues lors d'une session de jeu de rôle). Enfin, Steven E. Jones (2008) considère les jeux vidéo comme faisant partie de réseaux sociaux complexes plus larges au sein desquels leurs significations se lient, par le biais d'activités intertextuelles et paratextuelles, à d'autres médias, textes, institutions et groupes sociaux. Au regard de ces travaux, il apparaît que l'expérience ludique excède les limites du jeu au sein duquel les joueurs évoluent.

Dans le cadre de cet article, nous nous intéresserons à la portée herméneutique du jeu, soit aux relations qui existent entre l'expérience du joueur et son expérience du monde hors des limites du jeu. Pour ce faire, nous étudierons des manifestations de jeu extrinsèque dans les jeux de rôle numériques organisés sur les « sims »² goréens. Les « sims » goréens sont des espaces tridimensionnels hébergés dans l'environnement virtuel multi-usagers *Second Life*, à l'intérieur desquels des individus s'adonnent, à travers l'avatar qu'ils incarnent, à des jeux de rôle inspirés par l'univers diégétique³ des romans de science-fiction *Les Chroniques de Gor*, de John Norman. Ces « sims » sont semblables à des jeux en ligne massivement multijoueurs, à la différence près que les règles du jeu, les accessoires, les décors et les avatars sont conçus par les administrateurs des « sims » et les joueurs plutôt que par des concepteurs professionnels de jeux vidéo.

² Le terme « sim », aussi appelé « région » est la contraction de « simulateur ». Dans le cadre de *Second Life*, il s'agit d'un espace virtuel hébergé sur un serveur. Les « sims » sont loués par *Second Life* à des usagers qui sont libres, en retour, de les aménager et de les administrer. C'est ainsi que des villes virtuelles et des paysages sont érigés.

³ Genette (1972, p. 280) définit la diégèse comme « l'univers spatio-temporel désigné par le récit ». Selon Montola (2003), la diégèse représente la somme des informations portant sur l'univers 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.

Nous définirons donc, dans cet article, les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel, genre auquel les jeux de rôle goréens appartiennent. Puis, nous examinerons la dynamique sociale constitutive de l'expérience ludique des joueurs sur les « sims » goréens en mobilisant le concept de communauté herméneutique conflictuelle. Enfin, nous analyserons des discussions de joueurs publiées sur le forum *Gor-SL.com* portant sur leur expérience ludique et sur la signification que celle-ci revêt au regard de leur vie quotidienne.

2. Définition des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel

Les « sims » goréens appartiennent à un sous-genre du jeu de rôle que nous appellerons le « jeu de rôle participatif en environnement virtuel » (JRPEV) et que nous définirons comme des jeux multijoueurs participatifs régis par des règles et un moteur de simulation, organisés dans des environnements virtuels en ligne, au sein desquels les participants incarnent un rôle et génèrent une diégèse subjective⁴ à travers leurs interactions sociales. Les participants sont des joueurs et/ou des modérateurs. Les règles sont de nature sociale et/ou informatisée, produites par les modérateurs et/ou les joueurs. Les environnements virtuels peuvent ou non avoir été conçus expressément pour accueillir ce type d'activité et sont partiellement ou en totalité configurables par les participants. Enfin, les JRPEV revêtent une dimension participative au sens de Jenkins (2006). Ce dernier définit la culture participative comme une « culture dans laquelle les fans et les consommateurs sont invités à participer activement à la création et à la circulation de nouveaux contenus » (Jenkins, cité dans François 2009, p. 217). Suivant ce phénomène, ce sont les participants qui conçoivent leur espace de jeu conformément à leurs besoins en matière de divertissement et de leur interprétation personnelle d'éléments de la culture de masse. Cette interprétation, toutefois, puisqu'elle est distincte d'un individu à l'autre, donne lieu à des conflits d'ordre herméneutique en raison de la dynamique sociale particulière des JRPEV.

3. « Sims » goréens et communauté herméneutique conflictuelle

La dynamique sociale qui sous-tend les JRPEV organisés dans les « sims » goréens peut être conceptualisée en tant que communauté herméneutique conflictuelle. Nous verrons maintenant en quoi consiste ce concept et nous définirons ses parties constitutives.

3.1 Définition du terme « communauté »

Proulx et Latzko-Toth (2000) définissent les communautés virtuelles comme des ensembles de personnes téléprésentes dans un environnement social et symbolique qui résulte d'une simulation technologique du réel, personnes unies par des intérêts communs, mais éloignées géographiquement. Nous retiendrons cette définition. Toutefois, dans le cadre des « sims » goréens, nous ne restreindrons pas le concept de communauté à la simulation technologique du seul « réel », dans la mesure où Gor est un univers fictif qui, comme tel, ne recoupe que partiellement le réel. Par exemple, si les lois de la physique sont les mêmes sur Gor que sur Terre, l'univers de fiction de Gor admet l'existence d'insectes surévolus assimilables, pour ses habitants, à des dieux. D'autre part, cette définition doit être hybridée avec le concept de « communauté imaginée » d'Anderson (1996), qui se réfère au fait que des gens qui sont des inconnus les uns pour les autres puissent former une communauté de par leur sentiment

⁴ Au sens de Montola (2003; 2007).

d'appartenance commun envers celle-ci (le lectorat d'un quotidien constitue un exemple d'une telle communauté). Les joueurs appartenant à la communauté goréenne forment une communauté imaginée en raison du fait qu'ils ne se connectent pas aux mêmes heures sur *Second Life* ni dans les mêmes « sims » et que nombreux sont ceux qui n'interagiront jamais entre eux au cours de leurs séances de jeu. Ces membres de la communauté goréenne ne sont donc que potentiellement en relation de téléprésence dans un même environnement social et symbolique. Ainsi, les liens qui unissent les joueurs sont, pour une grande part, imaginés; ils passent par un sentiment d'appartenance éprouvé envers une œuvre ou le monde qu'elle décrit, de même que par la fréquentation des mêmes environnements virtuels et des mêmes textes exégétiques⁵. Seuls certains des joueurs de la communauté goréenne se retrouveront en situation de co-présence à distance et verront leurs liens, auparavant imaginés, se concrétiser.

Le schéma suivant illustre la composition de la communauté goréenne :

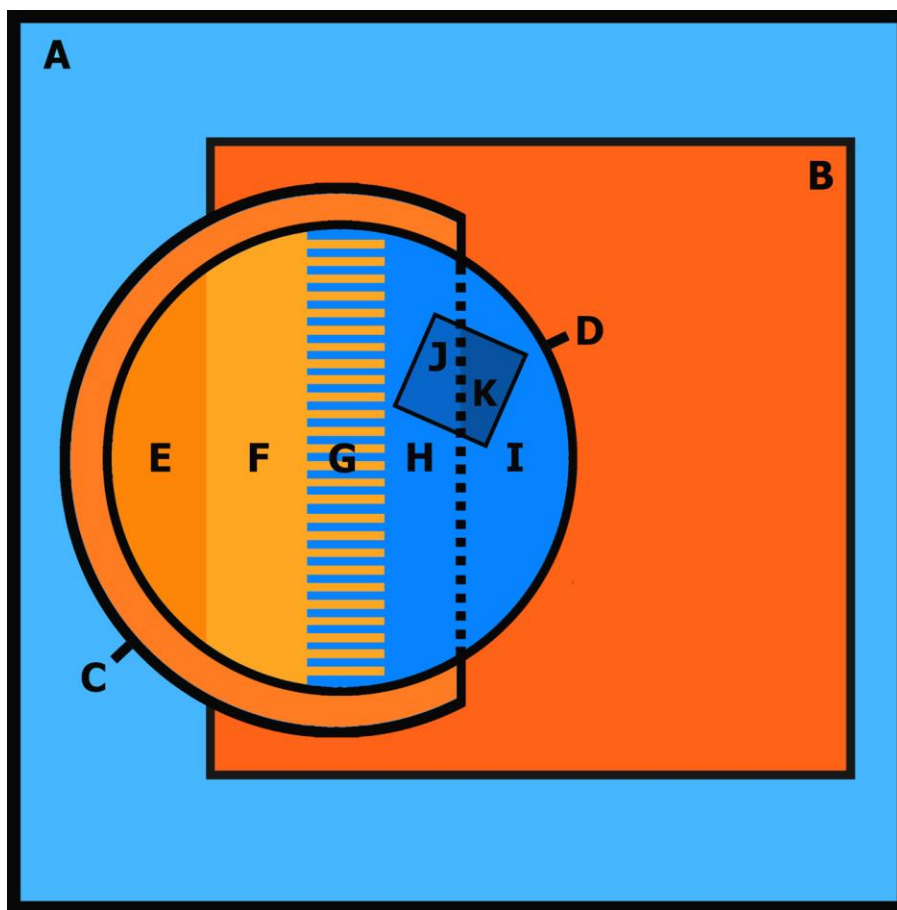


Schéma 1. Communauté goréenne

⁵ Sont désignés comme « textes exégétiques » les textes qui résument, commentent et interprètent les *Chroniques*. Ces textes sont l'œuvre de lecteurs et/ou de joueurs particulièrement engagés dans la consommation de ce cycle romanesque et dans le jeu sur les « sims » goréens. Ils constituent en quelque sorte l'intertexte immédiat des « sims » goréens en tant que jeux de rôle.

Légende :

A : Contexte culturel dans lequel sont ancrés les *Chroniques de Gor*, son auteur, ses lecteurs et les joueurs des « sims » goréens.

B : Lectorat des *Chroniques*.

C : Lectorat des textes exégétiques des *Chroniques*.

D : Joueurs sur les « sims » goréens.

E : Joueurs « GE » qui connaissent le monde de Gor par le biais des textes exégétiques uniquement.

Dans les « sims » goréens, les joueurs qui se veulent fidèles aux romans de Norman dans leur jeu de rôle se qualifient de « By the Books » (« BtB »), et ceux qui prennent des distances avec le contenu des romans pour introduire, dans les « sims » goréens, des éléments exogènes, se nomment les « Gor Evolved » (« GE »). Les uns et les autres se situent sur un continuum situé entre les pôles de la posture de lecture littérale et de la posture de lecture distanciée.

F : Joueurs « GE » qui connaissent le monde de Gor par les textes exégétiques et par les *Chroniques*.

G : Zone intermédiaire entre les joueurs « GE » et « BtB ».

H : Joueurs « BtB » qui connaissent le monde de Gor par la lecture des *Chroniques* et qui consultent les textes exégétiques comme aide-mémoire ou pour les critiquer.

I : Joueurs « BtB » qui ont lu les *Chroniques* sans consulter les textes exégétiques.

J : « Lifestylers » qui connaissent le monde de Gor par la lecture des *Chroniques* et qui consultent les textes exégétiques comme aide-mémoire ou pour les critiquer. Pour les « lifestylers », le style de vie décrit dans les romans de Norman est mis en pratique dans leur vie quotidienne. Aussi, ils n'incarnent pas un personnage; ils *sont* leur personnage (Sixma 2009).

K : « Lifestylers » qui connaissent le monde de Gor par la lecture des *Chroniques*, sans consulter les textes exégétiques.

Le contexte culturel hétérogène dans lequel sont ancrées les *Chroniques*, son auteur, ses lecteurs et les joueurs des « sims » goréens (A) ne correspond à aucune communauté en soi, bien qu'il se compose d'un ensemble variable de communautés qui sont les suivantes :

- le lectorat des *Chroniques* (B) forme une communauté imaginée.
- le lectorat des exégèses consacrées aux *Chroniques* (C) est composé des joueurs situés dans les sections E-F-G-H-J du schéma présenté ci-haut. Les *Chroniques* sont l'objet d'une multitude d'interprétations qui donnent lieu à des attitudes vis-à-vis de l'œuvre et à des styles de jeu différenciés. Ces interprétations conduisent certains lecteurs à diffuser des textes exégétiques à leur sujet.
- les « sims » goréens (D) regroupent l'ensemble des personnes téléprésentes ou potentiellement téléprésentes dans l'environnement social et symbolique qui représente la planète *Gor*. Ces personnes sont unies par un intérêt commun (les romans de Norman, le monde qu'ils décrivent, le jeu organisé dans un environnement tridimensionnel qui simule

la planète Gor) et éloignées géographiquement. Ces « sims », en tant que tout, constituent une communauté herméneutique conflictuelle.

3.2 Définition du terme « conflictuel »

Le terme « conflictuel » se réfère au fait que la communauté goréenne (D) est formée de communautés virtuelles de joueurs (E-F-G-H-I-J-K) en lutte sur des forums, des sites web, des blogues et au sein des « sims » goréens, pour une définition :

- a) du cadre réglementaire des « sims » goréens;
- b) du style de jeu approprié sur les « sims » goréens;
- c) de l'attitude à adopter par les joueurs vis-à-vis de l'œuvre de John Norman et de son adaptation dans les « sims » goréens (« BtB » et « GE »);
- d) de l'attitude à adopter par les joueurs vis-à-vis de la philosophie qui sous-tend l'œuvre de John Norman, du statut à lui accorder et des actions qui seront posées en situation de jeu selon l'attitude adoptée ou le statut accordé à cette philosophie;
- e) du type d'interprétation qu'il convient d'opérer sur l'œuvre de John Norman.

3.3 Définition du terme « herméneutique »

Le terme « herméneutique », dans le cadre de la communauté herméneutique goréenne, doit être compris au sens d'« herméneutique du récit » de Paul Ricoeur (1983; 1984; 1985), pour qui la mise en récit (*muthos*) est une façon d'ordonner et de comprendre l'expérience humaine, fondamentalement discordante. Dans la perspective ricoeurienne, le récit est vu comme une totalité, concept porteur de l'idée de clôture. En effet, le récit, en tant que tout, est doté d'un commencement, d'un milieu et d'une fin, et la mise en récit apparaît comme une découpe arbitraire des événements dans le continuum du réel, lesquels, plus que de simples occurrences, se définissent par leur contribution au développement du récit.

L'expérience humaine est configurée dans des récits à travers le triple processus - la triple *mimèsis* - de la préfiguration, de la configuration et de la refiguration.

La configuration du récit s'inscrit dans la *préfiguration* (ou précompréhension) de l'expérience humaine, du monde de l'action - de ses structures intelligibles, de ses ressources symboliques et de son caractère temporel - par l'auteur. C'est l'étape nommée par Ricoeur *mimèsis I*⁶.

La *configuration* du récit (*mimèsis II*) est le processus par lequel l'expérience humaine est médiatisée afin d'être transmise au lecteur.

La *refiguration* (*mimèsis III*) est l'étape durant laquelle l'expérience humaine est activée par la lecture. Ricoeur (1983, p. 136) écrit à propos de *mimèsis III* :

⁶ La *mimèsis* se définit comme l'imitation ou la représentation de l'action.

C'est bien dans l'auditeur ou dans le lecteur que s'achève le parcours de la mimèsis. [...] [*M*]imèsis III marque l'intersection du monde du texte et du monde de l'auditeur ou du lecteur.

Ces étapes constituent une herméneutique du récit; elles constituent « l'arc entier des opérations par lesquelles l'expérience pratique se donne des œuvres, des auteurs et des lecteurs » (*ibid.*, p. 107). L'enjeu de cette herméneutique est le « procès concret par lequel la configuration textuelle fait médiation entre la préfiguration du champ pratique et sa refiguration par la réception de l'œuvre » (*ibid.*, p. 106).

Selon Arquembourg et Lambert (2005), le modèle de la triple *mimèsis*, en traitant tout à la fois de récits fictifs et de récits vécus, est confronté au caractère évasif de la vie réelle, ce à quoi Ricoeur (1990, p. 191-192). répond, dans *Soi-même comme un autre* :

C'est précisément en raison du caractère évasif de la vie réelle que nous avons besoin du secours de la fiction pour organiser cette dernière rétrospectivement dans l'après-coup [...]

Dans le cadre des JRPEV, l'herméneutique du récit, en articulant à la fois les circonstances de la création, la création en tant que telle et la réception de cette création, devient un processus dynamique doté d'une boucle de rétroaction, dans la mesure où l'expérience humaine rendue cohérente par sa traduction sous la forme d'un récit, en trouvant sa destination dans la personne du lecteur, contribue à enrichir ses propres préconceptions du monde de l'action - de l'expérience humaine - qu'il traduira à son tour dans des récits. Ces récits, ce sont les narrations qu'il élaborera pour lui-même dans le but de comprendre sa propre existence ainsi que le monde social et physique qui l'entoure, ce sont les intrigues qu'il contribuera à tisser, dans ses interactions avec d'autres joueurs, ce sont enfin des œuvres appelées à être lues lorsque le joueur met en récit son expérience de jeu.

L'expérience humaine, suivant *mimèsis II*, est l'objet d'une configuration. La compréhension du monde rendue possible au lecteur par le biais, d'une part, de sa consommation de récits et, d'autre part, par son expérience directe du monde, allie du matériau d'ordre sémiotique à du matériau acquis de première main. Par conséquent, on comprend mieux l'influence que la consommation de contenus médiatiques peut exercer sur son consommateur dans sa vie quotidienne et comment lui-même, en mettant en récit son expérience de lecteur et de joueur, influence, en tant qu'élément d'une communauté, les individus avec lesquels il interagit.

L'herméneutique du récit, dans la cinquième section de l'article, sera abordée du point de vue de la refiguration.

3.4 Herméneutique et « *sims* » goréens

La mise en récit de l'expérience vidéoludique intervient dans la restitution de la diégèse du jeu qui, évanescence, s'efface au fur et à mesure de sa progression. Chaque joueur configure à sa manière et dans sa perspective propre son expérience ludique par le biais du *muthos*. Ces récits, les joueurs les diffusent sur les forums de discussion, sur leurs blogs ou leurs pages

personnelles. Il en ressort une constellation de récits partiels, un ensemble fragmenté. C'est lorsque la refiguration de ces récits est opérée par les joueurs que la constellation de récits partiels forme une totalité cohérente pour chacun d'entre eux, une totalité qui leur offre les opportunités suivantes : d'une part, elle rend leur expérience signifiante, compréhensible, et leur permet de la relier à l'expérience des autres joueurs avec lesquels ils interagissent, de même qu'avec l'ensemble des membres de la communauté herméneutique. D'autre part, elle leur permet de connaître la diégèse globale du monde de Gor sur les « sims » goréens. La refiguration s'avère nécessaire pour les joueurs s'ils veulent agir dans le monde de Gor de manière cohérente, arrimer leurs actes à la réalité de cet univers diégétique.

Le passage de *mimèsis I* à *mimèsis III*, dans le cadre de la configuration de l'expérience ludique par et pour les joueurs, repose (partiellement) sur les interprétations de l'œuvre de Norman et de son exégèse par les joueurs. De ces interprétations, ainsi que de la relation que les interprètes entretiennent avec l'œuvre de Norman (distanciée/littérale) et du style de jeu qu'ils préconisent, émergent des « schèmes de perception concurrents socialement disponibles, à-travers lesquels on donne sens à ce qui nous entoure » (Delforce 1996, p. 17). Ces schèmes sont différents pour chacun. En effet, il y a autant d'interprétations qu'il y a d'interprètes comme il y a autant de styles de jeu qu'il y a de joueurs. Ces schèmes influencent directement la configuration des récits partiels des joueurs (leur diégèse subjective) ainsi que le récit global généré par la communauté herméneutique.

Dans le contexte des « sims » goréens, la mise en récit est une activité sociale. Lorsque les joueurs parviennent à faire concorder leurs récits, leur acte de refiguration donne lieu à une lecture globale, à une totalité socialement négociée et partagée. L'expérience ludique de chaque joueur fait alors sens au regard de celle de l'ensemble de la communauté. Il en ressort une diégèse non-problématique au sein de laquelle les joueurs obéissent aux mêmes règles et partagent la même interprétation de la philosophie qui sous-tend l'univers de Gor. Toutefois, cette concordance des récits au niveau global est un idéal et ne s'observe pas dans la réalité. Il apparaît plutôt que les joueurs sont incapables d'obtenir un consensus sur la diégèse globale du jeu et, lorsque la concordance des récits est impossible, ruinée par les conflits entre joueurs ou présente uniquement au niveau local (dans un même « sim » ou une même ville, par exemple), ils sont alors confrontés à une toile fragmentée, de sorte que l'espace de jeu et la diégèse se trouvent dans un état discordant et problématique.

Des conflits engendrés par les joueurs, il ressort toutefois des activités métaludiques et herméneutiques qui enrichissent l'expérience ludique des joueurs de même que leur compréhension du monde réel.

4. Méthodologie

Dans le cadre de cette recherche, la méthode ethnographique a été privilégiée afin d'étudier la refiguration telle qu'elle se manifeste chez les joueurs de la communauté goréenne. Les sources suivantes ont été analysées : les romans des *Chroniques*, des écrits de joueurs publiés sur des blogues et des forums de discussion, des sites web portant sur les *Chroniques* et sur les « sims » goréens, des captures d'écran et des vidéos prises en situation de jeu ainsi que des revues amateurs et des règlements de jeu. Dans un deuxième temps, une dizaine d'heures d'observation

participante a été conduite sur les « sims » goréens. Les discussions de joueurs diffusées sur *Gor-SL.com*, un forum consacré aux activités ludiques de la communauté goréenne, constituent la source principale de données analysées ici, les autres sources nous ayant essentiellement servi à connaître l'environnement dans lequel s'immergent les joueurs, l'œuvre de Norman et son exégèse.

5. Analyse de la refiguration sur *Gor-SL.com*

Les discussions des joueurs sur le forum *Gor-SL.com* témoignent d'une prise de distance des joueurs vis-à-vis du monde de *Gor* dans ses versions littéraire et ludique, de même qu'une réflexion critique sur le monde réel émergeant de l'expérience ludique. C'est donc suite à la réception (à la refiguration) de l'œuvre littéraire de Norman et de son adaptation vidéoludique que s'effectuent les réflexions critiques des joueurs décrites ici. Sur cette réception, Ricoeur (1983, p.146) écrit qu'elle

ne peut engager le problème de la communication sans engager aussi celui de la référence. Ce qui est communiqué, en dernière instance, c'est, par-delà le sens d'une œuvre, le monde qu'elle projette et qui en constitue l'horizon. En ce sens, l'auditeur ou le lecteur le reçoivent selon leur propre capacité d'accueil qui, elle aussi, se définit par une situation à la fois limitée ou ouverte sur un horizon de monde

Cette citation souligne que, contrairement à ce que propose l'art moderne, aucune œuvre n'est purement autoréférentielle. Toute œuvre, en effet, projette une image du monde réel. La triple *mimèsis* est donc ce processus par lequel une image du monde réel, de l'expérience humaine, est configurée en une œuvre et refigurée par celui qui la reçoit. Or, cette refiguration ne reproduit pas à l'identique la réalité préfigurée; elle est variablement interprétée, selon le lecteur (le joueur).

Le fil de discussion *Gorean women: haven't we seen them before?* (Gor-SL 2011) constitue un exemple éclairant de refigurations critiques grâce auxquelles les joueurs réfléchissent et comprennent le monde réel dans lequel ils vivent. Ce fil de discussion débute avec un billet de Shikhandi Panthar, une rôliste « BtB ». D'une part, il établit une relation entre la condition féminine dans l'Antiquité grecque et romaine et celle des femmes dans le monde de *Gor*. D'autre part, il dresse un parallèle entre les femmes libres et les femmes esclaves de *Gor* (les premières sont voilées, pudiques et frigides, les secondes, sexuellement libérées et presque nues) et les femmes du monde réel, contemporain, interrogeant du même coup l'éthique des œuvres de Norman, à contre-courant de celle que l'Occident moderne promeut et pour laquelle elle lutte :

Pour les Romains et les Grecs antiques, le statut élevé des femmes, leur liberté, était un signe certain du barbarisme d'un peuple. Aujourd'hui, [...] la totalité du Nord-Est de l'Europe et l'Amérique du Nord vit et s'efforce de respecter les idéaux féministes. C'est sûrement l'un des traits qui font que certains peuples du Moyen-Orient et de l'Asie centrale nous voient, nous, Occidentaux, comme les nouveaux barbares.

Dans les romans de John Norman, les femmes capturées sur Terre [...] sont explicitement appelées cela, « barbares ». Et si vous y pensez une minute, la

société décrite dans cette utopie appelée Gor prend une approche vraiment radicale quand elle en vient au statut de la femme [...].

Ces images [femmes libres et voilées/esclaves impudiques] sont les pôles opposés du spectre et, assez étrangement, coexistent dans la culture de ségrégation sexuelle imaginée par Norman. D'un côté, une fantaisie née dans le terreau de la libération sexuelle occidentale; de l'autre, une image des femmes qui sont étouffées dans leur féminité sur la base de standards moraux ou religieux. Toutefois, toutes les deux sont soumises à la domination masculine.

C'est évidemment la manière dont les femmes sont traitées de nos jours dans des régions comme les pays du Golfe [...] ou l'Afghanistan [...]. Dans ces pays, il n'y a pas d'esclavage des femmes, mais en règle générale, la liberté des femmes est réprimée de plusieurs manières sous le dictat de la Purdah [...].

Presque dix ans après les attaques d'Al-Qaeda sur les États-Unis et l'assassinat du commandant Massoud, n'est-ce pas un peu surprenant de penser qu'un écrivain américain (et à un certain degré, nous-mêmes, qui fantasmons sur son œuvre), en fait, préconise ce style de vie, à une époque où quelques pays occidentaux essaient fort (payant quelques fois un lourd tribut) de l'éradiquer du Moyen-Orient? (Gor-SL 2011) (publié le 02/10/2011 à 00:24:52)⁷.

La rôliste Bara Mayako enrichit le second parallèle, amorcé par le biais de Shikhandi Panthar, de statistiques sur l'esclavage contemporain, soulignant, dans le contexte de la discussion, que la lutte pour l'égalité des sexes et le respect des libertés fondamentales n'est acquise ni en Orient ni en Occident :

Un article de 2007 sur MSNBC.com rapporte qu'il y a 17 000 femmes forcées de travailler comme esclaves sexuels en Amérique. L'Europe est encore pire. Un article lié sur le site MSNBC.com indique qu'il y a 200 000 femmes forcées de travailler comme esclaves sexuels en Europe, un quart du total mondial. Et ça n'inclut pas les enfants qui sont forcés de faire la même chose (Gor-SL 2011) (publié le 02/10/2011 à 02:09:48)⁸.

Pour Anarch, un « lifestyler », les *Chroniques* représentent une critique et une satire du monde contemporain, lequel « glorifie principalement la « moralité des esclaves », là où sur Gor et dans l'histoire terrienne, plusieurs cultures glorifient plutôt la « moralité du Maître » (Gor-SL 2011) (publié le 02/10/2011 à 17:33:17). Selon lui, plusieurs influences philosophiques et historiques se font sentir dans les romans de Norman, qui font de Gor la simulation d'un monde basé sur les principes de certains philosophes :

Nietzsche, les journaux intimes des généraux et des rois romains et grecs, Kierkegaard, Descartes, plusieurs travaux philosophiques sont tissés dans les

⁷ Nous traduisons.

⁸ Nous traduisons.

romans goréens, même des philosophes des temps modernes et leurs travaux sont paraphrasés dans quelques-uns des romans récents. Je vois les livres sur Gor comme à la fois une sorte de satire fantaisiste et un monde philosophique. Genre : « imagine à quoi le monde aurait l'air si les gens vivaient comme Aristote, Platon, Nietzsche, l'empereur Auguste disaient qu'il faudrait vivre... » (Gor-SL, 2011) (publié le 02/10/2011 à 17:33:17)⁹.

Carter Ebbage dresse un portrait historique de l'esclavage et de la condition féminine, qu'il relie directement à l'œuvre de Norman et aux « sims » goréens, ces derniers ne faisant, selon lui, que reproduire une réalité humaine transhistorique. L'inéluctabilité de cette réalité ferait en sorte, selon lui, que les joueurs ne devraient pas culpabiliser parce qu'ils pratiquent dans leur jeu de rôle l'asservissement et l'inégalité des sexes :

Pour répondre à la question directement... Oui, nous avons et nous voyons des aspects des femmes goréennes dans chaque société, dans chaque aspect de notre histoire.

C'était typique, pour l'aristocratie appauvrie du XIX^e siècle, de trouver une riche héritière américaine... la marier, prendre son argent, se reproduire pour le bien du bassin génétique et ensuite, aller se trouver une maîtresse et la garder dans un appartement quelque part à Londres [...].

Nous avons vu et voyons toujours des aspects de l'esclavage dans notre société, tout autour de nous... des esclaves sexuels forcés, des domestiques et des travailleurs manuels, à l'esclavage économique forcé dans les ateliers de misère ou les fermes en Inde, Afrique, etc. [...] Alors, pour mettre cette histoire d'esclavage en contexte... ça a toujours été une part de notre société pour tous les groupes sexués, raciaux/ethniques et ça continue aujourd'hui [...].

Donc, s'il-vous-plaît, ne sur-analysez pas quelque chose qui est un simple fait de notre société, de notre passé et, je le suspecte, de notre futur à long terme... les gens vont dominer, manipuler et exploiter d'autres buts financiers, religieux et sexuels... nous sommes simplement vrais vis-à-vis de nous-mêmes (Gor-SL, 2011) (publié le 02/10/2011 à 12:50:37)¹⁰.

Si, jusqu'à présent, les réflexions des joueurs se sont penchées uniquement sur la relation entre l'œuvre de Norman et le monde réel, les suivantes incluent dans leurs préoccupations éthiques le jeu de rôle. L'introspection dont elles témoignent met en lumière la mobilisation de savoir-être plutôt que de savoirs. L'acte herméneutique concerne alors le rapport des joueurs au monde réel et la manière dont ils cadrent, au sens de Goffman (1991), leur expérience ludique.

Réagissant à la phrase « et à un certain degré, nous-mêmes, qui fantasmons sur son œuvre », énoncée par Shikhandi Panthar, en parlant des *Chroniques*, Sayrax Wiefel approfondit le

⁹ Nous traduisons.

¹⁰ Nous traduisons.

questionnement éthique que son billet a ouvert, enrichissant la discussion d'une dimension personnelle et morale susceptible d'amener les autres joueurs à réfléchir sur leur propre relation avec une philosophie qui remet en cause les acquis du féminisme :

C'est quelque chose avec lequel je lutte tous les jours, j'apprécie ce décor bien que je comprenne pleinement que ce que je fais est mal à un niveau moral. Je passe à travers des épisodes de doute de moi-même avec de longues pauses de ces lieux [les sims] à ces moments-là. C'EST pourquoi je m'en suis détournée pour construire et étendre mon royaume à l'extérieur de Gor, sentant, d'une certaine façon, que ça me dévorait de l'intérieur et me demandant quel effet ça avait sur ma moralité en tant que personne (Gor-SL 2011) (publié le 02/10/2011 à 10:14:24)¹¹.

Ina Anton, une rôliste « GE », quant à elle, remet en question la crédibilité des affirmations de certaines personnes qui prétendent appliquer la philosophie goréenne dans leur vie quotidienne. Elle fait montre d'une facilité à cloisonner le jeu de rôle et la réalité, acceptant de vivre une fantaisie violente et cruelle, mais refusant de croire que l'on puisse souhaiter vivre réellement dans un tel cadre dans le monde réel :

Moi et mon partenaire discutons souvent « logique et réalisme » de la vie goréenne, nos boulots font que nous sommes constamment en contact avec la fragilité de la vie humaine, parce que je suis urgentiste et qu'il a été soldat [...]. Le jeu de rôle goréen est correct et amusant SI tu le prends comme un jeu de rôle... parce que si tu reconnais la différence entre la simple fantaisie et la vision de la réalité, ça va.

Maintenant, [...] SI tu commences à prendre des romans fantaisistes écrits pour le plaisir et l'argent au sérieux [...] et que tu en fais ton style de vie, tu devrais te poser à toi-même des questions... Que sais-tu de l'esclavage du monde réel pour prendre le style de vie goréen comme manière de vivre dans le monde réel? [...]

Gor a quelques bonnes choses et j'aime faire du jeu de rôle là, mais pour moi, c'est seulement du jeu de rôle, c'est pourquoi je prends ça tranquillement [...] le jeu de rôle, c'est pour le plaisir et c'est comme ça qu'il doit être vu... si quelqu'un voit ça comme sa manière de vivre... et bien j'ai vu assez de femmes abusées à mon travail et mon homme a vu assez de tueries violentes dans le sien pour être désillusionnés sur le fait que les gens peuvent vivre comme ça et être heureux (Gor-SL 2011c) (publié le 02/10/2011 à 09:46:03)¹².

Le fil de discussion *Gorean women: haven't we seen them before?* (Gor-SI 2011) offre un cadre herméneutique au sein duquel les joueurs refigurent l'œuvre de Norman et la diégèse émanant de leur activité ludique et construisent collectivement un nouveau récit qui déborde le contexte des

¹¹ Nous traduisons.

¹² Nous traduisons.

« sims » goréens. Par récit, il ne faut pas entendre ici une configuration individuelle de l'expérience ludique, mais plutôt une configuration collective de l'expérience humaine contemporaine. Les interactions qui se déroulent dans ce cadre donnent lieu à un récit polymorphe et conflictuel sur les relations hommes-femmes, de l'antiquité à aujourd'hui, sur l'esclavage moderne et sur la nature humaine. De leur fréquentation de ce fil de discussion, les joueurs sortent avec une perspective multipliée sur le monde (historique et contemporain). Leur relation avec le monde contemporain s'en trouve enrichie même si la nature conflictuelle du récit collectif qu'ils ont contribué à tisser ne peut prétendre à la pleine cohérence, confrontée qu'elle est au « caractère évasif de la vie réelle » (Ricoeur 1990, p. 191).

6. Conclusion

Dans son ouvrage *The Meaning of Video Games*, Steven E. Jones (2008, p. 2-3) écrit :

video games must be understood as parts of complex social networks, and that meanings flow *through* video games, and are produced at their prompting by communities of players [...] The meanings of video games are functions of their use within social networks, which link up to other forms of media, texts, institutions, and groups¹³.

Le cas des « sims » goréens appuie cet énoncé. Comme nous l'avons vu, c'est dans un cadre social dynamique et complexe que se déroulent les jeux de rôle goréens, un cadre que nous avons appelé « communauté herméneutique conflictuelle », au sein duquel émergent une multitude de significations qui excèdent le jeu lui-même et trouvent des résonances dans l'expérience que les joueurs font du monde dans lequel ils vivent. Les refigurations dont cet article fait état témoignent d'une activité de réception qui déborde les limites d'un médium spécifique. Les réflexions des joueurs sur l'histoire, sur des enjeux sociaux contemporains et sur la relation triangulaire entre le joueur, le jeu et la fiction dont nous avons rendu compte ne sont, en effet, ni réductibles aux discussions sur le forum *Gor-SL.com*, ni aux jeux de rôle organisés sur les « sims » goréens, ni aux exégèses des « fans » des romans de John Norman relayées sur des sites web, des blogues ou dans des revues amateurs, ni encore à la lecture des *Chroniques*. Ces réflexions sont le fruit d'interactions entre différents membres de la communauté goréenne, à travers différents médias, au cours d'activités ludiques et métaludiques. En tant que telles, elles sont attribuables à des formes de jeux à la fois intrinsèques et extrinsèques.

Dans de nombreuses cultures, Huizinga (1951) constate une mise en opposition du jeu et du sérieux. Toutefois, selon lui, si le sérieux se borne au non-jeu, le jeu déborde le non-sérieux et, de ce fait, inclut une partie de la réalité circonscrite dans le sérieux. La portée herméneutique des jeux de rôle goréens, leur pouvoir de révélation sur le monde contemporain et les conséquences de ce pouvoir sur la manière dont les joueurs appréhendent la réalité circonscrite hors des « sims » témoignent de la nature à la fois sérieuse et non sérieuse du jeu.

¹³ Les jeux vidéo doivent être compris comme les parties de réseaux sociaux complexes. Les significations circulent à travers les jeux vidéo et sont produites à leur demande par les communautés de joueurs [...] Les significations des jeux vidéo sont fonctions de leur utilisation au sein des réseaux sociaux qui se lient à d'autres formes de médias, textes, institutions et groupes (Nous traduisons).

Au regard de l'éclairage herméneutique que nous avons apporté ici, il ressort du jeu une réflexion métaludique qui concoure à une « synthèse de l'hétérogène » (Ricoeur 1983, p. 128), à une mise en ordre de l'expérience humaine. Cette expérience fait sens pour l'individu dans son quotidien. Elle est donc riche d'enseignements personnels et guide les actions posées par le joueur dans le monde réel.

Bibliographie

- ANDERSON, Benedict. (1996). *L'imaginaire national. Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 214 p.
- AARSETH, Espen, Solveig Marie SMEDSTAD et Lise SUNNANÅ. (2003). « A Multidimensional Typology of Games ». *Level Up Conference Proceedings*, p. 48-53.
- ARQUEMBOURG, Jocelyne et Frédéric Lambert. (2005). « Présentation », *Réseaux*, n° 132, p. 9-23.
- ARSENAULT, Dominic et Bernard PERRON. (2008). « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », *The Video Game Theory Reader 2*, sous la direction de Bernard Perron et Mark. J. P. Wolf, New York, Routledge, p. 109-131.
- BOGOST, Ian. (2009). « Videogames are a Mess : My DiGRA 2009 Keynote, on Videogames and Ontology ». [En ligne], http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml (Page consultée le 20 avril 2013).
- BOWMAN, Sarah Lynne. (2012). « Jugian Theory and Immersion in Role-Playing Games », *Immersive gameplay : Essays on Participatory Media and Role-Playing*, sous la direction de Evan Torner et William J. White, Jefferson et Londres, McFarland & Company, Inc., Publishers, p. 31-51.
- CALLEJA, Gordon (2011). *In-Game : From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press, 240 p.
- DELFORCE, Bernard. (1996). « La responsabilité sociale du journaliste : donner du sens », *Les Cahiers du journalisme*, n°2 (décembre), p. 16-32.
- ERMI, Laura et Frans MÅYRÅ. (2005). « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion », *Changing Views : Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, sous la direction de S. de Castell et J. Jenson, p. 15-27.
- ESKELINEN, Markku. (2001). « The Gaming Situation », *Game studies*, vol. 1, n° 1 (juillet), [En ligne], <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (Page consultée le 20 février 2012)
- FRANÇOIS, Sébastien. (2009). « La participation médiatique selon Henry Jenkins (note critique) », *Terrains & travaux*, n° 15, p. 213-224.
- FRASCA, Gonzalo. (1999). « Ludology Meets Narratology : Similitude and Differences Between (video)games and Narrative », *Ludology.org*, [En ligne] <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- FRASCA, Gonzalo. (2003). « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », *Ludology.org*, 13 p., [En ligne], http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf (Page consultée le 20 septembre 2011).
- GARFIELD, Richard. (2000). « Metagames », [En ligne], <http://ludusmechanicus.files.wordpress.com/2009/11/garfield.pdf> (Page consultée le 20 avril 2013).
- GENETTE, Gérard. 1972. *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Poétique », 286 p.
- GENVO, Sébastien. (2005). « Le game design de jeux vidéo : quels types de narration? ». *Ludique.com*, [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/types_de_narration.html (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2006). « Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive de la jouabilité », *Ludovia 2006*, [En ligne], 15 p., http://www.ludologique.com/publis/Ludovia_Genvo_S.pdf (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2008a). « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « Play design », *Colloque ACFAS 2008 : Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, 17 p. [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2008b). « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », *Ludique.com*, [En ligne], http://www.ludologique.com/publis/art_game_design.html (Page consultée le 20 février 2012).

- GENVO, Sébastien. (2008c). « Réflexions ludologiques ». *Médiamorphoses*, [En ligne], n° 22, p. 95-101, <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/28251> (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2011). « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Ludique.com*, [En ligne], 17 p., http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf (Page consultée le 20 février 2012).
- GENVO, Sébastien. (2012). « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Journée d'étude Hommage à Jacques Henriot*, Paris, 04 mai.
- GOFFMAN, Erving. (1991). *Les cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, Coll. « Le sens commun », 573 p.
- GOR-SL. (2011). « Gorean women: haven't we seen them before? », [En ligne], <http://www.gor-sl.com/index.php/topic,9435.msg79290.html#msg79290> (Page consultée le 31 août 2012).
- HARDING, Tobias. (2007). « Immersion Revisited : Role-playing as Interpretation and Narrative », *Lifelike*, sous la direction de Jesper Donnis, Morten Gade et Line Thorup, Copenhague, Projektgruppen KP07, p. 26-33.
- HARVIAINEN, J. Tuomas. (2009). « A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis ». *International Journal of Role-Playing*, [En ligne], vol. 1, n° 1, p. 66-78, [En ligne], <http://journalofroleplaying.org> (Page consultée le 20 octobre 2012).
- HOLTER, Matthijs. (2007). « Stop Saying "Immersion"! », *Lifelike*, sous la direction de Jesper Donnis, Morten Gade et Line Thorup, Copenhague, Projektgruppen KP07, p. 20-22.
- HUIZINGA, Johan. (1951). *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Éditions Gallimard, Coll. « Les Essais, no 47 ». 340 p.
- JENKINS, Henry. (2002). « Game Design as Narrative Architecture ». *MIT : Comparative Media Studies*, [En ligne], <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- JENKINS, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York et Londres, New York University Press, 308 p.
- JONES, Steven E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*, New York, Routledge, 198 p.
- JUUL, Jesper. (1998). « A Clash between Game and Narrative ». *jesperjuul.net*, [En ligne], http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html (Page consultée le 20 janvier 2012).
- JUUL, Jesper. (2001). « Games Telling stories? A brief note on games and narratives ». *Game studies*, vol. 1, n° 1 (juillet), [En ligne], <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- JUUL, Jesper. (2002). « The Open and The Closed : Games of Emergence and Games of Progression », *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, sous la direction de Frans Mäyrä, Tampere, Tampere University Press, p. 323-329.
- JUUL, Jesper. (2010). *A Casual revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, The MIT Press, p. 252.
- LIEBEROTH, Andreas. (2006). « With Role-Playing in Mind : A Cognitive Account of Decoupled Reality, Identity and Experience », *Role, Play, Art : Collected Experiences of Role-Playing*, sous la direction de T. Fritzon et T. Wrigstad, Stockholm, Föreningen Knutpunkt, p. 74-90.
- MONTOLA, Markus. (2003). « Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses », *As LARP Grows Up: The Book from Knudepunkt*, sous la direction de M. Gade, L. Thorup et M. Sander, Frederiksberg, Projektgruppen KP03, p. 82-89.
- MONTOLA, Markus. (2007). « Tangible Pleasures of Pervasive Role-Playing », *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, [En ligne], <http://www.digra.org/dl/db/07312.38125.pdf> (Page consultée le 20 septembre 2012).

- MURRAY, Janet H. (2005). « The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies ». *DiGRA 2005*, 4 p. [En ligne], <http://lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf> (Page consultée le 20 septembre 2011).
- PERRON, Bernard. (2005). « A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », *Changing Views : Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, sous la direction de S. de Castell et J. Jenson, p. 1-10.
- PROULX, Serge et Guillaume LATTZKO-TOTH. (2000). « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n° 2, p. 99-122.
- RICOEUR, Paul. (1983). *Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 404 p.
- RICOEUR, Paul. (1984). *Temps et récit, Tome 2 : La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 298 p.
- RICOEUR, Paul. (1985). *Temps et récit, Tome 3 : Le temps raconté*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 533 p.
- RICOEUR, Paul. (1990). *Soi-même comme un autre*, Paris, Éditions du Seuil, Coll. « Essais », 425 p.
- SIANG ANG, Chee, Panayiotis ZAPHIRIS et Stephanie WILSON. (2010). « Computer Games and Sociocultural Play : An Activity Theoretical Perspective ». *Games and Culture*, vol. 4, n° 5 (octobre), p. 354-380.
- SIMONS, Jan. (2007). « Narrative, Games, and Theory ». *Game studies*, vol. 7, n° 1 (août), [En ligne], <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> (Page consultée le 20 septembre 2011)
- SIXMA, Tjarda. (2009). « The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play », *Journal of the Virtual World Research*, vol. 1, n° 3 (février), 18 p. [En ligne], <https://journals.tdl.org/jvwr/article/view/330/436> (Page consultée le 20 septembre 2012).
- THON, Jean-Noël. (2008). « Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept », *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, sous la direction de Olli Leino, Hanna Wirman et Amyris Fernandez, Rovaniemi, Lapland University Press, p. 29-43.
- WHITE, William J. et al. (2012). « Role-Playing Communities, Cultures of Play and the Discourse of Immersion », *Immersive gameplay : Essays on Participatory Media and Role-Playing*, sous la direction de Evan Torner et William J. White, Jefferson et Londres, McFarland & Company, Inc., Publishers, p. 71-86