

Bref essai d'interprétation de trois présences de la mort dans le jeu vidéo

Gilles Ernst

Volume 28, numéro 2, 2016–2017

Mort, jeux vidéo et mondes virtuels

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1040192ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1040192ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université du Québec à Montréal

ISSN

1916-0976 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Ernst, G. (2016). Bref essai d'interprétation de trois présences de la mort dans le jeu vidéo. *Frontières*, 28(2). <https://doi.org/10.7202/1040192ar>

Résumé de l'article

Cette étude analyse trois représentations de la mort dans les jeux de combat, de tir, de science-fiction, de courses automobiles, d'horreur ou de guerre. La première, qui retient le plus l'attention parce qu'elle est l'événement majeur de l'intrigue, est celle de la mort *stricto sensu* (partie 1). Avec sa cruauté, sa fréquence, l'énergie qu'elle mobilise chez le joueur, le bénéfice qu'elle lui apporte et les risques qu'elle lui fait courir, cette première mort est la « mort-reine » des jeux. La partie 2 traite du redoutable personnage de la mort, tantôt asexué (squelette armé d'une faux), tantôt sexué (femme vêtue de noir, guerrier). La partie 3 aborde la représentation des morts : simples revenants, morts-vivants, zombies ou autres créatures monstrueuses. L'étude montre que les jeux vidéo constituent un bon exemple du recyclage contemporain de certaines traditions mythologiques et eschatologiques de la civilisation occidentale.

Articles

Bref essai d'interprétation de trois présences de la mort dans le jeu vidéo

Gilles ERNST

Professeur émérite de littérature française du 20^e siècle, Université de Lorraine à Nancy, France

Résumé

Cette étude analyse trois représentations de la mort dans les jeux de combat, de tir, de science-fiction, de courses automobiles, d'horreur ou de guerre. La première, qui retient le plus l'attention parce qu'elle est l'événement majeur de l'intrigue, est celle de la mort *stricto sensu* (partie 1). Avec sa cruauté, sa fréquence, l'énergie qu'elle mobilise chez le joueur, le bénéfice qu'elle lui apporte et les risques qu'elle lui fait courir, cette première mort est la « mort-reine » des jeux. La partie 2 traite du redoutable personnage de la mort, tantôt asexué (squelette armé d'une faux), tantôt sexué (femme vêtue de noir, guerrier). La partie 3 aborde la représentation des morts : simples revenants, morts-vivants, zombies ou autres créatures monstrueuses. L'étude montre que les jeux vidéo constituent un bon exemple du recyclage contemporain de certaines traditions mythologiques et eschatologiques de la civilisation occidentale.

Mots-clés: mort; personnage de la mort; Au-delà; monstre; violence; visualisation

Abstract

This study analyses three representations of death in fighting, shooting, science fiction, car-racing and war games. The first one, the focus of most of our attention because it is the major event in the plot, is that of death stricto sensu (Part 1). With its cruelty, its frequency, the energy it requires, the benefits that it brings to the player and the risks that it compels him to take, this first death is the “death-queen” of games. Part 2 deals with the formidable character of death, sometimes asexual (a skeleton armed with a scythe), sometimes gendered (woman dressed in black, warrior). The 3rd part deals with the representation of the dead: ghosts, the living dead, zombies and other monstrous creatures. The study shows that video games make up a good example of contemporary recycling of certain mythological and eschatological traditions from the Western world.

Keywords: death personification ; the Great Beyond ; monster ; violence ; visualisation

Au gamer Frédéric P., sans qui cette étude n'eût pu être faite.

Au regard de ceux qu'intéresse la représentation de la mort, les jeux vidéo dits de combat, de tir, de science-fiction, de courses automobiles, d'horreur ou de guerre, caractérisés par une densité « thanatique » absente des autres jeux¹, offrent un exemple assez intéressant d'exploitation de la polysémie du mot « mort ».

Selon l'article (féminin ou masculin) et l'appartenance référentielle (nom commun ou propre), ce monosyllabe a en français au moins trois acceptions. Il y a d'abord, seul sens concret du terme, *la mort*, événement ou « instant mortel » achevant la vie (Jankélévitch, 1977, p. 27) quelles qu'en soient les modalités ou les causes. Il y a ensuite *la Mort*, figure plus ou moins anthropomorphe ennoblie par la majuscule, « personnification de la Puissance qui tue » (Guiomar, 1967, p. 10), fréquente dans certains systèmes eschatologiques et dans les productions de l'imaginaire (légendes et mythes). Parce qu'il est rare que l'exploration du champ sémantique de « mort » ne débouche pas sur le peuple de l'Au-delà, « noyau dur [...] de toute socio-anthropologie de la mort » (Brohm, 2008, p. 90), vient enfin *le mort*, terme qui, abstraction faite de son sens premier (le cadavre), désigne un être ressemblant plus ou moins aux humains et sensé exister dans un espace-temps jouxtant le monde terrestre et d'où il demeure selon les cas plus ou moins en relation avec les vivants.

À des degrés différents, les jeux mentionnés plus haut mettent en scène, quelquefois dans un même opus, ces trois modes de présence. Événement majeur de l'intrigue, traduite sur l'écran par un coup porté à un adversaire éliminé plus ou moins brutalement (notamment dans les jeux de combat, de tir ou de guerre), la mort *stricto sensu* est celle qui retient le plus l'attention. Avec sa cruauté, sa fréquence, l'énergie qu'elle mobilise chez le joueur, le bénéfice qu'elle lui apporte et les risques qu'elle lui fait courir, elle est la mort-reine des jeux. La mort en grand « M » n'y est pourtant pas négligeable. Elle apparaît soit sous son aspect asexué (squelette armé d'une faux), soit sous la forme d'une figure sexuée (femme vêtue de noir, guerrier). Elle est, sauf exception, redoutable. Et tout aussi terrifiants sont les morts. Représentés d'emblée comme des êtres non sédentaires de l'Au-delà, donc prompts à envahir le monde des vivants, les morts comprennent toute une série de « monstres » polymorphes portant les attributs de la Mort : simples revenants, morts-vivants, zombies ou autres « sous-vivants² ».

On a *a priori* un bon indice de l'attrait de cette mort tridimensionnelle sur le *gamer* (le joueur, dans le jargon largement anglicisé des jeux) avec la fréquence du mot *Death* (la Mort) ou *dead* (adjectif ou adjectif substantivé) dans les titres. Dans l'histoire des jeux, *Death* surgit très tôt, avec *Death Race*, jeu d'arcade (machine à sous installée dans les lieux publics, comme le flipper) mis sur le marché en 1976, quatre ans seulement après *Pong* qui, comparé à lui, avait l'air d'un jeu de marelle puisqu'il était construit sur le modèle du tennis de table. Rien de tel dans *Death Race* le bien nommé (« Course à la mort »). Décalqué de *Death Race 2000*, film de science-fiction sorti en 1975³, il est l'ancêtre d'une longue lignée de simulations de courses automobiles de bout en bout meurtrières où entrent dès 1997 *Grand Theft Auto*⁴ et *Carmageddon*⁵. Avec son écran noir où courent de petites créatures minuscules comme des fourmis, que la voiture du joueur écrase d'un clic et qui lancent un cri strident avant de se transformer en... stèles funéraires cruciformes, cette hécatombe au cimetière fait scandale à l'époque. On voit dans ce jeu une apologie du meurtre et une profanation d'un lieu en principe sacré, deux traits qui lui valent alors d'être retiré de la vente.

Le temps a passé depuis cette première controverse qui en a appelé bien d'autres⁶. Et la définition des jeux devenus plus individuels (le jeu d'arcade était public, le jeu sur ordinateur ou console se pratique plutôt chez soi, seul ou avec des proches, ou encore en ligne), n'a cessé de s'affiner au fur et à mesure qu'ils gagnaient en inventivité et diffusion. *Death* ou *Dead* n'a cependant rien perdu de son éclat. À l'heure qu'il est, on ne compte d'ailleurs plus les titres qui en font mention. Souvent complété par des déterminants (*The Black Dead*, *The Walking Dead*, *The House of the Dead*, *Left 4 Dead*, *Death Space*, *Death Jr*) ou relayé par des termes approchants (*Mortal Kombat*) ou synonymes (*Doom*, « ruine », « désastre »), le mot vaut de l'or pour l'industrie des jeux. Et fait office de sésame pour les joueurs auxquels il donne accès à un monde *noir*, tantôt virtuel, non réel⁷ et pourtant proche du réel par ses effets, tantôt plus ou moins imaginaire et – donnée à ne pas perdre de vue – en principe jamais pris au sérieux. Si prenant et immersif qu'il soit, le plus sanglant des jeux vidéo demeure en effet un jeu et relève en tant que tel de la définition classique des jeux : gratuité, fiction, goût du risque simulé, divertissement⁸.

La présente étude, fondée sur quelques cas estimés probants, se propose d'analyser ces trois versions de la mort vidéoludique. Sauf à rappeler ses caractères principaux, on ne s'attardera pas trop sur la mort proprement dite : elle n'est que trop connue. On insistera en revanche un peu davantage sur la représentation ludique de la Mort et des morts. Moins abordée dans les *game studies* (étude sur les jeux), elle permettra de vérifier que les jeux, vus comme un bon exemple de recyclage contemporain de certaines traditions mythologiques et eschatologiques relatives à la « mort-en-personne » et à l'« Au-delà »⁹, sont par rapport à ces traditions ce qu'ils sont par rapport au cinéma, un « art d'emprunt » (Jolival, 1994, p. 44).

Les deux morts du joueur

Il y a deux types d'imitation de la mort *stricto sensu* dans les jeux : celle du joueur « tué » par un personnage et celle du personnage « tué » par le joueur. On nommera la première « *extraludique* » car elle expulse le joueur de la partie et marque l'arrêt de celle-ci ; et la seconde, « *intraludique* » parce qu'elle est une constituante fondamentale du jeu. La première n'est en général que provisoire, alors que la seconde, qui est un fait acquis, permet de progresser dans le jeu.

La mort « *extraludique* »

La « mort » du joueur est fonction de deux facteurs : le niveau de difficulté du jeu et le degré de compétence du *gamer*. Elle est infligée par un simple agent mortifère (zombie, soldat ennemi), ou par un *boss* (chef), adversaire plus redoutable que les autres, posté souvent en fin de niveau. Toujours programmée mais toujours évitable, elle est le défi lancé au joueur (voir la bande annonce de *Dark Souls 1* : « Préparez-vous à mourir »), ou, si l'on veut, son *Memento mori* (« Souviens-toi que tu vas mourir »). S'il succombe sous ses coups, son malheur est comparable au « Tilt » du flipper ou au *Game over* (« Partie close ») des vieux casse-briques. Mais le fameux « *die and retry* » (« Meurs et essaye de nouveau ») le prouve, le drame de la mort appelle la résurrection.

Encore faut-il tirer parti de la résurrection. De là la tension du joueur qui, ne disposant que de « points de vie » en nombre limité, perdables à la moindre erreur, a toujours le regard fixé sur le décompte figurant dans certains jeux dans le haut de l'écran. Ce décompte est un peu son *Atropos*¹⁰. N'étant jamais à court d'idées, les concepteurs de jeux ont d'ailleurs créé récemment la « mort permanente » (*Permadeath*, en abrégé : *PD*), qui, sans clore le jeu, oblige le vaincu à s'incarner dans un autre personnage. Bon exemple de cette innovation, *ZombiU* où, dans Londres livré aux zombies (qui, hommage à la monarchie, épargnent quand même Buckingham Palace où le médecin de la reine a la clé de l'énigme), le *gamer* mis dans la peau d'un des survivants peut être tué par un zombie, devient lui-même zombie mais renaît sous un autre survivant avec son

équipement rudimentaire du début et avec l'obligation de tuer le zombie qu'il était devenu. Pour certains joueurs, la *PD* est évidemment le beau risque par excellence. Elle donne une maîtrise en comparaison de laquelle le savoir-faire des autres joueurs est celui des novices. Lesquels novices n'auront de surcroît pas la chance de pratiquer le *New Game Plus* qui consiste à recommencer la partie mais avec les acquis de la première et un niveau de difficulté supérieur.

La mort « intraludique »

Dans la réalité, on meurt pour des causes « endogènes » ou « exogènes » (Thomas, 1988, p. 38-39), par épuisement programmé des forces vitales (mort « naturelle »), ou avant l'heure, quand la mort est due notamment à l'accident, à l'assassinat, aux épidémies, à la guerre, etc. La mort « naturelle » présentant peu d'intérêt pour le joueur, ce sont donc les catégories de mort violente que privilégient les jeux où, le mouvement de la cible déclenchant instinctivement la riposte, la règle est le plus souvent : « Tue tout ce qui bouge¹¹. »

Les exemples ne manquent pas. En voici deux ou trois. À commencer par celui de la célèbre série des *Sims*. Au début assez discrète sur les causes de la mort, elle inclut de plus en plus les électrocutions, incendies ou noyades, tous accidents tragiques que le joueur devenu fonctionnaire municipal (ce qui change des bourreaux des autres jeux), doit gérer du mieux qu'il peut. Plus parlant encore est *Heavy Rain*. Illustrant au plus haut point le phénomène d'hybridation (échange d'un genre à l'autre) qui caractérise de plus en plus les jeux, *Heavy Rain* mêle deux « styles » également noirs : celui qui est emprunté au film d'horreur pour la scène où la journaliste Madison Paige, ligotée sur une table, est torturée par Adrian Baker, chirurgien sadique ; et celui qui s'inspire du film policier puisqu'on (la journaliste, le père d'une victime, un agent du FBI, l'inévitable détective privé et naturellement le joueur) y traque un maniaque qui tue de jeunes garçons, ensuite jetés à l'eau. Étant aussi un esthète délicat, ce nouveau Landru décore le cadavre d'une orchidée et d'un origami (cocotte en papier, bien connue des Japonais).

Il y a enfin, et surtout, la mort des jeux de guerre. Avec plus ou moins de cruauté, ils parcourent toute la gamme des grandes batailles, depuis celle de Troie jusqu'aux deux dernières guerres mondiales, en adaptant chaque fois le graphisme aux circonstances historiques : *Battlefield I* reconstitue fidèlement les lieux de la guerre de 1914-1918 avec les combats en forêt d'Argonne, sur le canal de Suez, autour d'Amiens et dans le Sinaï ; *Battlefield 1943*, mis sur le marché en 2009, a pour toile de fond la guerre américano-japonaise de 1942-1943 (îles de Wake Island, Iwo Jima et Guadalcanal), et pour héros, les « Marines » délogeant les Japonais des îles du Pacifique. *Battlefield 1943* a la note 16 dans le classement *PEGI*¹² qui, le déconseillant aux jeunes joueurs, souligne sa « *realistic looking violence* ». Ce réalisme est tout aussi violent dans les jeux reflétant une actualité plus immédiate, comme *Full Spectrum Warrior* (2004), où il suffit de remplacer Zekistan, lieu de l'action, par Pakistan pour deviner que l'action consiste à éliminer les terroristes d'Al Qaïda et autres talibans. Inutile de préciser, vu que la chose est fréquente dans ce type de jeu, quelle cause et quel pays l'emportent. Ni quelles morale et idéologie simplistes s'affichent sur l'écran où le Mal toujours hideux, toujours protéiforme est toujours éradiqué, tandis que le Bien, obligatoirement beau et à visage unique, est nécessairement victorieux. Ce n'est au demeurant pas nouveau : dans le vieux *Wolfenstein* (1992) déjà, le bon soldat des troupes alliées refaisant l'Histoire arrivait à exécuter Hitler qu'il finissait par trouver dans son palais dédalique après avoir éliminé un à un ses séides, parmi lesquels apparaissaient les sinistres médecins d'Auschwitz parfaitement reconnaissables, même avec des manies différentes.

Trait commun à tous ces cas, comme d'ailleurs aux deux autres modes de présence de la mort, le double statut du joueur qui, agressé/agresseur, réagit tantôt par un simple « pointer-cliquer » (la cible proprement néantisée disparaît instantanément de l'écran) ; tantôt, et de préférence, par blessure individuelle ou collective infligée lors d'un combat où son *modus operandi* dépend de la panoplie d'armes offensives et défensives mises à sa disposition. Selon qu'il jouera à *League of*

Legends (adversaire abattu en un éclair) ou à *Mortal Kombat X* (décapitations, corps coupés en deux, têtes qui sautent d'un coup de poing et viscères jaillissant du ventre), il pourra ainsi tuer par balle, brûler, démanteler, hacher menu, transpercer, décapiter, pulvériser ou éviscérer.

Rappelons enfin que chacune de ces mises à mort est payante. Aux « cinq plaisirs » du joueur¹³, il convient donc d'ajouter celui des *XP*, points d'expérience, celui des *frags* (nombre d'ennemis abattus¹⁴), ou celui des « âmes » (*Dark Souls 3*). La notion de gain étant inhérente à toute espèce de jeu, il n'y a rien d'anormal à cela. Reste que ces massacres, où la mort répétée et banalisée finit par n'être qu'un élément « comptable » (Tremel *et al.*, 2010, p. 35), sont devenus la règle dans les dix dernières années.

La Mort

Avec la mort en grand « M », les jeux vidéo convoquent une vieille connaissance. Elle a dû naître dès que l'homme, se séparant de l'animal, a eu conscience de sa mortalité (nécessité biologique du devoir-mourir) : il fallait bien trouver un coupable pour la tragédie absolue. Il y a cependant une grande différence entre un coupable masqué et un coupable parfaitement identifié. À prendre pour repère l'eschatologie gréco-latine, on constate que la Mort apparaît relativement peu chez les Grecs où elle symbolise avant tout l'inéluctabilité de la mortalité. Dans la *Théogonie* d'Hésiode, elle est fille de la Nuit qui l'a engendrée seule. Elle a nom *Moros*, le Destin. Ses deux fils, *Hypnos*, le Sommeil, et *Thanatos*, la Mort, n'ont rien en commun, sinon le pouvoir d'endormir : chaque soir avec le premier, pour l'éternité avec le second. Même relative discrétion dans la civilisation romaine où *mors* n'est pas un nom de divinité mais un nom commun désignant le mourir ou le mort. Seul *Morta*, nom latin de l'*Atropos* grecque, annonce celle que le christianisme appelle la Mort¹⁵. Car c'est avec cette religion que la Mort entre vraiment dans l'eschatologie de l'Occident chrétien. Porteuse de la dernière épreuve de la vie, elle chevauche notamment un des quatre chevaux de l'Apocalypse, « verdâtre¹⁶ » comme le cadavre. Elle est cependant vaincue par le Christ quand, à la fin des temps, il terrasse en elle son « dernier ennemi¹⁷ ».

Tel est, rapidement esquissé, le contexte donnant naissance à l'iconographie de la Mort dans les civilisations occidentales. Elle y oscille entre l'horreur et l'acceptable, entre, d'un côté, le cadavre plus ou moins pourrissant de certaines peintures macabres¹⁸ et, de l'autre, le fameux squelette¹⁹. Le squelette (du grec *skelettos*, sec) qui s'impose à partir du 13^e siècle²⁰ suscite moins de frayeur. Délesté des chairs putrides, il a quelque chose de propre, même avec la faux, attribut-instrument que les célèbres *Triumphes de la Mort*, peintures venues d'Italie (ou les non moins célèbres *Danses macabres* qui ornent les murs des églises du nord de l'Europe), ne manquent pas de mettre entre les mains de celle qu'en langage populaire on appelle la « Camarde²¹ » et que les joueurs nomment la « Faucheuse » (même familiarité, quoique mêlée d'effroi, dans l'anglais *Grim Reaper*, « sinistre moissonneuse »). Dans la vaste galerie des personnages eschatologiques ou mythologiques qui est la leur, les créateurs des jeux n'ont eu aucun mal à réquisitionner cette grande figure. Non sans apporter à son portrait quelques nuances.

Celle, déjà, qui a trait au sexe et varie selon les langues. Le personnage est féminin dans les *Sims* francisés, et masculin dans *Darksiders 2* où il s'appelle *Death*. Seconde variante, les liens de parenté. À la différence du *Thanatos* grec, la Mort chrétienne a des serviteurs (le Temps rythmant son retour au fil des jours) ou des alliés (le premier est Satan qui tente les hommes jusque dans l'heure de leur mort), mais pas de famille. Avoir frères, soeurs ou enfants lui donnerait un côté incompatible avec sa sombre grandeur. Les jeux font néanmoins quelquefois exception à la règle. Ainsi *Death Jr* où elle a un fils sans qu'on sache qui est le père. Il faut souvent se méfier des enfants nés d'une mère quasi divine et sans père connu : Éros-Cupidon, fils d'Aphrodite-Vénus, cause, on le sait, bien des malheurs. De même le sinistre petit garnement vêtu de haillons de *Death Jr*, qui a

kidnappé nombre d'âmes que le joueur doit s'efforcer de libérer. Au fond, ce *Death Jr* est un méchant farceur. Il prouve que la Mort aime de temps à autre jouer de mauvais tours aux humains.

Changement de tempérament et de sexe dans les *Sims* et *Darksiders 2*. Dans les *Sims* elle porte capuche (faut-il vraiment rappeler que les morts de l'*Odyssee* sont des « têtes sans force²² » ?), et, vêtue d'une longue robe grise et armée d'une faux, se montre plutôt accommodante. Elle a son manoir dans la cité, de style vaguement victorien, squatte le logement laissé vacant par les morts, peut sur demande et contre paiement faire revenir certains sous forme de spectres, aime les fleurs (les chrysanthèmes, naturellement), et négocie volontiers quelque arrangement avec les habitants de la ville pour peu que ceux-ci acceptent de jouer avec elle à un de ses jeux préférés. *Darksiders 2* est, autre variante fréquente dans les jeux, de type plus épique. Plus exactement, ce second *Darksiders* ouvre sur cette fresque entre toutes cataclysmique du monde de l'Apocalypse indirectement combiné avec celui d'autres mythologies où les dieux ont des ascendants et des descendants : *Death*, adulte, y est le frère de *War*, la Guerre (l'Arès des Grecs ou le Mars latin ?). Monté sur le fameux cheval biblique dont la crinière verte s'agite sous les grands vents – la couleur de cette crinière est sujette à grand débat chez les casuistes vidéoludiques dont certains opinent qu'elle est bleu-turquoise –, il a une tête de mort qui frappe par sa mâchoire allongée (comme chez les Néanderthaliens ?) et ses globes oculaires en amande. Dans le cadre d'une intrigue de roman-fleuve (autre constante des jeux qui multiplie les épisodes et, partant, les niveaux), il a, notamment, pour tâche de venger l'honneur de son frère qui a dans le premier *Darksiders* été accusé d'installer le Mal sur terre. Symbole d'une éthique pour le moins très rudimentaire, *Death* incarne donc le Bien ; mais comme restaurer le Bien équivaut aux travaux d'Hercule, il a grand besoin de sa faux gigantesque, de ses marteaux et de ses massues pour tuer les divers monstres à tête de mort dont le thorax ouvert laisse échapper l'inévitable jet de sang. Raison pour laquelle le jeu est d'ailleurs déconseillé aux jeunes joueurs qui, on s'en doute, ne manqueront pas d'y jouer.

Le peuple des ténèbres

Dans les jeux vidéo, la Mort a son « personnel » (comme on parle du personnel d'une entreprise) qui vit dans un monde moins proche du réel et néanmoins pas totalement inventé. C'est celui de l'Au-delà, dénomination marquant qu'il n'existe que par rapport à un En-deçà qu'il prolonge *quelque part*, dans un espace affecté à ceux qui ont « survécu » à la fin de la vie et sont, par exemple dans l'eschatologie chrétienne, logés dans une zone claire (le paradis des élus) ou sombre (l'enfer des damnés).

Le pays des morts

L'Au-delà des jeux est en général réduit à cette seconde zone. Celle-ci correspond à l'enfer du célèbre triptyque de Bosch²³, mais, du fait qu'elle bouge sur l'écran, en plus animé et sans en avoir nécessairement le symbolisme chrétien. Elle n'est séparée du monde des vivants que par un portail. Il suffit de pousser ce portail pour que l'Au-delà soit accessible ou déborde sur le monde des vivants. Cette distinction n'est pas mineure. Elle entraîne deux opérations radicalement opposées pour le joueur. Dans le premier cas, devenu mobile, il ira dans l'Au-delà (descente dans un enfer plus ou moins christianisé ou découverte du lieu des morts ordinaires, sans signification religieuse particulière) ; dans le second, restant statique, il verra l'Au-delà envahir la terre avec la Mort et les différentes catégories des morts terrifiants. Et alors, il devra affronter le chaos sur terre, mission qui lui paraîtra peut-être plus dangereuse que la première.

On ne mentionne que pour mémoire la descente en enfer strictement dite. Elle apparaît par exemple dans *Dante's Inferno*, inspiré assez librement de l'oeuvre qu'on devine et où le joueur-poète, déplacé en Palestine lors d'une croisade, y perd la foi au contact de prisonniers musulmans

et est pour son apostasie condamné à se rendre en enfer. Il y rencontre d'autres grands pécheurs, ainsi que l'inévitable Lucifer. Proche de ce type de jeu, du moins pour le motif de la descente dans les profondeurs infernales, est *The Binding of Isaac* où le fils d'Abraham, poursuivi contre toute attente par sa mère qui n'est pas juive mais déjà chrétienne et a reçu du Ciel l'ordre de l'immoler pour le punir de ses péchés (on ne commente pas les libertés prises avec la Bible et avec la chronologie), échappe à la cruelle en se réfugiant dans des profondeurs labyrinthiques où il ne rencontre que des larves. Ces voyages chez le diable sont en principe toujours couronnés de succès puisque le joueur dispose de l'équipement adéquat (épées, arcs, bombes incendiaires, dagues, haches ou armes de tir) et d'un nombre suffisant de talismans et autres potions magiques pour que son exploration ne tourne pas au fiasco.

Plus intéressant, parce que fondé non sur une incursion en enfer mais sur une excursion chez les morts, est *Grim Fandango* (1998). « Remastérisé » (numérisé) en 2015, *Grim Fandango* s'inspire à la fois de la mythologie aztèque et de l'eschatologie chrétienne. Bien que située au « Pays des morts » (le *Mictlan* aztèque, réservé aux défunts ordinaires), l'intrigue se déroule en fait dans un lieu de transit qui n'est plus le monde de la vie et pas encore celui des morts. Arrivés du « Pays des vivants » avec un pécule destiné à faciliter leur voyage vers l'ultime demeure (certains sont riches, d'autres, pauvres), ces « mal morts²⁴ » vont demeurer quatre ans dans ce sas, le temps que se ferme la porte de leur ancienne vie et que s'ouvre celle du « Neuvième Monde », deux contraintes parfaitement lisibles dans une géographie oscillant entre illusion et réalité. L'illusion, c'est El Alamaoual, la capitale, ville très moderne, avec ses gratte-ciel, ses bureaux, ses bars, sa gare, ses docks, ses tripots, son casino et même son champ de courses (le « félinodrome » où galopent les chats). La réalité, c'est d'abord un peuple de squelettes ; ce sont ensuite des endroits sinistres où certains expient déjà leurs fautes (la « Mer des Lamentations », la « Forêt pétrifiée », la zone des tremblements de terre sur laquelle règne *Mitlantequhli*, le dieu aztèque de la mort) ; et c'est par dessus tout un calendrier soulignant d'un trait rouge la plus importante festivité de la ville, ce célèbre « Jour des morts » du 2 novembre²⁵, qui donne lieu à un défilé carnavalesque.

Transporté dans ce Mexique d'outre-tombe, architecturalement partagé entre le style aztèque et celui des années trente, le joueur incarne Manuel Calavera²⁶, employé d'une agence de voyage (la DDM, Département de la Mort). Amusant avatar du nautonnier infernal Charon, Calavera a charge de conduire les morts vers le « Neuvième Monde ». Seule différence avec Charon, d'illustre naissance car fils de la Nuit, Calavera est un simple mortel, condamné à cause de ses fautes à travailler – durement, car la concurrence fait rage – pour ses clients auxquels, quand ils sont assez fortunés, il procure les billets d'une sorte de TGV, (le « Neuf Express »), les moins nantis prenant l'autobus ou cheminant à pied.

Grim Fandango est en somme un bon exemple d'une moderne « catabase » (descente chez les morts). Plus documenté que *Dante's Inferno*, servi par un graphisme très soigné²⁷, le jeu réactualise à l'usage du grand public le vieux *topos* d'un monde des morts paradoxal, à la fois rassurant et inquiétant, peuplé d'êtres qui sembleraient encore vivants si, précisément, ils n'avaient perdu la force de la vie. Dans l'échantillonnage de notre étude, *Grim Fandango* constitue néanmoins une exception, les autres jeux préférant exploiter un autre *topos*.

Les « nécromorphes »

Selon ce second *topos*, les morts, se vengeant d'avoir perdu la vie, ne laissent jamais les vivants en paix. Freud (édition de 1967, p. 72) en a daté l'origine en remarquant que dans la mentalité primitive les morts sont toujours des tueurs de vivants. Les habitants de l'Au-delà vidéoludique sont ces morts agressifs. Il ne s'agit toutefois pas de morts ordinaires comme dans *Grim Fandango*, mais d'une d'aristocratie noire à la tête de laquelle se trouve la Mort qui vient tantôt seule, tantôt accompagnée de ses vassaux choisis selon deux critères : leur aspect terrifiant et leur agressivité.

Les autres créatures escortant la Mort sont-elles moins féroces ? Rien n'est moins certain. Pour première preuve, ces « nécromorphes » apparus en 2008 dans le premier *Death Space*. Leur nom, composé à partir du grec *morphé* et *nekros*, indique qu'ils ont simplement la forme des morts. Mais ils sont en réalité nés de ce qu'il faudrait nommer la « *nécrogenèse* » puisqu'ils sont « bricolés » (comme, évidemment, dans le roman bien connu de Mary Shelley !) à partir de divers morceaux de cadavres humains et animaux réassemblés, ce qui est bien commode et permet toutes les fantaisies : l'un a une tête humaine pourvue de crocs allongés et se sert de ses bras pour avancer et de sa queue de scorpion pour attaquer (le *Leaper*, « sauteur », dans le premier *Death Space*) ; l'autre est une chauve-souris ou une pieuvre (*Death space 2*). Et ils sont naturellement très dangereux, si dangereux même qu'à moins de les démembrer, il est impossible de les détruire.

Comme dans le cas de la Mort, il faut néanmoins ouvrir une parenthèse pour quelques exceptions. Celle, par exemple, du *ressuscité vertueux* que symbolise le si bien nommé *Mister Bones*, « Monsieur Os ». *Mister Bones* dormait tranquillement dans son cimetière jusqu'à ce que l'infâme sorcier Dagouliau, qui veut dominer le monde, l'en tire afin qu'il se mette à son service, ce que *Mister Bones* refuse évidemment, et non sans courir de grands dangers, dont celui de perdre un à un ses os. Relevant de la même veine comique, il y a *Maximo* où le héros éponyme, qui a pour mission de libérer sa fiancée kidnappée par le méchant prince Achille, affronte au niveau trois, titré : *Chaleur mortelle* pour faire peur, une troupe d'homoncules squelettiques marchant par deux et claudiquant comme s'ils étaient ivres.

Ailleurs cependant, la Mort conduit le plus souvent un cortège bien inquiétant. Les démons y figurent au premier rang. Ils ne devraient normalement pas y être puisque leur place est en enfer. Mais comme ils se livrent à de fréquents allers-retours entre leur monde et celui des vivants, ils suivent la Mort partout, en tout temps et sous les apparences les plus diverses. Il arrive même qu'ils transfèrent carrément leur « Pandémonium²⁸ » sur terre ou dans les airs. Dans *Doom*, ils occupent Phobos et Demos, les deux satellites de Mars ; dans *Demon's Soul*, ils sont sur terre pour conquérir le royaume de Boletaria jusqu'à ce que le joueur réussisse à les en chasser. Dans *Chaos Legion*, dont le titre s'inspire peut-être d'un célèbre passage de l'évangile de Marc²⁹, ils ont renversé le calendrier chrétien puisque l'action se passe en l'année 791 du règne de Satan, rude année évidemment pour le héros *Sieg Wahrheit* (Victoire et Vérité, rien que cela !), chargé d'exterminer à l'épée des dizaines de monstres, dont des sortes de formes osseuses se déplaçant comme des crabes.

Si les simples démons et leurs métamorphoses ont de quoi impressionner, que dire de leur maître ? Il est par exemple la star de la série des *Diablo*. Le succès, colossal, de cette série s'explique déjà par l'aura qui le nimbe. Exilé de l'enfer par ses pairs révoltés (tout arrive dans les jeux !), et de surcroît doté de deux frères – l'un, Baal, vient de Tyr et était en tant que dieu phénicien en exécration chez les Hébreux, et l'autre, Méphisto, de la légende de Faust (tout se mélange dans les jeux !) – il doit évidemment être vaincu par celui qui aura assez d'astuce pour le faire. Et cela, non sans surmonter les pièges d'un décor (châteaux, monastères, souterrains, tours de garde et de guet) qui évoque celui des romans noirs anglais (les *Mystères d'Udolphe*, d'Ann Radcliffe ; *Le Moine*, de Lewis).

Pas moins dangereux sont ceux qu'on peut plus généralement appeler les « monstres mortifères ». Ainsi le Nito de *Dark Souls*, dont le nom est celui d'un esprit maléfique de la mythologie préislamique de certaines îles indonésiennes. Il n'a de ressemblance avec la « Faucheuse » que grâce à son énorme faux qui balaye l'espace en tout sens et à l'amas de têtes de mort qui l'ornent par devant. Pour le reste, ce boss est un « je ne sais quoi » parfaitement affreux, ni homme ni bête, sorte de monticule couvert de ce qui pourrait être des poils ou des écailles, et doté d'une bouche découvrant par instants un gosier incandescent. Que ceux qui ont conçu ce personnage y aient pensé ou non (mais qui nous dit qu'ils n'y ont pas pensé ?), Nito symbolise assez bien ce qu'il y a de plus insupportable après le mourir, la décomposition du corps, l'informe, les sanies... Ses

domestiques, nommés les « Serviteurs de la Tombe », sont tout compte fait plus rassurants car, n'étant que des squelettes, ils ressemblent au moins à quelque chose.

Si on laisse de côté des formes élémentaires comme les « esprits » sans corps³⁰, il est en fait très difficile de classer par catégories ces créatures dont le nombre ne cesse de s'accroître. S'agissant de leur origine, certains montrent néanmoins de quelle argile leurs créateurs les ont tirés. Celle, notamment, de la mythologie gréco-latine, constamment remodelée : l'affreuse Chimère³¹ engendre les « chimériens », dangereux virus, dans *Resistance : Fall of Man* (jeu pourtant très « réaliste » avec sa reconstitution à l'identique de la cathédrale de Manchester transformée, au grand dam des anglicans, en champ de bataille occupé par des terroristes) ; et les Stryges suceuses du sang des nouveau-nés³² réapparaissent dans *Dark Souls 3* sur la « Route des Sacrifices » sous forme de monstrueux oiseaux (pigeons ? aigles ?) déployant leurs grandes ailes que le joueur évite difficilement.

Des Stryges aux modernes vampires entrés dans l'Histoire au 19^e siècle avec le personnage qu'on sait, il n'y a qu'un pas vite franchi dans les jeux. On y naît vampire ou on le devient. On naît vampire dans *Castlevania* où triomphe l'incontournable Dracula ; et on le devient dans *Blood Omen : Legacy of Kain*, histoire d'un jeune malheureux assassiné à qui un sorcier offrira la chance de ressusciter sous forme de vampire afin qu'il puisse se venger de ses assassins.

Une place spéciale doit être enfin faite aux zombies. Non ceux de l'amusant *Plantes contre zombies*, permis aux enfants, où on les bombarde avec les graines du potager, mais les vrais, ou plutôt les « vrais faux » puisque les zombies, à l'origine des morts réanimés dans le vaudou haïtien par un sorcier spécialisé³³, sont devenus dans l'univers vidéoludique des personnages un peu « fourre-tout », combinant par « sédimentation » (Coulombe, 2012, p. 14) la terreur qu'inspirent les sinistres « morts-vivants », êtres entre deux mondes, et celle que donnent les vampires. Errant sur la terre, privés de conscience et rendus agressifs par un poison (d'où le nom d'« infectés » qu'on leur donne souvent), ils s'attaquent à tous ceux qu'ils croisent sur leur chemin. Autant dire que leur apparition dans un monde jusque-là paisible et soudain dévasté est un des grands ressorts des jeux. Elle explique le succès de *The Black Death*, beau cas d'anachronisme puisqu'ils propagent la peste noire du 14^e siècle, celui de *The House of the Death (La Maison des morts)*, où on en dénombre dix-huit espèces morphologiquement différentes, ou encore celui de *Left 4 Dead (Laisse pour mort)* où la terrible épidémie qui s'abat sur les États-Unis – à grande catastrophe, grand pays ! –, contraint le gouvernement à regrouper les citoyens restés indemnes dans des forteresses sanitaires, pendant que quatre personnages particulièrement héroïques s'efforcent d'éradiquer le mal.

À parcourir les trois grandes acceptions du mot « mort » dans les jeux, on constate que la présence de la mort, loin de se limiter aux tueries en cascade qui constituent la première cause de leur succès, déborde au contraire largement sur le monde de l'Au-delà. Avec cet « outre-monde », on est la plupart du temps dans un terrain exploré depuis longtemps. C'est normal : si, pour des causes tenant souvent aux bouleversements politico-socio-économiques de l'Histoire, le discours sur la mort fluctue au gré des manières qu'on a de la percevoir, s'il met tantôt en lumière la violence de la mort *stricto sensu* et tantôt la fascination du personnage qui l'incarne, il repose toujours sur quelques « grands invariants » (comme le dit quelque part Louis-Vincent Thomas) qu'il est difficile de changer. Que cela plaise ou non, les jeux reprennent ces vérités de fond.

Inversement, et parce que, comme dit à l'instant, ces « invariants » ne vont jamais sans quelque accent nouveau, il ne convient pas de nier que les jeux marquent un tournant considérable dans la représentation de la mort. Adaptant celle-ci aux attentes de leur public, sensibles aux nouvelles hantises, ils l'ont renouvelée par ajout de figures plus parlantes. Le vieux personnage de la Mort a

de la sorte cédé sa place à *Death Jr*, et le spectre de jadis (on n'ose dire : le bon vieux spectre) la sienne aux « morts-vivants ». Exploitant grâce aux techniques nouvelles toutes les possibilités de la visualisation, les jeux vidéo ont également rendu la mort plus directement accessible. Si accessible même qu'au vu de ce qu'on vient d'affirmer à propos de leur fusion avec le théâtre, il n'est pas exagéré de dire qu'ils ont introduit une véritable révolution dans la manière de la montrer.

Pour peu qu'on la relie à celle de l'ensemble des jeux, cette révolution est susceptible d'avoir des conséquences planétaires. Un monde nouveau est en effet né avec les jeux vidéo. Depuis leur apparition jusqu'à l'heure actuelle, ils n'ont cessé de s'adapter et de se renouveler. Il n'est, pour mesurer l'ampleur de leur évolution, que de comparer telle définition datant de 1994 avec celle qui est posée en 2010. L'une, qui décrit une simple machine gouvernant un machiniste, dit ceci : « Le jeu vidéo est un environnement informatique qui reproduit sur un écran un jeu dont les règles ont été programmées. L'ordinateur compare les actions du joueur avec ces règles, les valide ou les rejette » (Jolivald, 1994, p. 3) ; et l'autre qui fait du jeu « à la fois un objet, une oeuvre de l'esprit, un domaine technique, économique et culturel, ou encore une industrie, voire un art en cours de constitution » (Blanchet, 2010, p. 21), peint un univers complexe et en accroissement constant.

Cet univers a en France ses salons (*Games Week*), sa presse hautement spécialisée, sa chaîne de télévision (*Nolife*, créée en 2007 à Paris, dont le slogan : « Y a pas que la vraie vie dans la vie ! » est un véritable pied de nez au malheur présumé des « *No Life* »), ses sites internet, ses forums, sa bibliographie (plus de mille titres déjà à la Bibliothèque nationale de France !), ses succès de librairie (*Diablo* a suscité toute une littérature, le livre annonçant *Dark Souls 3* a été épuisé en deux mois), ses championnats, ses best-sellers (voir avec quelle frénésie le même *Dark Souls 3* était attendu en France au début de 2016). Est-ce dans ces conditions porter trop d'attention aux jeux vidéo que de penser qu'ils contribuent à diffuser et à enrichir la culture de la mort ?

Notes

[1] Il s'agit des jeux de simple divertissement, tel l'innocent *Candy Crush* où on combat des bonbons avec d'autres bonbons ; des jeux de sports ; des jeux d'aventure centrés sur la résolution d'énigmes (bon exemple avec *Myst*, où l'île du même nom, pleine de manuscrits à déchiffrer, sert de piste d'envol pour des mondes étranges) ; et enfin, méritant une place à part, du vaste sous-continent des « jeux sérieux » (*serious games*), lui-même distribué en genres secondaires dont chacun a un objectif particulier qui est tantôt pédagogique (enseigner une discipline précise), tantôt culturel (rafraîchir les notions d'histoire, découvrir le monde), tantôt encore intellectuellement « énergisant » dans le cas des séniors voulant stimuler leurs facultés cognitives, voire franchement thérapeutique avec les jeux destinés à dépister et à traiter la maladie d'Alzheimer.

[2] Terme emprunté à la classification des morts établie par Louis-Vincent Thomas (1984, p. 187) où il désigne, parmi les « *méta-vivants*, ou vivants hors la vie », ceux qui « existent à peine ».

[3] Ce film de Paul Bartel, dont l'action se situe à un moment où la terre entière, touchée par une catastrophe survenue en 1979, est sous la domination d'un dictateur unique, met en scène une course automobile menant les concurrents de l'est à l'ouest des États-Unis et où, pour gagner, tous les coups sont permis.

[4] Dans *Grand Theft Auto*, qui se déroule dans plusieurs villes américaines parfaitement identifiables, le joueur qui se déplace souvent en voiture choisit de s'intégrer dans un des quatre

gangs qui veulent faire la loi et dans lesquels il ne devra pas hésiter à commettre des assassinats, des vols, etc.

[5] Nommé en « hommage » à Armageddon, colline de Galilée devenue synonyme de la défaite du Bien face au Mal (parce qu'en 609 avant J.-C. le roi hébreu Josias y fut battu par le pharaon), *Carmageddon* met en scène une course de voitures où le conducteur écrase tout ce qui lui barre la route, les voitures concurrentes avec leur conducteur, les piétons dont le sang gicle sur ses roues.

[6] Voir notamment à ce sujet, comme bonne synthèse, *L'Histoire des jeux vidéo polémiques* (tome I : *Jeux de course/action et jeux érotiques* ; tome II : *Jeux de torture et jeux d'horreur*), de Benjamin Berget, Houdan, Éditions Pix'n Love, 2013 et 2014.

[7] Le virtuel, qui désigne quelque chose qui pourrait seulement ou éventuellement être possible, « veut faire croire que ce qui n'existe pas existe », Philippe Coiffet, *Mondes imaginaires. Les arcanes de la réalité virtuelle*, Paris, Hermès Éditeur, 1995, p. 31, cité par Mélanie Roustan (2003, p. 13).

[8] On ne peut, sur ces deux points, que renvoyer aux deux ouvrages très classiques : celui de Roger Caillois (1992) et celui de Johan Huizinga (édition de 1988).

[9] En l'occurrence, et pour ne pas alourdir la démonstration, celles de la mythologie gréco-latine et celles de l'eschatologie chrétienne.

[10] *Atropos*, ou l'« Implacable », est une des trois Moires (les Parques chez les Romains) qui coupe le fil de la vie.

[11] Traduction, par nous, de : « *Töte alles was sich bewegt* », Christian Wessely, 1997, p. 188.

[12] PEGI, *Pan European Game Information*, fondé en 2003 et basé à Bruxelles, est un organisme destiné à l'information des consommateurs. Il classe les jeux, en fonction de leur degré de violence, entre 16 et 18 sur une échelle commençant par 3. Les degrés 16 et 18, réservés aux adultes, correspondent aux meurtres et aux blessures graves, accomplis avec des armes diverses.

[13] Ces « cinq plaisirs » sont la « compétition », l'« accomplissement », la « maîtrise du système », le « récit » et le « spectacle ». Voir Alain et Frédéric Le Diberder, 1998, p. 136-139.

[14] Le mot est inspiré par la guerre américaine au Vietnam, où les troupes utilisaient les sinistres bombes à fragmentation.

[15] Voir, de l'auteur de cet article, l'entrée « Mort », dans *Dictionnaire des Mythes féminins*, 2002, p. 1367-1387.

[16] Apocalypse, 6, v. 8, *Bible*, traduction d'Émile Osty, Paris, Éditions du Seuil, 1973, p. 2562.

[17] Première Épître aux Corinthiens, 15, v. 26, *Bible [...]*, *op. cit.*, p. 2412.

[18] Exemple célèbre, *La Jeune Fille et La Mort*, de Hans Baldung Grien, tableau datant de 1517 et montrant la Mort en partie décharnée, mais dont le crâne squelettique porte encore ses cheveux, en train de s'emparer d'une belle jeune fille dont la tombe est déjà prête.

[19] Exemple tout aussi connu, *In ictu oculi. En un clin d'oeil*, de Valdés Leal (1672), où la Mort, parfaitement ossifiée et foulant aux pieds le globe terrestre entouré de tous les symboles des grandeurs humaines, éteint d'un coup la chandelle de la vie.

[20] Sur cette mutation fondamentale, voir Michel Vovelle, 1983, p. 119.

[21] De l'adjectif « camard », « qui a le nez plat ou le nez écrasé ». Appliqué à la tête de la Mort, il signifie qu'elle n'a plus de nez. Voir l'expression « épouser la Camarde » pour « mourir ».

[22] Homère, *L'Odyssée*, texte établi et traduit par Victor Bérard, Paris, Les Belles Lettres, 1963, tome II, Chant XI, v. 25, p. 82.

[23] Conservé au musée du Prado de Madrid, ce triptyque, peint vers 1490-1510, montre, sur le panneau de gauche, Adam et Ève en compagnie de Dieu (en fait le Christ) au paradis terrestre ; sur le panneau central, un paysage pastoral (dit : le « Jardin des délices »), et sur le panneau de droite, l'enfer, avec les effrayants supplices des damnés livrés à des monstres tout aussi effrayants et ne ressemblant en rien à l'image traditionnelle des démons.

[24] Terme emprunté à Catherine Schneider, 2011, p. 3.

[25] Succédant à la fête de « Tous les Saints », le 2 novembre est dans le calendrier catholique le jour où l'on fait mémoire de tous les défunts. Au Mexique ainsi que dans d'autres pays d'Amérique Latine, il prend, contrairement à ce qui se passe en Europe, une tonalité particulièrement joyeuse car les familles se rendent sur les tombes avec des instruments de musique, des fleurs, des bougies, de l'alcool et de la nourriture pour saluer leurs morts et montrer à ces derniers qu'ils continuent de faire partie de la communauté des vivants.

[26] Du nom des plus que célèbres figurines en forme de têtes de morts, souvent en sucre, que l'on dépose sur les tombes ce même jour.

[27] Comme le soulignent Dave Morris et Leo Hartas, 2003, p. 62.

[28] Nom du colossal palais de Satan dans *Le Paradis perdu* de Milton. Et d'un jeu de plate-forme datant de 1996 qui n'en a pas la grandeur épique puisqu'on y voit la jeune sorcière Niki et son compagnon Fargus combattre Yungo, un monstre qu'ils ont sans le vouloir réveillé lors d'un stage de magie qu'ils ont, avec les meilleures intentions du monde, effectué dans un château appartenant à un célèbre héros de la légende arthurienne.

[29] Le Christ ayant demandé à un homme possédé par le démon de lui dire son nom, celui-ci répond : « Mon nom est Légion, parce que nous sommes beaucoup », Marc, 5, v. 9, *Bible, op. cit.*, p. 2159.

[30] Selon la terminologie de Daniel Sangsue, 2011, p. 18.

[31] Affreuse parce qu'on ne sait pas trop si son corps tient du lion, de la chèvre ou du serpent, ou si elle a une seule tête ou trois. Voir, pour ce point, l'entrée « Chimère » dans le *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, de Pierre Grimal, 1958, p. 90.

[32] Pour les stryges qui ont suscité nombre d'études, voir notamment Schneider, 2011, p. 15 et suivantes.

[33] Pour une étude succincte mais complète du zombi haïtien, voir par exemple, Charlier, 2015, p. 11-12.

Bibliographie

- BERGET, B. (2013 et 2014). *L'Histoire des jeux vidéo polémiques*, tome I : *Jeux de course/action et jeux érotiques*, et tome II : *Jeux de torture et jeux d'horreur*, Houdan, Éditions Pix'n Love. doi : <https://doi.org/10.3917/puf.coul.2012.01>
- BLANCHET, A. (2010). *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Éditions Pix'n Love. doi : <https://doi.org/10.3726/978-1-4539-1162-4>
- BROHM, J.-M. (2008). *Figures de la mort. Perspectives critiques*, Paris, Beauchesne Éditeur.
- CAILLOIS, R. (1992). *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, « Folio Essais », n° 184.
- CHARLIER, Ph. (2015). *Zombis. Enquête sur les morts-vivants*, Paris, Éditions Tallandier.
- COULOMBE, M. (2010). *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, Presses Universitaires de France, « La nature humaine ».
- COULOMBE, M. (2012). *Petite philosophie du zombie. Ou comment penser par l'horreur*, Paris, Presses Universitaires de France, « La nature humaine ».doi : <https://doi.org/10.3917/puf.coul.2012.01>
- GEE, P. J. (2007). *Good Video Games + Good Learning : Collected Essays on Video Games Learning and Literacy*, New York, Peter Lang Publishing. doi : <https://doi.org/10.3726/978-1-4539-1162-4>
- GRIMAL, P. (1958). *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Paris, Presses Universitaires de France.
- GUIOMAR, M. (1967). *Principes d'une esthétique de la mort*, Paris, José Corti.
- FREUD, S. (1967). *Totem et tabou*, traduction de S. Jankélévitch, Paris, Payot, « Petite bibliothèque Payot », n° 77.
- HOMÈRE, *L'Odyssée*, texte établi et traduit par Victor Bérard, Paris, Les Belles Lettres, 1963, tome II, chants VIII-XV.
- HUIZINGA, J. (1988). *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécilse Seresia, Paris, Gallimard, « Tel », n° 130.
- JANKÉLÉVITCH, V. (1977). *La mort*, Paris, Flammarion.
- JOLIVALT, B. (1994). *Les jeux vidéo*, Paris, Presses Universitaires de France.
- LE DIBERDER, A. et F. LE DIBERDER (1998). *L'univers des jeux vidéo*, Paris, Éditions de la Découverte, « Cahiers libres ».
- MORRIS, D. et L. HARTAS (2003). *Game Art. Le graphisme des jeux vidéo*, traduction de Fabrice Radenac, Paris, Pyramyd NTCV.
- ROUSTAN, M. (2003). « La réalité virtuelle vidéo-ludique : expérience sensible, pratique sociale et phénomène culturel », dans M. ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité*, Paris, L'Harmattan.
- SANGSUE, D. (2011). *Fantômes, esprits et autres morts-vivants*, Paris, José Corti, « Les Essais ».
- SCHNEIDER, C. (dir.) (2011). *Paranormale Antiquité. La mort et ses démons en Grèce et à Rome*, textes réunis et présentés par Catherine Schneider, Paris, Les Belles Lettres, « Signet ».
- THOMAS, L.-V. (1975). *Anthropologie de la mort*, Paris, Payot.
- THOMAS, L.-V. (1984). *Fantasmes au quotidien*, Paris, Librairie des Méridiens/ Klincksieck et Cie, « Sociologie au quotidien ».
- THOMAS, L.-V. (1988). *La Mort*, Paris, Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », n° 236.

TREMEL, L. et T. FORTIN (2010). *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Éditions du Cavalier Bleu, « Myth O ! ».

VOVELLE, M. (1983). *La Mort et l'Occident de 1300 à nos jours*, Paris, Gallimard/ Pantheon Books.

WESSELY, Chr. (1997). *Von Star Wars, Ultima und Doom : mythologisch verschleierte Gewaltmaschinen in kommerziellen Film und Computerspielen*, Frankfurt am Main, Peter Lang, « Europäische Hochschulschriften », Reihe XXIII.